

Andrea Chiarvesio Gianluca Santopietro

H.P. Lovecraft's
KINGSFORD
festival

Regelheft



KOSMOS

Autoren: Andrea Chiarvesio und Gianluca Santopietro.

Entwicklung: e-Nigma.it

Hintergrund-Recherche: Alessandro Forlani, Gabriele Mari, Giacomo Santopietro und Francesco Villani.

Verantwortlich für die Gestaltung: Gianluca Santopietro für e-Nigma.it

Grafik und Seitengestaltung: Demis Savini für e-Nigma.it

Illustration: Maichol Quinto, Alan D'Amico und Demis Savini.

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

Produktion: Giacomo Santopietro für Sir Chester Cobblepot und Silvio Negri Clementi für Stratelibri srl.

©2014 Sir Chester Cobblepot by Tiopi srl. All rights reserved.

Deutsche Version (Übersetzung und Redaktion): Sebastian Rapp.

©2014 Franckh-Kosmos Verlags GmbH & Co. KG

DIE AUTOREN



Andrea Chiarvesio ist der Autor von *Kingsburg*, *Olympus* und *Arcanum*. Er mag Wirtschafts- und kartengesteuerte Spiele sowie Spiele, die die Spieler laufend zwingen, ihre Strategie an sich verändernde Umstände anzupassen. Er ist ein großer Fan von TV-Serien und generell von allen gut erzählten Geschichten, ungeachtet des Mediums: Bücher, Comics, Filme, Serien, Videospiele, Brettspiele, Rollenspiele ...



Gianluca Santopietro ist der Autor von *Ja, Herr und Meister!*, *MotoGrandPrix*, *Die Akte Whitechapel* und *Collapsible D*. Er mag Spiele mit historischem Hintergrund, Detektiv- und Rollenspiele. Außerdem ist er ein begeisterter Cineast und Motorradfahrer.

Hinweis zur Übersetzung: Wir haben uns aus Gründen der Les- und Handhabbarkeit dafür entschieden, als Oberbegriff für die im Spiel beschwörbaren Wesen den Begriff „Große Alte“ zu verwenden, wohlwissend, dass nicht alle von ihnen zu den Großen Alten zählen. Wir bitten die wahren Großen Alten huldvoll und untertänigst um Verzeihung.

*"Then beyond the hill's crest I saw Kingsport
outspread frostily in the gloaming, snowy
Kingsport with its ancient vases and steeples,
ridgepoles and chimney-pots, wharves and
small bridges, willow-trees and graveyards;
endless labyrinths of steep, narrow, crooked
streets, and dizzy church-crowned central peak
that time durst not touch; ceaseless mazes of
colonial houses piled and scattered at all angles
and levels like a child's disordered blocks. Great
holes secretly are dugged where earth's pores
ought to suffice, and things have learnt to walk
that ought to crawl."*

- The Festival, H.P. Lovecraft, 1923

H.P. Lovecraft



DER MEISTER DES UNHEIMLICHEN



Howard Phillips Lovecraft wurde am 20. August 1890 in Providence geboren, der Hauptstadt des kleinsten US-Bundesstaates, Rhode Island. Er war der Sohn des Handelsreisenden Winfield Scott und von Sarah Susan Phillips, einer schwerkranken Frau und überängstlichen Mutter. Die Jugend des „Einzelgängers aus Providence“ war geprägt von körperlichen und psychischen Problemen und dem Schatten des Todes, der sich beharrlich in sein Dasein drängte.

Sein einmaliges, fantastisches Universum entwickelt sich über die Jahre zwar langsam, aber beständig: Bevor er selbst Geschichten verfasst, betätigt er sich zunächst als Amateur-Journalist, später beginnt er eine rege Korrespondenz mit zahlreichen Schriftstellern.

Sein düsterer Wahn manifestiert sich bereits in seiner ersten Kurzgeschichte *The Tomb* (dt. *Das Grab*). Aber der Cthulhu-Mythos entsteht erst im Jahr 1926, als Lovecraft das Pantheon außerirdischer Monstrositäten und abscheulicher Götter erschafft, welches ihn unsterblich machen soll. Schauplätze seiner unheimlichen Geschichten sind Arkham, Dunwich, Innsmouth und Kingsport, düstere, rückständige Orte voller unnatürlicher Sinnlichkeit.

Doch natürlich sind dies nur erfundene Geschichten, meisterhaft inszeniert, wie es nur wenige Autoren je vermochten. Völlig zu Recht gaben ihm amerikanische Fans daher den Spitznamen „I am Providence“, der seit 1977 auch auf seinem Grabstein steht.

❧ SPIELIDEE ❧

Kingsfort Festival ist ein Spiel um Kulte und Kultisten in der Welt von Howard Phillips Lovecraft.

Für 3 bis 5 Kultisten ab 13 Jahren.

Ihr habt euch in die unvorstellbare Finsternis von Kingsfort begeben, um an gottlosen Feierlichkeiten teilzunehmen. Euer Ziel ist es, Schrecken jenseits eurer Vorstellungskraft zu beschwören! Ein furchtbares Grauen, das weder von dieser Welt, noch von irgendeiner anderen stammt, sondern von Orten jenseits der Sterne, fordert eure bedingungslose Unterwerfung. Währenddessen machen sich todesmutige Ermittler auf, um – natürlich vergeblich – zu versuchen, euch davon abzuhalten, ein neues, düsteres Kapitel in der Geschichte Arkhams zu schreiben.

Als Hohepriester eines Schattenkults, musst du versuchen, die Stadt zu beherrschen. Du wirst außerirdische Wesen und unheilige Götter beschwören, um von ihnen „Geschenke“ zu erhalten. Aber du musst dich vor den Ermittlern in Acht nehmen und darauf achten, deine geistige Gesundheit zu wahren.

Dieses Mal seid ihr die Bösen. Und wenn schon böse, dann gleich richtig!

SPIELMATERIAL

Zum Spiel gehören:

- dieses **Regelheft**;
- **Spielplan**;
- 20 Tafeln „Große Alte“;
- 1 **Stanztableau** mit:
16 Gebäudeplättchen, 5 Kultmarkern,
4 Angriffsmarkern;
- 110 Spielkarten, aufgeteilt in:
24 **Ermittler** (in 4 unterschiedlichen Stufen), 45 **Zaubersprüche** (in 3 verschiedenen Arten),
12 **Szenarienkarten**,
18 **Ereigniskarten**, 6 **Festivalkarten** und 5 **Übersichtskarten**;
- 6 **Holzzyylinder** in 6 Farben (weiß, gelb, schwarz, rot, grün und lila);
- 75 **Holzscheiben** in 5 Farben (gelb, schwarz, rot, grün und lila);
- 65 **Ressourcenwürfel** in 3 Farben (25 lila, 25 schwarz, 15 rot);
- 15 **Würfel** in 5 Farben (gelb, schwarz, rot, grün und lila).





ZADOK ALLEN

Zadok Allen ist ein über 90 Jahre alter Trunkenbold, der sich in der Stadt Innsmouth durchs Leben schlägt. Er hat im Bürgerkrieg gekämpft, war aber nach dem Krieg nicht in der Lage, sich wieder in einem bürgerlichen Leben zurecht zu finden. Gestählt durch seine militärische Ausbildung, war er als Arbeiter und Fischer tätig und ist jetzt der einzig wirklich gesunde Mensch in dieser verdammten Stadt. Man hält ihn aber eher für einen Narren, da er, scheinbar im Suff, gerne vom Kult um die uralten Kreaturen *Dagon* und *Hydra* faselt. Jedem, der ihm einen Whiskey ausgibt, erzählt er nur zu gerne sämtliche Geheimnisse von Innsmouth. Wie alle Einwohner der Stadt gehört Allen zu den Initiaten im Esoterischen Orden von *Dagon* und hat zwei Eide auf *Dagon* geleistet. Dies beschützt ihn vor den Kultisten und den Tiefen Wesen. Da er sich dem dritten Eid, der fleischlichen Vereinigung mit den Ungeheuern des Abgrunds, verweigert hat, konnte er sich einen Teil seiner Menschlichkeit bewahren.



NATHANIEL WINGATE PEASLEE

Bis Mai 1908 war der Professor für Volkswirtschaft an der Miskatonic-Universität ein angesehener Dozent und vorbildlicher Ehemann und Vater dreier Kinder. In jenem Jahr erlitt er einen Zusammenbruch und wird seitdem von merkwürdigen Gedächtnisverlusten sowie einer Persönlichkeitsstörung geplagt. Die folgenden fünf Jahre verbrachte Peaslee auf Forschungsreisen in die Arktis, die Himalaya-Region und die Wüsten Arabiens. Dort suchte er überall mysteriöse Bibliotheken auf. Bald interessierte sich auch die Presse hierfür, denn Peaslee ist nicht nur ein bekannter Wissenschaftler, sondern auch ein Spross der Familie Haverhill, einer der ältesten und wohlhabendsten Familien Amerikas. In den fünf Jahren seiner Krankheit verwandelte sich der Fünfzigjährige in einen rastlosen Entdecker, dessen Gesicht man die Strapazen der langen Zeit auf See ansieht und den man nun für deutlich älter schätzt, als er tatsächlich ist. In Wahrheit ist dies alles aber nur das Vermächtnis eines großen Übels: Seine Persönlichkeit wurde mit einem der telepathischen Wissenschaftler der *Großen Rasse von Yith* vertauscht. Seitdem teilt er die furchtbarsten Geheimnisse der prähistorischen Welt mit diesen Außerirdischen und ist verdammt, mit den Alpträumen dieser Erinnerungen zu leben.

* SPIELAUFBAU *

für 5 Spieler



Die 20 Tafeln der Großen Alten können so auf der Spielfläche verteilt werden, wie es am besten passt, lediglich die Reihenfolge sollte eingehalten werden.

* SPIELAUFBAU *



HENRY ANTHONY WILCOX

Henry Anthony Wilcox ist ein exzentrischer, junger Einzelgänger: Er ist mager

und dunkelhäutig, durchaus elegant, aber überempfindlich und neurotisch. Er entstammt einer bedeutenden Familie aus Rhode Island, studierte Bildhauerei an der School of Design und gilt in diesem Bereich als geschicktes Talent mit bizarrem Stil. Wilcox's so fantastische wie verstörende Arbeiten wurden vom Providence Art Club abgelehnt. Dafür interessieren sich sowohl Anthropologen als auch Anhänger der Älteren Götter für seine Werke – aus gegensätzlichen Gründen, wohl gemerkt. Wilcox sticht seine nächtlichen Visionen der vergessenen Städte und schrecklichen Gottheiten, die ins Pantheon der Großen Alten gehören, in Tonscheiben. Oft leidet er unter Halluzinationen und an Fieberträumen, die ihn besinnungslos und ohne eigenen Willen in fremden Zungen gotteslästerliches Zeug faseln lassen. Diese schlimmen und mystischen Ekstasen zerstören seinen Körper und verzehren sein Talent, aber noch haben sie Anthony Wilcox nicht zu einem Werkzeug der Alten werden lassen. Stattdessen arbeitet er mit Gelehrten wie Angell und Webb zusammen, um die unvorstellbaren Gefahren, in denen die Menschheit schwebt, zu untersuchen und zu bekämpfen.



FRANK ELWOOD

Der verarmte und unstete Frank Elwood studiert Mathematik an der Universität von Arkham.

Als er den exzentrischen Walter Gilman trifft, einen vom Okkulten faszinierten Kommilitonen und Mitbewohner, beginnt Frank sich für die Mysterien der Großen Alten zu interessieren. Er verlässt die Stadt nach einem schlimmen Abenteuer im „Hexenhaus“ von Arkham, einem bizarren Haus aus dem 17. Jahrhundert, um nie wieder zurückzukommen. Elwood ist kein besonders begabter Student, er ist eine blasse, schwächliche Nachteule und sitzt oft bis tief in die Nacht über seinen Aufgaben. Dies wiederum führt dazu, dass er oft müde und krank ist, wozu die düstere Atmosphäre, die in Arkham allgegenwärtig ist, das ihre beiträgt.

(*) Wenn ihr **Kingsport Festival** zum ersten Mal spielt, solltet ihr jetzt den Abschnitt „Wichtig“ im Kapitel „Szenarien“ auf S. 7 lesen.

- 1** Der **Spielplan** wird in die Mitte des Tisches gelegt. Der Plan zeigt die 16 wichtigsten Orte in Kingsport, an denen man dunkle Macht erringen kann. Die 16 **Gebäudeplättchen** werden mit der Textseite nach oben auf den jeweils entsprechenden Ort auf dem Spielplan gelegt.
- 2** Die **20 Tafeln Große Alte** werden in aufsteigender Reihenfolge, beginnend mit der Tafel X, danach 1 – 19, um den Spielplan herum ausgelegt. Wo genau die Tafeln liegen, ist dabei nicht von Bedeutung.
- 3** Die **Ressourcenwürfel** werden nach Farben sortiert und als 3 einzelne Vorratshaufen neben den Spielplan gelegt. Die lilafarbenen Würfel stellen **Übles** (Tentakel) dar, schwarze Würfel stehen für **Tod** (Totenkopf) und rote Würfel bedeuten **Zerstörung** (Flamme). Wenn ein Kultist (-Spieler) im Spielverlauf Ressourcenwürfel (-Ressourcen) erhält oder abgeben muss, dann kommen diese aus dem entsprechenden Vorratshaufen oder gehen in diesen zurück. Jeder Kultist bewahrt seine Ressourcen zu jeder Zeit sichtbar und zählbar für alle Spieler vor sich auf.
- 4** Jeder Kultist wählt eine Farbe (**gelb, schwarz, rot, grün oder lila**) und nimmt sich die farblich passenden **3 Würfel, 15 Scheiben, den Zylinder, den Kultmarker** und die **Übersichtskarte**. Nehmen weniger als 5 Kultisten am Spiel teil, wird das übrige Material in die Schachtel zurückgelegt.
- 5** Jeder Kultist legt **1 seiner Scheiben auf das Feld „10“** der rostfarbenen Leiste für **Geistige Gesundheit** (Symbol Auge). Im Spiel ist es wichtig, sich seine Geistige Gesundheit zu bewahren! Jeder Kultist legt eine weitere Scheibe auf das **Feld „0“ der gelben Leiste für Magie**. Magiepunkte werden benötigt, um Zaubersprüche (Symbol Buch) wirken zu können und um einige Gebäude-Eigenschaften nutzen zu können.
- 6** Jeder Kultist stellt **seinen Zylinder auf das Feld „0“ der grünen Leiste für Kult** (Sternsymbol Älteres Zeichen). Diese zeigt die aktuellen Siegpunkte (=Kultpunkte) an.
- 7** Die Szenarienkarten* werden gemischt. Eine davon wird zufällig gezogen und offen auf das Szenarienfeld (links unten auf dem Spielplan) gelegt. Entsprechend der Anweisungen auf der Karte, wird nun ggf. noch eine Festivalkarte zufällig gezogen und verdeckt unter die Szenarienkarte gelegt. Das **Szenario** beeinflusst das gesamte Spiel und bestimmt insbesondere, wann es zu Angriffen kommt: Die blauen Angriffsmarker werden in aufsteigender Zahlenfolge auf die Felder der Leiste Kalender (Symbol Uhr) gelegt, wie auf der Szenarienkarte angegeben. Alle übrigen Szenarien- und Festivalkarten werden in die Schachtel zurückgelegt.
- 8** Die **Ermittlerkarten** (Symbol Pistole) werden anhand ihrer Rückseite in 4 Stapel sortiert. Jeder Stapel wird separat gemischt. Danach wird 1 Karte von jedem Stapel gezogen und verdeckt neben den Spielplan gelegt: Diese Karten bestimmen die Art und Stärke der Angriffe der Ermittler in Kingsport. Die Ereigniskarten werden gemischt und je 1 Karte wird ebenfalls verdeckt auf je 1 Ermittler gelegt. Alle übrigen Ermittler- und Ereigniskarten werden in die Schachtel zurückgelegt. (Achtung: Unter gewissen Umständen werden diese Karten im Verlauf des Spiels noch benötigt.)
- 9** Der **weiße Zylinder** repräsentiert die Zeit und wird als Zeitanzeiger auf das Feld 1 des Kalenders (Symbol Uhr) gestellt. Der Kalender zeigt an, in welcher der 12 Runden sich das Spiel befindet und wann das Spiel endet.
- 10** Die **Zauberspruchkarten** werden gemäß der Symbole auf der Rückseite (Übles, Tod und Zerstörung) in 3 Stapel sortiert, verdeckt gemischt und als 3 separate Stapel neben den Spielplan gelegt. **Die Sterne stehen richtig: Das Spiel kann beginnen!**



CRAWFORD TILLINGHAST

Crawford Tillinghast ist ein Gelehrter der

Naturwissenschaften und der Philosophie, der schon immer von der Existenz fremder und unzugänglicher Welten, ähnlich der unseren, überzeugt war. Er glaubt, dass es Dank eines elektrischen Geräts, welches Wellen aussendet, die die menschliche Zirbeldrüse beeinflussen, möglich ist, die Barrieren zwischen den Welten zu überwinden und durch Zeit, Raum und in andere Dimensionen zu reisen. Aber seine Studien fordern ihren Tribut: Einst war er ein stattlicher Kerl, jetzt ist er dünn und unterernährt, seine Haut ist schlaff und runzlig, seine Augen sind eingesunken und müde, jedoch stets wachsam. Früher war er stets glattrasiert, aber heute geht er mehr als nachlässig mit sich selbst um, trägt einen ungepflegten Bart, aus Büscheln weißer Haare und vor Dreck starrende Kleidung. Was ist nur dafür verantwortlich, das diesen einzelgängerischen und melancholischen Wissenschaftler zu einem Schatten seiner Selbst werden ließ? Und was sind die fluktuierenden Wesen, von denen er unablässig spricht?



ROBERT BLAKE

Robert Blake ist ein Maler und Autor, ein junger, begabter Bohemian, von dem Kritiker sagen, er habe sich „Mythos,

Träumen, Schrecken und Aberglauben“ verschrieben, und der regelrecht auf der Suche nach bizarren Auswirkungen übernatürlicher Fähigkeiten sei, um diese dann für seine Kunst zu nutzen. Blake besitzt ein Atelier in der College Street in Providence und sieht aus wie eine Nachteule: Blass, ruhelos und ein bisschen verwahrlost. Gerne streunt er des Nachts durch die Altstadt, besonders auf dem Federal Hill. Es kommt öfter vor, dass ihn entweder Studenten der Brown-Universität oder die Polizei von Providence in verwirrtem Zustand in den Ruinen der Kirche auf dem Hügel finden, die er auf der Suche nach Inspiration erkundet. Sein seltsamer und ungesunder Lebensstil haben dazu geführt, dass Blake unter Photophobie leidet. Dafür kann er im Dunkeln sehen und unterschwellige Geräusche wahrnehmen, die dem menschlichen Ohr normalerweise verborgen bleiben. Möglicherweise ist dies alles aber auch auf den Kontakt zu einem unbekannten, fremdartigen Wesen zurückzuführen ... Wie dem auch sei, Blake ist allem Anschein nach ein hungerleidender Künstler, mit mattem Haar und schmutziger Kleidung, dessen weiße Pupillen, die im Dunkeln glühen, jeden, der mit ihm zu tun hat, verängstigen.

* SPIELÜBERSICHT *

Um das Verständnis der Spielregeln zu vereinfachen, folgt hier zunächst eine Erläuterung der im Spiel verwendeten Begriffe und Symbole:



Ermittler: Werden durch das Symbol Revolver und die Farbe Blau gekennzeichnet. Während eines Angriffs versuchen die Ermittler die Kultisten aufzuhalten, indem sie ihre Stärke einsetzen. Auf dem Kalender werden die Runden, in denen die Angriffe stattfinden, mit den blauen Angriffsmarkern gekennzeichnet.



Festival: Wird durch das Symbol Blitz gekennzeichnet. *Festivals* sind besondere Ereignisse, die nur über eine Szenarienkarte ins Spiel kommen. Ihr Effekt tritt ausschließlich bei Spielende ein.



Geistige Gesundheit: Wird durch das Symbol Auge und die Farbe Rost gekennzeichnet. Die Geistige Gesundheit zu bewahren, ist notwendig, um das Spiel siegreich beenden zu können. Der aktuelle Stand der Geistigen Gesundheit jedes Kultisten wird auf der rostfarbenen Leiste links auf dem Spielplan festgehalten.



Hellsehen: Wird durch das Symbol Brille und die Farbe Braun gekennzeichnet. Hellsehen ist eine Sonderfertigkeit, mittels der ein Kultist entweder eine zukünftige Ermittler- oder Ereigniskarte ansehen kann.



Kult: Wird durch das Sternsymbol Älteres Zeichen und die Farbe Grün gekennzeichnet. Kultpunkte sind Siegpunkte und werden auf der grünen Leiste, die auf 3 Seiten um den Spielplan läuft, angezeigt.



Magie: Wird durch das Symbol Spruchrolle und die Farbe Gelb gekennzeichnet. Magie wird benötigt, um Zaubersprüche wirken und Sonderfertigkeiten nutzen zu können. Wie viele Magiepunkte ein Kultist besitzt, wird auf der gelben Leiste rechts auf dem Spielplan angezeigt.



Ressource: Wird durch das Symbol „Sack“ und die Farbe Grau gekennzeichnet. Ressource wird als Oberbegriff für die 3 Ressourcen Tod, Übles und Zerstörung verwendet. Immer wenn der Begriff Ressource ohne genauere Zuordnung verwendet wird, ist eine beliebige Ressource gemeint und der Spieler hat die Wahl zwischen Üblem, Tod und Zerstörung.



Szenario: Wird durch das Symbol Ring gekennzeichnet. Die Szenarienkarten modifizieren die Regeln für die gesamte Partie und bestimmen, in welchen Runden es zu Angriffen kommt.



Tod: Wird durch das Symbol Totenschädel und die Farbe Schwarz gekennzeichnet. Tod ist eine der 3 Ressourcen: die schwarzen Würfel.



Übles: Wird durch das Symbol Tentakel und die Farbe Lila gekennzeichnet. Übles ist eine der 3 Ressourcen: die lila Würfel.



Zaubersprüche: Werden durch das Symbol Buch und die Farbe Orange gekennzeichnet. Zaubersprüche sind Spielkarten, die es in 3 unterschiedlichen Arten gibt, und die den Kultisten Sonderfertigkeiten verleihen. Die 3 Arten entsprechen denen der 3 Ressourcen. Grundsätzlich gilt aber, dass sich die Verwendung von Übles, Tod und Zerstörung ohne den Zusatz Zauberspruch niemals auf Zaubersprüche, sondern immer auf die jeweilige Ressource bezieht.



Zeit: Wird durch das Symbol Uhr und die Farbe Weiß gekennzeichnet. Eine Partie geht über 12 Runden. Die aktuelle Runde wird durch den weißen Zylinder auf der Kalenderleiste, unten auf dem Spielplan, angezeigt. Außerdem kennzeichnet das Symbol Uhr auch die Ereigniskarten.



Zerstörung: Wird durch das Symbol Flamme und die Farbe Rot gekennzeichnet. Zerstörung ist eine der 3 Ressourcen: die roten Würfel.



Hinweis: Ist ein Symbol von Dornen umgeben, so bedeutet das, dass ein Kultist die entsprechende Ressource (bzw. was das Symbol anzeigt) bezahlen muss. Ein Symbol ohne Dornen bedeutet hingegen, dass der Kultist diese Ressource (bzw. was das Symbol zeigt) erhält. Jedes Symbol steht dabei grundsätzlich für genau 1 Einheit dieser Ressource / dessen, was das Symbol anzeigt.

* DIE SZENARIEN *

Jedes **Szenario** verändert das Spiel ein wenig, basierend auf Lovecrafts Geschichten über den „Cthulhu-Mythos“. Die Szenarien beziehen sich auf die wichtigsten Werke des amerikanischen Autors, die zwischen 1921 und 1935 entstanden sind und zu denen auch *The Festival* (dt. *Das Fest*) gehört, das dieses Spiel inspiriert hat.



Beim Spielaufbau wird zufällig eine Szenariokarte gezogen. Zu Spielbeginn wird diese Karte aufgedeckt und vorgelesen. Die Karte bestimmt zunächst, welche Spielregeln für diese Partie modifiziert werden, außerdem, in welchen 4 Runden es zu Angriffen kommt. Diese 4 Runden werden mit den blauen Angriffsmarkern auf dem Kalender markiert. Manche Szenarienkarten bringen außerdem eine Festivalkarte ins Spiel, deren Ereignis erst bei Spielende „gefeiert“ wird, und die es den Kultisten ermöglicht, zusätzliche Kultpunkte zu erhalten.

Alle Effekte der Szenariokarte gelten während des gesamten Spiels und haben ggf. Vorrang vor den allgemeinen Spielregeln.

Das Szenario Cthulhus Ruf wurde ausgelost: In dieser Partie können die Ermittler zusätzliche Stärke während der Angriffe erhalten, die in den Runden 4, 5, 10 und 11 stattfinden. Die Kultisten können in dieser Partie, entgegen den normalen Regeln, in der Beschwörungsphase Cthulhu (15) auf besondere Art und Weise beschwören. Außerdem bringt das Szenario eine Festivalkarte ins Spiel, die zufällig gezogen und unbesehen unter die Szenariokarte gelegt wird. Erst bei Spielende kommt ihr zusätzlicher Effekt zum Tragen.



*** WICHTIG ***

Sollte dies eure erste Partie Kingsport Festival sein, empfehlen wir, zunächst ohne Szenario zu spielen. Legt stattdessen die 4 blauen Angriffsmarker auf die Felder 3, 6, 9 und 12 auf dem Kalender und spielt die erste Partie ausschließlich nach den Standardregeln, um diese kennenzulernen.



Natürlich könnt ihr euch auch darauf einigen, ein bestimmtes **Szenario** auszuwählen und zu spielen. Aber wenn das gewählte **Szenario** eine Festivalkarte ins Spiel bringt, sollte diese auf jeden Fall zufällig gezogen werden und geheim bleiben.



GEORGE GAMMEL ANGELL

George Gammel Angell ist ein emeritierter Professor für semitische Sprachen an der Brown-Universität in Providence. Er gilt als Koryphäe für Inschriften und altorientalische Sprachen und wird immer wieder von bedeutenden Museen um Rat gebeten. Obwohl er ein überakkurater, kurzsichtiger und buckliger Greis von 90 Jahren ist, hat er noch das Feuer und die Energie eines deutlich jüngeren Mannes. Außer einem Urgroßenkel, der sein ganzer Stolz ist, hat der Witwer keine engen Verwandten mehr. Seit Jahren beschäftigt er sich bereits mit Hingabe und Leidenschaft dem Studium Cthulhus: Er sammelt Beweise, die er in überfüllten Ordnern in seinem Archiv aufbewahrt, aber auch Gegenstände und Zeitungsberichte über Vorkommnisse, die kaum oder vielleicht sogar gar nichts mit den grausamen Wahrheiten über die Kulte um die Großen Alten zu tun haben. Aufgrund von Herzproblemen und seines Alters, beteiligt sich Angell nicht an Untersuchungen vor Ort. Sein Feld sind Seminare und Debatten. Angell weiß sehr wohl, dass der Kult um die Großen Alten und die Älteren Götter weltumspannend und zivilisationsübergreifend ist: Von der abgelegensten pazifischen Insel bis in die Nachbarschaft von Newport lassen sich allorts Beweise finden. Aus diesem Grund unterhält er ein Netzwerk von Kontakten aller Art, zu dem auch Lehrstühle und Ermittler gehören.



ALBERT N. WILMARTH

Albert N. Wilmarth lehrt Literatur an der Miskatonic-Universität. Er begeistert sich für die volkstümlichen Brauchtümer New Englands und arbeitet nebenbei auch als freier Journalist. Wilmarth ist 40 Jahre alt, ein angenehmer Gesprächspartner und in hervorragender körperlicher Verfassung. Er ist der typische europäische Gentleman und trägt oft Outdoor-Kleidung, da es zu seinen liebsten Aktivitäten gehört, unter der Führung von Henry Akeley, auf der Suche nach Spuren der Ureinwohner, die Gegend von Vermont zu durchstreifen. Wilmarth schreibt oft polemische Artikel über die Mythen New Hampshires für die Lokalzeitungen, wobei er sich insbesondere mit der Strukturpolitik dieses herrlichen, waldreichen Landes befasst. Ein besonderes Interesse hat er an Geschichten der ursprünglichen Bevölkerung über die *Mi-Go*, einer Rasse schwarzflügliger Außerirdischer. Wilmarth ist vom Segen der modernen Technologie überzeugt und ist sicher, mit ihrer Hilfe gegen jeden bösartigen Aberglauben gewappnet zu sein. Daher fährt er Auto, schießt Fotos und sammelt Beweise, wie es ein moderner Anthropologe eben tut. Dennoch ist sein Revolver immer griff- und schussbereit ...



WILLIAM DYER

Der hervorragende Geologe an der Miskatonic-Universität William Dyer organisiert

wissenschaftliche Exkursionen, um eine gewagte Theorie zu beweisen: Die Existenz einer prähistorischen, nichtmenschlichen Zivilisation. Dyer hat die Wüsten Australiens sowie die Antarktis erforscht. Am Südpol hat er tatsächlich Überreste uralter Ruinen der *Großen Rasse von Yith* entdeckt. Und er ist einer der wenigen Menschen, die die Raserei einer Shoggothe überlebt haben. Bis jetzt hat der Professor noch nicht genügend Material gesammelt, um der Menschheit die Wahrheit seiner Thesen zu beweisen, aber er arbeitet daran und wird nicht aufgeben. Dyer ist ein kräftiger Mittfünfziger, gestählt durch die Entbehrungen eines Forscherlebens. Er findet sich problemlos im Feld zurecht, in der wissenschaftlichen Welt agiert er aber eher ungeschickt. Er ist ein versierter Pilot, Schütze, Kletterer und Stratege, der darauf trainiert ist, in jeder noch so ungemütlichen Umgebung zu überleben. Es ist faszinierend, ihn zu beobachten, wie er selbst inmitten eines Schnee- oder Sandsturms die Ruhe selbst ist und akribisch Notizen über seine schrecklichen Entdeckungen macht.



FRANK H. PABODIE

Frank H. Pabodie ist ein aufstrebender junger Professor für Maschinenbau an der Miskatonic-Universität. Obwohl er erst 32 Jahre alt

ist, gilt er mit seinem brillanten Verstand als aufsteigender Stern in seinem Bereich: Erst die bahnbrechenden Bohrwerkzeuge, die er erfunden hat, ermöglichten es Professor Dyer, seine Expeditionen erfolgreich durchzuführen. Die von Pabodie entwickelten Bohrer sind gleichermaßen leichtgewichtig, durchschlagkräftig und einfach zu bedienen. So ermöglichen sie Dyer die Geheimnisse im Eis auf eine Art zu untersuchen, wie es zuvor nicht möglich gewesen ist. Außerdem nahm Pabodie Änderungen an vier Dornier-Flugzeugen vor, mit denen er zu einer Antarktis-Expedition aufbrach. Diese zusätzlichen Geräte erlauben es, den Treibstoff zu erhitzen und somit die Startprozedur in der Kälte deutlich zu vereinfachen. Während dieser Expedition bestieg er zusammen mit zwei jungen Absolventen, Gedney und Carroll, erfolgreich den Mount Nansen. Pabodie ist ein offener Typ, mit einem einnehmenden Wesen. Er legt großen Wert auf sein Erscheinungsbild, besonders auf seinen Schnurrbart, und verabscheut Krawatten: Wann immer die Situation es zulässt, lockert er sie oder legt sie ganz ab. Oft genug vergisst er auch einfach, überhaupt eine zu tragen – oder behauptet dies zumindest ...

* DAS SPIEL *

Eine Partie *Kingsport Festival* geht über 12 Runden. Dabei stellt jede Runde einen Monat dar (von Januar bis Dezember) und wird in 6 Phasen unterteilt. Jede Phase wird in Spielreihenfolge einzeln gespielt:

- **1. Zugreihenfolge:** Die Reihenfolge, in der die Kultisten in dieser Runde agieren, wird bestimmt.
- **2. Beschwörung:** Die Kultisten können die Großen Alten beschwören.
- **3. Belohnung:** Die Kultisten erhalten „Geschenke“ von den Großen Alten, die sie beschworen haben.
- **4. Ausbreitung:** Die Kultisten können ihre Ressourcen nutzen, um ihren Einfluss in der Stadt auszudehnen und so ihre Macht zu vergrößern.
- **5. Angriff:** (Diese Phase findet nur in Runden statt, die mit einem blauen Angriffsmarker gekennzeichnet sind.) Unerwartete Ereignisse treten ein und furchtlose Ermittler versuchen, die Kultisten aufzuhalten.
- **6. Zeit:** Der Zeitanzeiger wird ein Feld auf dem Kalender weiter bewegt und die Runde endet.

* SPIELRUNDEN *

Jeder Spieler ist in jeder Phase in seiner Rolle als finsterner Kultist einmal (oder mehrmals) an der Reihe. Sobald alle Kultisten ihren Zug bzw. ihre Züge in einer Phase durchgeführt haben, endet die Phase und die nächste Phase beginnt.

◀ 1. ZUGREIHENFOLGE ▶

Alle Kultisten werfen gleichzeitig die 3 Würfel ihrer Farbe. Jeder Kultist addiert die Gesamtsumme seiner 3 Würfel. Diese bestimmt die neue Zugreihenfolge: Der Kultist mit der niedrigsten Summe ist in dieser Runde „Erster Kultist“ und beginnt in jeder Phase, **der Kultist mit der zweitniedrigsten Summe ist als Zweiter** an der Reihe usw.

Bärbel hat gewürfelt (Summe 11). Ralph (Summe 1) und Wolfgang (Summe 12). Die neue Zugreihenfolge ist daher Ralph, dann Bärbel, dann Wolfgang.

Gibt es zwischen 2 oder mehr Kultisten einen Gleichstand, so werden die einzelnen Würfel verglichen. Zuerst wird der jeweils höchste Würfelwert jedes beteiligten Kultisten betrachtet. Der Kultist mit dem niedrigsten dieser Würfelwerte kommt in der Zugreihenfolge früher dran. Ist der höchste Würfelwert auch identisch, so kommt der Kultist früher an die Reihe, der aktuell weniger Kultpunkte hat. Sind auch diese Punkte gleich, wird zwischen diesen Kultisten gelost, wer früher an die Reihe kommt.

Sandra hat (Summe 10) gewürfelt und Vincent (Summe 10). Sie vergleichen ihren jeweils höchsten Würfelwert: Sandra hat eine . Vincent nur eine . Daher kommt Vincent vor Sandra an die Reihe. Hätten beide den gleichen höchsten Würfelwert gehabt,

wäre die Reihenfolge zwischen den beiden mittels ihrer Kultpunkte entschieden worden.

Jeder Kultist legt nun eine seiner Scheiben gemäß der Würfelerggebnisse auf die entsprechende Nummer auf der Leiste Zugreihenfolge in der rechten unteren Ecke des Spielplans. Der Erste Kultist kann jetzt 2 Punkte Geistige Gesundheit erhalten, der Kultist auf dem 2. Platz 1 Punkt – wenn möglich und gewünscht. Die Marker auf der Leiste Geistige Gesundheit werden entsprechend verschoben.



Die Zugreihenfolge in dieser Runde ist Ralph, Vincent, Sandra, Bärbel, Wolfgang. Ralph freut sich über den Zuwachs von 2 Punkten Geistiger Gesundheit und bewegt seinen Marker auf der Leiste 2 Felder nach oben. Vincent verzichtet darauf, den 1 Punkt Geistige Gesundheit zu erhalten.

*** WICHTIG ***

Ein Kultist kann nie mehr als 12 Punkte Geistige Gesundheit haben. Zuwächse, die über 12 hinausführen würden, gehen verloren.



Das Feld 6 auf der Leiste Geistige Gesundheit ist hervorgehoben, da einige Karten auf den Wert 6 bei Geistiger Gesundheit Bezug nehmen und es daher relevant sein kann, ob diese bei einem Kultisten höher oder niedriger als 6 ist.

2. BESCHWÖRUNG

Beginnend mit dem Ersten Kultisten entscheidet sich jeder Kultist, entweder einen Großen Alten zu beschwören oder zu passen. Waren alle Kultisten einmal an der Reihe, hat der Erste Kultist erneut die Möglichkeit, einen Großen Alten zu beschwören oder zu passen.

Dies setzt sich solange fort, bis alle Kultisten gepasst haben. Sobald ein Kultist passt, ist die Phase Beschwörung für ihn beendet, er kann sich später nicht mehr entscheiden, doch noch eine Beschwörung durchzuführen.

Um einen Großen Alten zu beschwören, wählt der Kultist 1 – 3 seiner Würfel und legt den oder die Würfel auf die Tafel des Großen Alten, dessen Nummer *exakt* der Summe der gewählten Würfelwerte entspricht.

DANIEL UPTON



Daniel Upton ist ein enger Freund und Vertrauter von Edward Pickman Derby. Er ist beinahe 50 Jahre alt und ist als Architekt in Arkham tätig. Mit Edward ist er seit Teenager-Zeiten befreundet, obwohl Edward acht Jahre jünger ist. Beide verband eine Vorstellungskraft, die von den düsteren Seiten der Realität angezogen wurde: Während Edward morbide Gedichte schrieb, malte Daniel grotesk anmutende Bilder. Im Lauf der Zeit gab Daniel die Kunst auf und widmete sich ausschließlich der Architektur, und schloss in diesem Bereich ein Harvard-Studium mit ausgezeichneten Noten ab. Nach Abschluss seiner Lehrzeit in Boston kehrte er nach Arkham zurück, heiratete und eröffnete ein eigenes Architekturbüro. Da die Freundschaft zu Edward auch über die Jahre Bestand hatte, gab er seinem Sohn den Namen Edward Derby Upton. Allerdings lauerte über dieser Freundschaft immer der Schatten des Wahnsinns. Denn im Vertrauen berichtet der gepeinigten Edward von gotteslästerlichen Ritualen und grauenregenden Wesen, die in der Lage seien, seinen Körper zu übernehmen und zu kontrollieren. Ist es seine enthemmte Vorstellungskraft, die ihn verrückt werden lässt? Oder gibt es diese grauenhaften Dinge, weit jenseits unseres Verstehens, wirklich? Wie dem auch sei – Daniel hat jedenfalls seinen alten Colt 38 aus Army-Zeiten aus einem alten, verstaubten Schuhkarton geholt, nur um sicher zu gehen.



WILLIAM CHANNING WEBB

William Channing Webb ist Professor für Anthropologie an der Universität von Princeton und ein berühmter Entdecker.

Er hat Grönland und Island bereist, auf der Suche nach Runen-Inschriften in den Kulturen der Eskimos. Zusammen mit George Gammel Angell von der Boston-Universität gilt Webb als wichtigste Koryphäe um den Kult um Cthulhu: Er war der Erste, der die abscheulichen Formeln niederschreiben und übersetzen konnte, mittels derer man den Großen Alten beschwören kann. Webb ist gleichermaßen ein begnadeter Redner in wissenschaftlichen Debatten und ein erfahrener Feldforscher: Sein Gesicht ist von der arktischen Sonne gebräunt und seine Konstitution durch die Torturen in eisiger Kälte gestählt, so dass das Aussehen dieses harten, bärbeißigen Sechzigjährigen nicht so recht zu seinem Auftreten im doppelreihigen Mantel passen will. Tatsächlich fühlt sich Webb in Bergsteigerstiefeln und Polarjacke auch deutlich wohler, was beispielsweise auf den Fotos klar zu sehen ist, die am Nordpol von ihm gemacht wurden – vor dem Hintergrund Millionen Jahre alter Schrecken.



HENRY ARMITAGE

Der Bibliothekar der Universität von Arkham, Dr. Henry Armitage, hat Abschlüsse in Literatur und Philosophie von Miskatonic und Princeton. Er ist ein Büchnarr mit einer besonderen Vorliebe für uralte Wälzer, deren Inhalte er gleichermaßen kennt und fürchtet. Sein gesunder Menschenverstand und seine bestechende Intelligenz bewahren ihn vor dem Wahnsinn und den Gefahren dieser Bücher, die er vor der Neugier von Narren und, viel wichtiger, dem Begehren der Kultisten versteckt. Armitage kann altarabische, altgriechische und lateinische Texte verstehen und übersetzen und ist im Besitz eines besonders abartigen Buches: eines Exemplars des *Necronomicon* aus dem 17. Jahrhundert. Armitage ist ein energischer, älterer Herr mit weißem Haupt- und Barthaar, pedantisch und freundlich, in jedem Fall aber unbeirrbar und resolut. Man kann ihm sowohl im doppelreihigen Mantel wie in Wanderausrüstung begegnen. Denn tatsächlich macht er sich oft zu Fuß auf, um in der Umgebung der wahren Natur so manchen Aberglaubens auf die Spur zu kommen.



JOHN RAYMOND LEGRASSE

Der Polizeiinspektor John Raymond Legrasse aus New Orleans ist ein absolut durchschnittlicher Mann mittleren Alters. Dennoch sollte man sich von seinem Schlapphut, dem kantigen Kinn, dem wenig intelligenten Blick, den dämlichen Hosenträgern, dem unordentlichen Schnauzbart und dem billigen Anzug nicht täuschen lassen: Hinter all dem lauert ein unnachgiebiger Spürhund. Legrasse hatte schon mehrfach mit Voodoo-Kultisten und deren Ritualen in Louisiana zu tun. Im Zuge dessen hat er nützliche Kenntnisse über die stinkenden Sümpfe, die infizierten Wälder und die Mestizen-Enklaven rings um New Orleans erworben. Legrasse hat eine Abneigung gegen Schwarze und gegen Menschen aus dem Orient. Wenn es darum geht, abartige Kulthandlungen zu unterbinden, ist er garantiert der Erste, der mit vorgehaltener Waffe den Laden stürmt. Seine Erfahrung im Kampf gegen das Okkulte hat ihn allerdings gelehrt, dass Kugeln oft nicht ausreichen, weswegen er Universitäten aufsucht, um sich mit Anthropologen auszutauschen und Informationen über gestohlene Artefakte einholt.



Alle Tafeln der Großen Alten sind identisch aufgebaut: Sie haben einen Wert (von X – 19) oben im Rahmen und zwei Reihen mit Symbolen im unteren Teil des Rahmens. Die obere Reihe zeigt die Kosten, die ein Kultist aufwenden muss, um diesen Großen Alten zu beschwören (angezeigt durch Symbole umgeben von Dornen). Die untere Reihe zeigt die Geschenke, die ein Kultist erhält, wenn er diesen Großen Alten beschwört. Auf der Rückseite jeder Tafel sind einige Informationen zum entsprechenden Großen Alten und zu seinen Geschenken zu finden.

Ralph hat (Summe 1) gewürfelt und ist Erster Kultist. Er entscheidet sich, zwei seiner Würfel mit (Summe 6) zu nutzen und den Jäger der Finsternis (6) zu beschwören. Er legt die beiden Würfel auf die Tafel der Kreatur. Ralph hat immer noch seinen zweiten Würfel mit einer , den er in seinem nächsten Zug zur Beschwörung des Dunkeldürren (?) nutzen kann (vor ausgesetzt, dieser ist noch verfügbar) oder für Nephren-Ka (X), den jeder Kultist einmal pro Runde mit einem beliebigen Würfelergebnis beschwören kann.

*** WICHTIG ***

Jeder Große Alte kann pro Runde nur einmal beschworen werden. Ein bereits beschworener Großer Alte kann nicht erneut beschworen werden, weder vom selben noch von einem anderen Kultisten. Hiervon ausgenommen ist Nephren-Ka (X), der von jedem Kultisten einmal pro Runde beschworen werden kann.

Sandra hat ihren Würfel mit der genutzt, um den Dunkeldürren (?) zu beschwören. Ralph hat nur noch den Würfel mit der übrig, daher kann er mit diesem nur noch Nephren-Ka (X) beschwören, da dieser einen beliebigen Würfelwert akzeptiert. Ralph kann Nephren-Ka beschwören, obwohl dieser auch bereits in dieser Runde von Wolfgang beschworen wurde. Beide werden die Geschenke des Schwarzen Pharaos empfangen. Nephren-Ka ist der einzige Grosse Alte, der Würfel von mehr als einem Kultisten in der Phase Beschwörung annimmt.

3. BELOHNUNG

In dieser Phase verteilen die Großen Alten in aufsteigender Reihenfolge (von X – 19) ihre Geschenke an die Kultisten, von denen sie beschworen wurden. Wurde ein Großer Alte in dieser Runde nicht beschworen, so erhält niemand Geschenke von ihm, er wird einfach bei der Auswertung übersprungen. Sobald ein Kultist von einem Großen Alten Geschenke empfangen hat, entfernt er seine Würfel von dessen Tafel.

*** WICHTIG ***

Die Kultisten müssen die Geschenke der beschworenen Großen Alten in der Reihenfolge empfangen, die auf der Tafel des Großen Alten vorgegeben ist (von links nach rechts). Diese Reihenfolge kann unter keinen Umständen geändert werden.

Bärbel hat Nodens (9) beschworen: Zuerst zieht sie zwei Zaubersprüche, dann erhält sie 3 Magiepunkte. Als Letztes erhält sie die Fertigkeit Hellsehen.

Manche Großen Alten sind so schrecklich, dass ein Kultist Geistige Gesundheit ☹️ verliert, wenn er von diesen Geschenke erhält. Sollte der Kultist nicht genügend Geistige Gesundheit ☹️ besitzen, um die geforderte Menge Geistige Gesundheit ☹️ abzugeben, so wird sein Wert auf 0 reduziert und er verliert Kultpunkte ☹️ entsprechend der nicht bezahlten Punkte Geistige Gesundheit ☹️.

*** WICHTIG ***

Es gibt keine Obergrenze für Ressourcen, die ein Kultist besitzen kann. Das Spielmaterial sollte in dieser Hinsicht als unlimitiert betrachtet werden; sollte eine Art Ressourcenwürfel ausgehen, so sollte dieser Engpass mittels geeignetem Material überbrückt werden.

Ralph hat den Jäger der Finsternis mit seinen Würfeln (100) beschworen, wofür er 1 Ressource und 1 Magiepunkt erhält. Ralph wählt Tod für die Ressource und nimmt sich 1 schwarzen Würfel, dann rückt er seine Scheibe 1 Feld auf der Magiebeiste nach oben. Vincent hat mit seinen (100) Hydra beschworen, was ihm erlaubt, zwischen 2 Übles und 1 Tod oder 2 Übles und 1 Zerstörung zu wählen. Allerdings muss er 2 Punkte Geistige Gesundheit bezahlen. Da Vincent nur noch 1 Punkt Geistige Gesundheit besitzt, rückt er seinen Marker auf der Beiste Geistige Gesundheit auf 0 und reduziert seine Kultpunkte um 1. Er entscheidet sich dafür 2 Übles und 1 Zerstörung zu nehmen.

DIE FERTIGKEIT HELLSEHEN

☞ Wenn ein Kultist die Fertigkeit Hellsehen ☞ erhält, kann er sich entweder die Ereignis- oder die Ermittlerkarte des nächsten Angriffs (geheim) anschauen. Der Kultist sollte die erhaltene Information geheim halten! Nachdem er die Karte angeschaut hat, legt er sie auf ihren Platz zurück. Hellsehen ☞ ist eine „Einmal-Fertigkeit“. Man sollte sich also gut merken, was man gesehen hat. Möchte ein Kultist später dieselbe (oder auch eine andere) Karte anschauen, muss er die Fertigkeit Hellsehen ☞ erneut erhalten.

In Runde 6 hat Bärbel durch die Beschwörung von Nodens die Fertigkeit Hellsehen erhalten. Sie entscheidet sich dafür, die Ermittlerkarte für den



RANDOLPH CARTER

Randolph Carter ist ein dreißig Jahre alter Dandy und Träumer, der hauptsächlich in der Erinnerung an die ewigen Welten lebt, die er als Teenager in seinen Träumen besucht hat. Um der Langweile seiner bürgerlichen Existenz zu entkommen, hat er alles Mögliche ausprobiert und hat sogar im Weltkrieg gekämpft. Danach hat er sich der Literatur verschrieben und wurde ein erfolgreicher Romanautor. Von der High Society gelangweilt zog er sich ins Private zurück und versuchte sich in seinem Haus in Boston an okkulten Praktiken, mit dem Ziel, den „silbernen Schlüssel“ zu finden. Dieser soll ein Tor in die verlorenen „Traumlande“ öffnen. Carter ist davon überzeugt, dass ihn die Kunst sowie unorthodoxe wissenschaftliche Methoden ans Ziel bringen werden. Er ist ein kühler, einzelgängerischer und kultivierter Gentleman, der stolz auf seine viktorianische Kleidung und Gepflogenheiten ist. Wer ihn kennenlernt, ist von seinen seltsamen Reden und seiner tief sinnigen, schrulligen Art beeindruckt – und von seiner Erfahrung im Umgang mit Gewehr und Bajonett, die er in der Französischen Fremdenlegion erworben hat.



GUSTAF JOHANSEN

Gustaf Johansen ist ein zäher Seemann und erfahrener Heizer aus Norwegen. Er hat schon mehr als genug merkwürdige Dinge gesehen, um zu wissen, wie man sich von Ärger fernhält. Er ist ein praktisch orientierter Mensch, mit begrenzter Vorstellungskraft, dafür versiert im Umgang mit Stäben und Messern. Der nüchterne, schweigsame Turm von einem Mann mit der vom Salz der See gegerbten Haut, trägt immer noch die Pullover und Ölhosen, wie er es von der Zeit auf See gewohnt ist. Mittlerweile ist er im Ruhestand und wohnt mit einer Frau in Oslo, die gerne mehr über seine Vergangenheit wusste. Tatsächlich ist Johansen der einzige Mensch auf Erden, der eine Begegnung mit einer Inkarnation des Großen Cthulhus ohne körperlichen oder geistigen Schaden überlebt hat. Zwar haben ihn seine Erlebnisse sowohl geistig wie körperlich erschöpft, aber nicht in einem Maß, das ihn daran hindern würde, eine Aufzeichnung zu schreiben, in welcher er Zeugnis über die schreckliche Bedrohung durch die Großen Alten ablegt.



ZAUBERSPRÜCHE

Zaubersprüche können die Kultisten in uralten Wälzern finden, die in manchen Gebäuden verborgen liegen, oder durch Geschenke einiger Großer Alter erhalten. Diese geben den Kultisten zusätzliche Fertigkeiten und Macht. Im Spiel werden Zaubersprüche durch Karten dargestellt, die in bestimmten, auf der Karte angegebenen Phasen, genutzt werden können, wenn die geforderten Kosten bezahlt werden. Es gibt 45 Zauberspruchkarten, die entsprechend der Ressourcen in die drei Arten Übles, Tod und Zerstörung unterteilt sind. Jeder Art ist dabei ein unterschiedlicher Effekt zu eigen:

- **Übles-Zaubersprüche** verbessern die Fertigkeiten des Kultisten bei der Beschwörung;
- **Tod-Zaubersprüche** erhöhen die Stärke des Kultisten im Kampf gegen die Ermittler;
- **Zerstörung-Zaubersprüche** ermöglichen es den Kultisten, auf magischem Weg Kultpunkte und Ressourcen zu gewinnen.

Möchte ein Kultist einen Zauberspruch wirken, muss er die auf der Karte angegebenen Kosten bezahlen. Jeder Zauberspruch kann nur einmal eingesetzt werden und wird danach abgelegt.

*** WICHTIG ***

Ein Kultist kann maximal 3 Zauberspruchkarten zur selben Zeit besitzen. Überschreitet ein Kultist – aus welchem Grund auch immer – dieses Maximum, so muss er sofort so viele Zaubersprüche abwerfen (ohne den Effekt zu nutzen), bis er nur noch 3 Zaubersprüche besitzt.

Hinweis: Die Namen der Zaubersprüche und die erzählenden Texte sind bewusst zum Teil nicht ins Deutsche übersetzt worden, sondern stehen in allen Ausgaben von *Kingsport Festival* in den Originalsprachen.

nächsten Angriff (der in Runde 10 stattfindet) anzuschauen. Sie schaut sich die Karte an, blickt vielsagend in die Runde, ohne dabei ein Wort zu sagen, und legt die Karte zurück an ihren Platz.

Sollte ein Kultist die Fertigkeit Hellsehen erhalten, nachdem der letzte Angriff stattgefunden hat, darf er sich (nur in diesem Fall!) stattdessen die Festivalkarte anschauen, vorausgesetzt es liegt eine solche unter der Szenariokarte.

4. AUSBREITUNG

Der Spielplan zeigt die Karte von Kingsport sowie die Orte, die für einen Kult bedeutsam sein können, um die Eroberung der Welt voranzutreiben.



Jedes Gebäude zeigt die folgenden Informationen:



— **Stufe:** Angezeigt als römische Zahl in einem Kreis, oben im Rahmen.



— **Kosten (in Ressourcen):** Mit Ausnahme des Stufe I-Gebäudes Haus hat jedes Gebäude unten zwei Reihen mit Symbolen. Die obere Reihe gibt die Kosten (Ressourcensymbole mit Dornen) an, die ein Kultist bezahlen muss, um eine seiner Scheiben auf dem Gebäude zu platzieren. Diese Kosten können **ausschließlich** in der Phase Ausbreitung bezahlt werden.



— **Belohnung (in Kultpunkten):** Mit Ausnahme des Stufe I-Gebäudes Haus hat jedes Gebäude unten zwei Reihen mit Symbolen. Die untere Reihe gibt die Belohnung (0 – 7 Kultpunkte) an, die ein Kultist erhält, wenn er eine seiner Scheiben auf dem Gebäude platziert. Sollte ein Kultist seine Scheibe von einem Gebäude entfernen müssen, so verliert er auch die entsprechende Menge an Kultpunkten. (Sollte er später erneut eine Scheibe auf dem Gebäude platzieren können, erhält er die Kultpunkte erneut.)



— **Effekt:** Jedes Gebäude hat einen Effekt, der allen Kultisten zu Gute kommt, die eine Scheibe in dem entsprechenden Gebäude besitzen. Die Effekte der einzelnen Gebäude kommen in verschiedenen Phasen zum Tragen, wann, ist auf dem jeweiligen

Plättchen angegeben.



— **Symbol (nur auf manchen Gebäuden):** Diese dienen nur als Gedankenstütze, um an den Effekt oder die zugehörige Phase zu erinnern.

Jeder Kultist kann in der Phase Ausbreitung (in Zugreihenfolge) eine seiner Scheiben auf **genau 1** Gebäude legen und somit seine Macht vergrößern. Um das zu tun, muss er die auf dem Gebäude angegebenen Kosten an Ressourcen bezahlen und in den Vorrat zurücklegen.

Das **erste** Gebäude, in das sich jeder Kultist ausbreiten muss, ist das **Haus** (Stufe I). Von dort ausgehend kann sich jeder Kultist entlang der Verbindungslinien weiter ausbreiten. Hierbei muss jedes neue Gebäude direkt mit einem Gebäude verbunden sein, auf dem der Kultist bereits eine Scheibe besitzt. Es gelten die folgenden Regeln:

- Ein Kultist kann sich (entlang der roten Verbindungen) nur dann auf ein Stufe IV-Gebäude ausbreiten, wenn er wenigstens 1 Scheibe auf einem benachbarten Stufe III-Gebäude besitzt.
- Ein Kultist kann sich (entlang der schwarzen Verbindungen) nur dann auf ein Stufe III-Gebäude ausbreiten, wenn er wenigstens 1 Scheibe auf einem benachbarten Stufe II- oder Stufe IV-Gebäude besitzt.
- Ein Kultist kann sich nur dann auf ein Stufe II-Gebäude ausbreiten, wenn er 1 Scheibe auf dem **Haus** (Stufe I) besitzt.

*** WICHTIG ***

Ein Kultist kann sich nur auf genau 1 Gebäude pro Runde ausbreiten!

Ralph hat bereits eine Scheibe auf dem Haus platziert. Er entscheidet sich in seinem Zug dafür, seine finstere Macht auf das Handelskontor auszuweiten. Er bezahlt 'Tod' (gibt dafür 1 schwarzen Würfel in den Vorrat zurück) und legt eine seiner Scheiben auf das Handelskontor. Beim nächsten Angriff kann sich Ralph einen Bonus gegen den Ermittler kaufen – wie auf dem Gebäude angezeigt. In der nächsten Phase Ausbreitung kann Ralph eine seiner Scheiben auf jedes Gebäude legen, das entweder an das Haus (Dach, Ruinen, Schule oder Club) oder an das Handelskontor (Bibliothek oder Zeitungsverlag) angrenzt.

5. ANGRIFF

(findet nur in Runden mit blauem Marker statt)

Wenn sich der Zeitanzeiger auf dem Kalender auf einem Feld befindet, auf dem ein blauer Marker liegt (was durch die gewählte Szenariokarte bei Spielbeginn bestimmt wurde), findet nun ein Angriff statt.



Zuerst wird die Ereigniskarte aufgedeckt, vorgelesen und durchgeführt, dann die Ermittlerkarte. Danach muss jeder Kultist (in Zugreihenfolge) einzeln für sich dem Angriff begegnen.



Saducismus Triumphatus

Dieses Werk ist eine Apologie des Hexen- und Gespensterglaubens, verfasst von Joseph Glanvill in der Mitte des 17. Jahrhunderts. Später wurden dem Werk Anhänge von Anthony Horneck über die Hexen in Schweden und den Niederlanden hinzugefügt. Das Buch bestätigt die Existenz bössartiger Hexen und übernatürlicher Kräfte und warnt Skeptiker vor diesen. Glanvill behauptet, die Inhalte des Buches seien ihm von einem unbekannten, launischen Wesen, das sich „der Trommler von Tedworth“ nannte, diktiert worden. Die Verbindung zwischen diesem Poltergeist und den verkommenen Flötisten am Throne Azathoths ist für die, die ihr Dasein den Älteren Göttern geweiht haben, offensichtlich. Da bis zur Endfassung des *Saducismus* im Jahre 1683 über einen Zeitraum von 13 Jahren immer wieder Zusätze dem Werk beigelegt wurden, sieht der Wälzer aus wie Flick- und Stückwerk, aus einer Vielzahl von Seiten und Blättern, immer wieder zerrissen und neu zusammengeleimt. Manche Rückseiten gehören definitiv nicht zu den Vorderseiten und generell wirkt das Buch, als hätte es etliche misslungene chirurgische Eingriffe hinter sich, so sehr ähnelt sein Einband einer einzigen schlecht vernähten Wunde. Gedruckte Seiten wechseln sich mit handgeschriebenen ab, die Kanten sind eingerissen, abgenutzt und von der Vielzahl dreckiger Finger seiner abartigen Leser verschmutzt. Neben den Betrachtungen über die Hexenkulte und das Wesen der Göttin *Shub-Niggurath*, enthält das *Saducismus* auch Rituale und Zaubersprüche, mit denen man Übles bewirken kann und die keinem anderen Zweck dienen, als allein dem sadistischen Vergnügen, Chaos und Wahnsinn in die Welt zu bringen.

*** WICHTIG ***

Auf der Rückseite jeder Ermittlerkarte kann man die minimale und maximale Stärke sehen, die der entsprechende Ermittler haben kann. Dies soll den Kultisten helfen, sich auf den Angriff vorzubereiten. Auch die Fertigkeit Hellssehen, die man durch die Beschwörung mancher Großen Alten oder als Effekt einiger Gebäude erhalten kann, ist hierbei nützlich, da man mittels dieser genau weiß, welches Ereignis eintreten wird bzw. welche Stärke der Ermittler hat.



Jede Ermittlerkarte zeigt die Stärke des Ermittlers (in rot). Diese bestimmt die Stufe des Angriffs.

DEN ANGRIFF DURCHFÜHREN

- 1 - **Die Ereigniskarte wird aufgedeckt:** Die auf der Karte beschriebenen Auswirkungen werden sofort durchgeführt.
 - 2 - **Die Ermittlerkarte wird aufgedeckt:** Diese bestimmt sowohl die Stufe des Angriffs als auch die Stärke des Ermittlers.
 - 3 - **Den Ermittler bekämpfen:** Jeder Kultist bestimmt nun seine individuelle Stärke, indem er alle Modifikationen, die er durch Zaubersprüche, Gebäude und andere Effekte (z. B. das *Ereignis*, das *Szenario* etc.) erhält, addiert.
 - 4 - **Ergebnis:** Dann vergleicht jeder Kultist (in Spielreihenfolge) seine Stärke mit der Stärke des Ermittlers. Jeder Kultist muss der kompletten Stärke des Ermittlers begegnen, die Ergebnisse der anderen Kultisten haben keinerlei Auswirkungen auf den Ausgang des eigenen Kampfes.
- **Ist die Stärke des Kultisten größer als die Stärke des Ermittlers,** so besiegt der Kultist den Ermittler und erhält die Belohnung, die auf der Karte angegeben ist.

*** WICHTIG ***

Jeder Kultist, dessen Stärke wenigstens *doppelt so hoch ist wie die des Ermittlers*, erhält die entsprechende Belohnung *doppelt*.

- **Ist die Stärke des Kultisten gleich groß wie die Stärke des Ermittlers,** so hat der Kultist den Ermittler zwar abgewehrt, erhält aber keine Belohnung, wird jedoch auch nicht bestraft.
- **Ist die Stärke des Kultisten geringer als die Stärke des Ermittlers,** so wird der Kultist besiegt und erleidet die auf der Karte angegebene Bestrafung.

Das Ereignis Ex Oblivione wird aufgedeckt. Dieses erhöht die Stärke des Ermittlers um 1. Dann wird die Ermittlerkarte aufgedeckt: Es ist Nathaniel Wingate Peaslee, der jetzt eine Stärke von 3 (2+1 wegen des Ereignisses) hat. Ralph ist nach wie vor Brster Kultist und bestimmt seine Stärke: 2 Stärke erhält er für seine Scheibe auf dem Club. Er gibt 4 Magiepunkte aus, um den Zauberspruch The Testimony of the Mad Arab zu wirken, der ihm 2 weitere Stärkepunkte bringt.

Necronomicon

Das abscheuliche *Necronomicon*, das Buch der toten Namen, ist das mächtigste und gefährlichste Buch der Welt. Das Original wurde vom Magier Abdul Alhazred auf Arabisch unter dem Titel Al Azif (das Buch vom Summen) verfasst. Ab dem 10. Jahrhundert wurde es ins Griechische und Lateinische, stellenweise überarbeitet, übersetzt. Die wenigen verbliebenen Exemplare sind unvollständig und widersprechen sich in manchen Passagen. Dies mag daran liegen, dass es zu allen Zeiten und in allen Gesellschaften vernünftige Menschen gab, die um die Zerstörung der Bücher bemüht waren. Das *Necronomicon* lehrt sämtliche Rituale, Zauber, Dogmen, Lehren und sogar die wahre Natur der Großen Alten. Es beschreibt, wie man Dimensionstore öffnet, die diesen Wesen Zugang zu unserer Welt gewähren, mit welchen Gebeten man den Großen Cthulhu aus seinem Schlaf erwecken kann und Formeln, wie man sich Nyarlathotep unterwirft. Jedes einzelne Wort des Werks stellt eine Gotteslästerung dar. Obwohl es nicht ein vollständiges Exemplar gibt, ist es den gewieftesten Kultisten im Laufe der Jahrhunderte gelungen, eine Vielzahl von Teilabschriften zu erstellen. Allein diese Untersuchungen und das Zusammentragen dieser Texte sind gottlose Unterfangen. Egal um welche Ausgabe des *Necronomicon* es geht, das Buch ist grundsätzlich in Menschenhaut geschlagen und der Text handschriftlich, mit Blut, verfasst. Hingegen sind die Kreise, Pentagramme und die zeremoniellen Zeichnungen mit einem schwarzen Sekret unnatürlicher Herkunft gezogen. Die Seiten bestehen für gewöhnlich entweder aus Pergament oder aus einer giftigen Rinde und sind schmierig, schimmelig und stinken nach Verwesung. Seltsame Symbole in den abgenutzten Ecken lassen vermuten, dass ein solches Exemplar von nichtmenschlichen Wesen studiert und mit Notizen versehen wurde.

Dieser Zauberspruch würde eigentlich 3 Stärke bringen, aber der Effekt wird durch die Sonderfertigkeit des Ermittlers um 1 reduziert. Ralphs Stärke (4) ist somit größer als Nathaniels Stärke (3), er gewinnt den Kampf und erhält die auf Nathaniels Karte angegebene Belohnung, allerdings wird diese nicht verdoppelt, da er nicht wenigstens 6 Stärke hatte. Nun ist der nächste Kultist an der Reihe, Nathaniel zu bekämpfen, wobei Ralphs Sieg über Nathaniel keinen Einfluss auf das Ergebnis hat.

6. ZEIT



Der Zeitanzeiger wird ein Feld weiterbewegt. Befindet sich der Zeitanzeiger jetzt jedoch auf dem letzten Feld des Kalenders (12), endet das Spiel und der Gewinner wird bestimmt!

* SPIELENDEN *

Das Spiel endet nach der 12. Runde. Sollte das *Szenario* eine Festivalkarte vorgegeben haben, wird diese nun aufgedeckt, vorgelesen und ausgewertet.

Der Kultist, der nun die meisten Kultpunkte  besitzt, gewinnt das Spiel. Gibt es einen Gleichstand, so ist der Kultist besser platziert, der mehr Geistige Gesundheit  besitzt. Besteht auch hier Gleichstand, ist der Kultist besser platziert, der mehr Magiepunkte  besitzt. Sind auch diese gleich, so teilen sich die Beteiligten den Sieg bzw. die Platzierung.

*** WICHTIG ***



Wenn ein Kultist im Spielverlauf mehr als 50 Kultpunkte  erreicht, so legt er seinen Kultmarker auf das „+“-Feld der grünen Leiste und setzt die Zählung auf der anderen Seite bei 0 fort. Der Kultmarker soll daran erinnern, bei

Spielende 50 zum Ergebnis zu addieren.

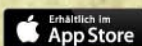
Danke, dass ihr mit uns spielt!

Solltet ihr Fragen zum Spiel oder sonstige Anmerkungen haben, schreibt uns an info@kosmos.de



DER HORROR GEHT WEITER!

Erhältlich im AppStore und PlayStore **Kingsport Festival: The Rituals of Mysteries**, die digitale Umsetzung des Brettspiels. Lade es jetzt auf dein iOS- oder Android-Tablet.



Demonolatrea

Das vom Inquisitor Nicholas Remy in der zweiten Hälfte des 16. Jahrhunderts verfasste *Demonolatrea* enthält neunhundert Geständnisse von Hexen und Zauberern. Remy säuberte die Welt von diesen verfluchten Kultisten, indem er sie verbrennen ließ. Das Wissen jedoch, das er zusammengetragen hat, kann auch heute noch aus seinen Aufzeichnungen erlernt werden.

Unter den Schmerzen der Folter fantasierten die Hexen und Zauberer, wie die Welt wäre, würde sie von den Großen Alten beherrscht werden und berichteten über die außerirdische Hölle, aus der sie bald auf die Erde herabsteigen werden sowie deren Gräfte in den Tiefen der Ozeane. Sie waren von den Großen Alten besessen und sprachen in der Zunge dieser Götter. All die abscheulichen Gotteslästerungen, die sie von sich gaben, wurden mitgeschrieben – was jeden Einzelnen, der damit zu tun hatte, dem Wahnsinn verfallen ließ. Genauso ergeht es jedem, der es wagt, dieses Buch zu lesen.

Das *Demonolatrea* enthält Zaubersprüche, die die Seele korrumpieren und zerstören können. Die Kraft der darin enthaltenen Bekenntnisse ist so groß, dass das Werk schon rein optisch in seiner Form und seinen Abmessungen ungefällig und einfach „falsch“ wirkt. Das Buch ist in dunkle, glänzende Seide gebunden, deren Farbe sich im Licht ständig wandelt.

Wenn ihr mehr über die Symbole auf der Rückseite der Kultmarker wissen wollt, schaut euch mal auf www.sirchestercobblepot.com um.

* SPIELÜBERSICHT *

Eine Partie *Kingsport Festival* geht über 12 Runden. Jede davon ist in 6 Phasen unterteilt:

1. **Zugreihenfolge:** Alle Kultisten würfeln gleichzeitig. Der Kultist mit der niedrigsten Gesamtsumme ist Startspieler für die gesamte Runde usw. (Siehe S. 8.)
2. **Beschwörung:** In Zugreihenfolge kann jeder Kultist einen Großen Alten beschwören oder passen. Um einen Großen Alten zu beschwören, nimmt er einen oder mehrere seiner Würfel und legt ihn auf die Tafel eines Großen Alten, dessen Summe exakt mit der Summe der gewählten Würfel übereinstimmt. (Siehe S. 9.)
3. **Belohnung:** In aufsteigender Reihenfolge, beginnend bei X, dann 1 – 19, verteilen die Großen Alten ihre Geschenke an die Kultisten, von denen sie beschworen wurden. Dies kann zu Schaden an der Geistigen Gesundheit führen. Nachdem ein Kultist das Geschenk eines Großen Alten erhalten hat, nimmt er seine Würfel von der Tafel zurück. (Siehe S. 10.)
4. **Ausbreitung:** In Zugreihenfolge darf jeder Kultist eine neue Scheibe auf ein Gebäude legen, zu dem er (ausgehend vom *Haus*) eine Verbindung hat. Um das tun zu können, muss er die auf dem Gebäude angegebenen Ressourcen abgeben. (Siehe S. 12.)
5. **Angriff:** Diese Phase findet nur statt, wenn die aktuelle Runde mit einem blauen Angriffsmarker auf dem Kalender gekennzeichnet ist. Ist dem so, wird zuerst die Ereigniskarte aufgedeckt und ausgeführt, danach die Ermittlerkarte. Dann muss sich jeder Kultist einzeln, in Zugreihenfolge, dem Angriff des Ermittlers stellen. (Siehe S. 13.)
Zuerst wird die Ereigniskarte vorgelesen und ihre Auswirkungen ausgeführt. Dann wird die Ermittlerkarte vorgelesen. Jeder Kultist ermittelt seine individuelle Stärke, indem er all seine Modifikatoren durch Gebäude, eingesetzte Zaubersprüche und sonstige Effekte (wie das *Ereignis*, das *Szenario* usw.) addiert:
 - Wenn die Stärke des Kultisten größer ist als die des Ermittlers, erhält er die auf der Ermittlerkarte angegebene Belohnung. Ist seine Stärke mindestens doppelt so groß, wird die Belohnung verdoppelt.
 - Wenn die Stärke von Kultist und Ermittler gleich groß sind, gibt es weder eine Belohnung noch eine Bestrafung.
 - Wenn die Stärke des Kultisten geringer ist als die des Ermittlers, erleidet er die auf der Ermittlerkarte angegebene Bestrafung.
6. **Zeit:** Der weiße Zeitanzeiger wird ein Feld auf dem Kalender weiterbewegt und die Runde endet. (Siehe S. 15.)