

BARKHAM HORROR®

DAS KARTENSPIEL

DIE VERSTRICKUNGEN DES MIAULATHOTEP

Den Letzten beißen die ... Katzen?

In *Die Verstrickungen des Miaulathotep* müssen mutige Hunde-Ermittler eine niederträchtige Katzen-Verschwörung aufdecken. Miaulathotep – das Streunende Chaos und Pfote der Äußeren Katzengötter – terrorisiert die Stadt Barkham. Werden die jungen Hunde die unzähligen Tatzen des Miaulathotep besiegen können? Oder werden garstige Katzen-Monster Barkham und die ganze Welt zerstören? Dieses einzigartige Szenario für *Arkham Horror: Das Kartenspiel* kann nur als Einzelspielszenario gespielt werden.

Erweiterungssymbol

Die Karten dieser Erweiterung können an diesem Symbol vor der Setnummer jeder Karte erkannt werden:



Barkham Horror

Barkham Horror ist ein alternatives Universum, in dem der Kampf zwischen den Menschen und den schauerlichen Kräften des Mythos in den Hintergrund tritt. Stattdessen steht der uralte Konflikt zwischen Hunden und Katzen im Mittelpunkt.

- ☉ Ermittler- und Spielerkarten aus *Barkham Horror*-Erweiterungen können nicht in traditionellen Szenarien von *Arkham Horror: Das Kartenspiel* verwendet werden.
- ☉ In *Barkham Horror*-Szenarien können nur Barkham-Ermittler verwendet werden. Alle anderen Spielerkarten aus *Arkham Horror: Das Kartenspiel*-Erweiterungen können normal verwendet werden.

Spielmodi

Die *Verstrickungen des Miaulathotep* kann nur als Einzelspiel-szenario gespielt werden. Es gelten die Regeln für ein Einzelspielszenario auf Seite 8 des Referenzhandbuchs. Das vorliegende Regelheft ist der Kampagnenleitfaden.

Der Chaosbeutel wird aus folgenden Markern zusammengestellt:

- ☉ **Einfach:** +1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, ☠, ☠, ♡, ♣, ☹, ♠, ♠.
- ☉ **Normal:** +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ☠, ☠, ♡, ♣, ☹, ♠, ♠.
- ☉ **Schwer:** 0, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, ☠, ☠, ♡, ♣, ☹, ♠, ♠.
- ☉ **Experte:** 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -5, -6, -8, ☠, ☠, ♡, ♣, ☹, ♠, ♠.

Zusätzliche Regeln & Klarstellungen

Alarmiert

Immer wenn einem Ermittler bei einem Entkommen-Versuch gegen einen Gegner mit dem Schlüsselwort Alarmiert eine Fertigungsprobe misslingt, führt der Gegner nach der Anwendung aller Ergebnisse jener Fertigungsprobe einen Angriff gegen diesen Ermittler durch. Ein Gegner wird nicht erschöpft, nachdem er einen Alarmiert-Angriff durchgeführt hat. Dieser Angriff wird durchgeführt, egal ob der Gegner mit dem Ermittler in einen Kampf verwickelt ist oder nicht.

„Voller Katzen“

In diesem Szenario wird zu Beginn des Spiels unter sechs der Orte je ein verdeckter **Tatze**-Gegner platziert. Während des Szenarios gilt ein Ort mit verdeckter Begegnungskarte darunter als „voller Katzen“. **Dies hat für sich keinen eigenständigen Spieleffekt.** Andere Karteneffekte können sich jedoch ändern, je nachdem ob ein Ort voller Katzen ist oder nicht.

- ☉ Falls eine Begegnungskarte unter einem Ort voller Katzen aus irgendeinem Grund ins Spiel kommt oder entfernt wird, gilt der Ort nicht länger als voller Katzen.

„Schnüffeln“ / „erschnüffelte“ Orte

Hunde haben einen hervorragenden Geruchssinn und ganz besonders Kate Winselrop. Ihre Fähigkeit erlaubt ihr, an einem Ort zu „schnüffeln“. Als Erinnerung kann sie z. B. einen Ressourcenmarker neben den Ort legen. Ein einmal erschnüffelter Ort gilt für den Rest des Spiels als „erschnüffelt“.

Die Verstrickungen des Miaulathotep

„Wir können den Umgangston und die Voreingenommenheit einer Zivilisation in der Tat an ihrer relativen Haltung gegenüber Hunden und Katzen beurteilen.“

– H. P. Lovecraft, „Katzen und Hunde“

Einführung 1: *Es ist eine dunkle und stürmische Nacht in der sagenumwobenen und ruhelosen Stadt Barkham. Während du durch die Straßen läufst, regnet es Katzen und Hunde, wie man hier so sagt. Doch du hast den Geruch von etwas Großem wahrgenommen. Und wenn du dich einmal in eine Geschichte verbissen hast, kannst du einfach nicht mehr loslassen. Ein bisschen nasses Fell hat dich noch nie davon abgehalten, die Wahrheit herauszufinden.*

In Barkham ereignen sich in letzter Zeit seltsame Dinge. Noch nie wurden so viele Katzen gesichtet und jeden Tag werden mehr und mehr Tauben vermisst. Das alleine wäre noch nicht berichtenswert, doch deine feine Spürnase sagt dir, dass an dieser Geschichte mehr dran ist. Einige wenige Katzen mögen zwar harmlos und gar liebenswert sein, doch die meisten sind heimtückische Intriganten. Du hast das Flüstern und das Heulen im Wind gehört. „Der Orden der toten Nagetiere auf der Türschwelle“ soll zurück sein. Was auch immer diese verrückten Katzen planen, nur du kannst sie aufhalten.

Heute wirst du jedoch sicher nichts mehr herausfinden und so trotttest du in Richtung deines Zuhauses im Sabberviertel bei den Barkham-Docks. Doch was ist das? Der Hauch von etwas Fauligem und Stechendem liegt in der Luft. Was auch immer diesen beißenden Gestank verursacht, muss in der Nähe sein. Aber halt, da ist noch ein Geruch ... !

★ ★ ★
★ Der Ermittlungsleiter muss entscheiden (wähle eins):

- 🌀 Folge dem fauligen Gestank. Lies **Einführung 2**.
- 🌀 Folge dem Geruch nach Speck. Lies **Einführung 3**.

Einführung 2: *Nein! Du darfst dich jetzt nicht von deinen Ermittlungen ablenken lassen, auch nicht durch den Gedanken an leckeren Speck und liebevolle Ohrenkrauler von all den Menschen, die bei Velma's Hundehütte vorbeikommen. Diese Sache ist zu wichtig. Du verfolgst den schrecklichen Geruch weiter, bis du auf seine Quelle stößt: einen Haarball, der in einer Gasse bei den Docks ausgewürgt wurde. Natürlich. Wenn das kein Beweis dafür ist, dass hier Katzen am Werk sind! Dann hörst du es: HRRK! HRRRRK! Dieses schaurige Geräusch kann nur eins bedeuten!*

Der Ermittlungsleiter muss entscheiden (wähle eins):

- 🌀 Konfrontiere die würgende Katze. Lies **Einführung 4**.
- 🌀 Folge der Katze zu ihrem Versteck. Lies **Einführung 5**.

Einführung 3: *Die Ermittlungen können warten. Speck geht immer vor! Du folgst dem verführerischen Duft nach Nordosten zu Velma's Hundehütte, gleich hinter Bieststadt. Die Geräusche von ausgelassenen Hunden und das Brutzeln von gegrilltem Essen lassen deinen Schwanz schneller als eine Peitsche wedeln. Das duftet köstlich! Und doch nagt da etwas an deinem Hundehirn ... Was hattest du noch mal vorgehabt?*

Der Ermittlungsleiter muss entscheiden (wähle eins):

- 🌀 Egal, Fresschen! Lies **Einführung 6**.
- 🌀 Ach ja, den Orden aufspüren. Lies **Einführung 7**.

★ ★ ★ ★ ★ ★
★ **Einführung 4:** Du hast dich schon zu fest in die Sache verbissen, um jetzt zu zögern oder kehrtzumachen. Schon bald entdeckst du die unglückliche Kreatur und Quelle des fürchterlichen Würgens. Als die Katze fertig ist, beginnt sie ihr Fell zu lecken. Du fragst dich, ob Katzen wirklich keinen Sinn für Ursache und Wirkung haben. „Was plant der Orden?“, fragst du sie geradeheraus.

„Warum sollte ich dir das verraten, Köter?“, fragt die Katze gleichgültig. „Du wirst bald schon unsere Beute sein.“ Und damit springt sie anmutig von der Straße auf einen tiefhängenden Ast und verschwindet aus deinem Blickfeld.

Beute? Du denkst über die Worte der Katze nach. Der Konflikt zwischen deiner Art und den Katzen ist so alt wie die Zeit selbst, aber ihr wart nie ihre Beute. Was haben die Haarwürger nur vor ...?

Lies die **Vorbereitung**. Jeder Ermittler beginnt im Sabberviertel.

Einführung 5: Du nimmst die Witterung auf und folgst der Katze mit etwas Abstand. Schließlich verlässt sie den Hafen und läuft nach Südwesten, Richtung Schnauzstadt. Was hat eine Katze bloß in dieser Gegend zu schaffen? Deine Frage wird bald beantwortet, als sie vor dem Herrenhaus der Barkham Gesellschaft für Katzensgeschichte stehen bleibt, einer Organisation, die sich der Aufklärung der Bevölkerung über die „edlen Katzen“ verschrieben hat. Ein in Roben gehüllter Mensch kommt heraus, hebt sie auf und bringt sie ins Haus. Es ergibt Sinn, dass ein solch geschmähter Kult in die Sache verwickelt ist! Vermutlich wird die Katze nun von dem Menschen gefüttert und gestreichelt. Dein Blut kocht. Verflucht seist du, verdorbene Kreatur! Wie kannst du den Menschen nur vorgaukeln, du seist süß und flauschig und gar nicht böse? WUFF!

Lies die **Vorbereitung**. Jeder Ermittler beginnt in Schnauzstadt.


★ ★ ★ Einführung 6: Erst als dein Bauch voll mit leckerem Futter ist und du ausgiebig gestreichelt wurdest, erinnerst du dich wieder, warum du überhaupt unterwegs warst. Du schnüffelst etwas in der Gegend herum, bis du mehrere Ratten bemerkst, die panisch aus einem nahe gelegenen Kanalisationsrohr fliehen. „Was ist los?“, bellst du. Sie fiepen und piepsen als Antwort, und erst da erinnerst du dich, dass Ratten gar nicht sprechen können. Dennoch kannst du dir ein wenig aus ihren hektischen Pantomimen zusammenreimen. „Der Orden der toten Nagetiere auf der Türschwelle“ macht seinem Namen alle Ehre und jagt bereits seit Ewigkeiten Ratten. Doch nun sind nicht nur Katzen auf der Jagd, sondern auch schreckliche katzenartige Abscheulichkeiten, die jeder irdischen Logik widersprechen. Klingt, als ob der Orden wieder einmal einen finsternen Plan verfolgt ...

Lies die **Vorbereitung**. Jeder Ermittler beginnt in Bieststadt.

Einführung 7: Du darfst dich jetzt nicht von Velma's schmackhaftem Futter ablenken lassen. Aus den Augenwinkeln kannst du erkennen, wie eine katzenhafte Silhouette anmutig um die Ecke davonschleicht. Mit deinem feinen Geruchssinn verfolgst du die Katze nach Westen bis zum Schwanzende, wo sich der Bahnhof von Barkham befindet. Bei den Gleisen am Stadtrand verschwindet sie dann unter einem verlassenen Zugwaggon, der mit einem Katzenpfotenabdruck gekennzeichnet ist. „Mausachusetts Katzenminze Co.“ steht auf der Außenseite. Zweifellos eine Fassade für ein Geheimquartier des Ordens! Du willst dich gerade anschleichen und lauschen, als plötzlich etwas unter dem Zug hervorspringt – eine schreckliche Mischung aus Vogel, Fledermaus und Katze, mit Schwimmhäuten und ledrigen Flügeln! Die Kreatur hat keine Haare, obwohl ihr Gesicht eindeutig katzenartig ist. Dann fliegt sie in die Nacht davon. Der Anblick lässt dir das Fell zu Berge stehen.

Lies die **Vorbereitung**. Jeder Ermittler beginnt beim Schwanzende.

Vorbereitung

- ☉ Es werden alle Karten aus dem Begegnungsset *Die Verstrickungen des Miaulathotep* herausgesucht. Dieses Set ist am nebenstehenden Symbol zu erkennen: 
- ☉ Es werden alle Orte ins Spiel gebracht (siehe rechts: „Vorschlag für die Platzierung der Orte“).
 - ◆ Jeder Ermittler beginnt das Spiel an dem Ort, der im Einführungstext angegeben ist.
- ☉ Die 7 **Tatze**-Gegner werden gemischt. Einer von ihnen wird aus dem Spiel entfernt, ohne ihn anzusehen. Je einer der übrigen **Tatze**-Gegner wird verdeckt unter jedem der folgenden Orte platziert: Barkham Sanatorium, Barkham Tierheim, Velma's Hundehütte, Mopskatonic Universität, Knochenhof und St. Mary's Tierklinik.
 - ◆ Jeder dieser Orte ist „voller Katzen“ (siehe „Voller Katzen“ auf Seite 3). Ein Ort gilt nicht länger als voller Katzen, sobald die Begegnungskarte darunter aus irgendeinem Grund ins Spiel kommt oder entfernt wird.
- ☉ Der Gegner Miaulathotep wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- ☉ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- ☉ **Das Spiel kann nun beginnen. Wau!**

Vorschlag für die Platzierung der Orte



Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios lesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler haben aufgegeben oder wurden besiegt):

Fahre mit **Auflösung 2** fort.

Auflösung 1: *Die Menschen werden nie etwas von der Bedrohung erfahren, die knapp jenseits ihrer Sinnesgrenzen lauerte – eine Gefahr, die sie trotz des fauligen Gestanks nicht riechen konnten. Du wirst weiterhin wachsam bleiben und loyal alle Schrecken erschnüffeln, die deine geliebte Stadt heimsuchen, denn das ist die Pflicht und die Bürde, die alle Hunde tragen! Doch bis du wieder gebraucht wirst, bist du damit zufrieden, zu schlafen, zu spielen und ein Leckerli nach dem anderen zu fressen. Siege sind toll!*

- ☉ Die Ermittler gewinnen – aber nur, wenn sie auch Hundeliebhaber sind!
- ☉ Katzenliebhaber haben das Szenario erfolgreich beendet, fühlen sich aber wie Verräter ...

Auflösung 2: *Dies ist das Ende für alle Hunde auf der Welt ... Die A-pfote-kalypse! Eine wahre Katzastrophe! Ein schrecklicher Katerklysmus! Der Super-MIAU!*

... Ich finde selbst hinaus, danke.

- ☉ Die Ermittler verlieren! Katzenliebhaber können sich dennoch als Gewinner fühlen.

Anmerkungen der Entwickler

Barkham Horror enthält die Arbeiten von Dutzenden von talentierten Illustratoren, die für die Spiele der *Arkham Horror*-Reihe erstaunliche Kunstwerke geschaffen haben. Für dieses Szenario haben die Mitarbeiter von Fantasy Flight Games bekannte schaurige Darstellungen aus der Reihe genommen und sie auf die tierische Welt von *Barkham Horror* zugeschnitten. Auf den Karten ist entsprechend sowohl der ursprüngliche Künstler angegeben als auch der Künstler, der den „Zoomorphismus“ geschaffen hat. Vielen Dank an alle, die zu diesem einzigartigen Projekt beigetragen haben, dessen Erlös wohltätigen Zwecken dient!

– Brian Schomburg



FANTASY
FLIGHT
GAMES



PROOF OF
PURCHASE

FFGD1146

Die Verstrickungen
des Miaulathotep

Credits

Expansion Design and Development: Matthew Newman

Producer: Calli Oliverius

Proofreading: Jeremiah J. Shaw

Card Game Manager: Jim Cartwright

Barkham Horror Story Review: Kara Centell-Dunk and Phil Henry

Expansion Graphic Design: Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Christopher Hosch

Managing Art Director: Tony Bradt

Quality Assurance Coordination: Andrew Janeba and Zach Tewalthomas

Production Management: Justin Anger and Jason Glawe

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

VP of Product Development: Chris Gerber

Executive Game Designer: Nate French

Head of Studio: Andrew Navaro

Special thanks to Kathleen Miller

Testspieler

Riley Colby, James Howl, Brooke Robison, Aaron Skunk, Jason Walden

*Additional thanks to the **dogs** of Asmodee and FFG: Addie, Albert Einstein, Arrio, Bella, Belle, Benji, Comrade Karl Barx, Diego, Duck, Duncan, Ella, Ellie, Gwen, Hoban Washburn, Inari, Jib, John Marie, June, Juno, Kirby, Lady, Livvy, Logan, Louie, Maggie, Maja, Mogwai, Nux, Olive, Parker, Peaches, Pixel, Sif, Sophie, Tracer, Vito, Walter*

*All hail the true masters of Asmodee and FFG (the **cats**): Apollo, Babycakes, Baron, Bijou, Chopper, Cirilla, Cupcake, Decibella, Eris, Ernie, Gatsby, Gozer, Hookah, Hot Pocket, Kentucky, Kiki, Lilith, Mari, Mars, Mina, Minxy, Poppy, Quinn, Remi, Ru, Sabrina, Shadow, Shinobi, Sigrid, Speedy, Spooky, Tobias, Trisket, Winnie*

Asmodee Germany

Redaktion & Übersetzung: Simon Blome (*dankt Hund Joey und Kater Merlin*)

Layout & Grafische Bearbeitung: Vanessa Löhr (*dankt den Hunden Nico, Sammy und Shila*) und Niklas Tessmer (*dankt Hund Peppä*)

Unter Mitarbeit von: Benjamin Fischer (*dankt den Hunden Bernie, Blanche und Ivy*) und Christian Kox (*dankt den Katzen Flöckchen, Felix und Mickie*)