

# BARKHAM HORROR®

## THE CARD GAME

### ВМЕШАТЕЛЬСТВО МЯУЛАТОПЕА

#### Ночью все кошки серы

В этом сценарии для игры *Barkham Horror: The Card Game* сыщики должны остановить Вмешательство Мяулатотепа. Мяулатотеп, Крадущийся Хаос, Кошатый внешних кошачьих богов, терроризирует Бархэм. Только несколько чудных щенков могут остановить Мяуски Мяулатотепа и предотвратить уничтожение Баркхэма и всего мира! Этот сценарий можно играть только в режиме "отдельного сценария".

#### Символ дополнения

Карты этого дополнения можно определить по иконке рядом с номером карты.



# Ужас Баркхэма

*Barkham Horror* это альтернативная вселенная в которой столкновение людей и древних сил уходит на второй план, а столкновение котов и собак занимает центральную роль.

- ⌚ Карты сыщиков и игроков дополнения *Barkham Horror* не могут быть использованы в сценариях *Arkham Horror: The Card Game*.
- ⌚ Аналогично, только сыщики из *Barkham Horror* должны быть использованы при игре в *Barkham Horror*. Прочие карты игрока из игр серии *Arkham Horror: The Card Game* могут быть использованы.

## Игровые режимы

Вмешательство Мяулатотепа можно играть только в виде отдельного сценария. Следуйте правилам самостоятельных сценариев из *Arkham Horror: The Card Game Rules Reference*. Этот буклет - руководство компании Вмешательство Мяулатотепа.

Сформируйте мешочек хаоса согласно сложности:

- ⌚ **Легкий:** +1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, , , , , , .
- ⌚ **Стандартный:** +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, , , , , , .
- ⌚ **Сложный:** 0, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, , , , , , .
- ⌚ **Экспертный:** 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -5, -6, -8, , , , , , .

## Прочие правила и разъяснения

### Бдительный

Каждый раз при провале проверки уклонения против противника с ключевым словом Бдительный, после розыгрыша всех эффектов этого провала, этот противник атакует уклонявшегося сыщика. Противник не закрывается после выполнения этой атаки. Эта атака происходит не зависимо от того, сражается сыщик с атакующим врагом или нет.

### "Кишит котами"

Шесть локаций этого сценария входят в игру с приложенными к ним картами *Мяуск* (лицом вниз). Во время сценария, с приложенными к ним картами сценария (лицом вниз) считаются "кишащими котами".

- **Это не оказывает никаких самостоятельных эффектов.** Однако, эффекты некоторых карт могут изменяться в зависимости от того, кишит локация котами или нет.

- Если карта сценария по какой-либо причине открепляется от карты локации, то эта локация больше не кишит котами.

### "Обнюхать" локацию

У собак отличное обоняние. Кейт Уинтшен в частности имеет способность позволяющую "обнюхать" локацию. Вы можете использовать жетон (например ресурса) или лист, чтобы помечать локации, которые вы обнюхали. В общем, обнюханные локации остаются таковыми до конца игры.

# The Meddling of Meowlathotep

“Вероятно мы действительно можем судить о настрое и устремлениях цивилизаций по их отношению к кошкам и собакам.”

– Г. Ф. Лавкрафт, “Кошки и собаки”

**Интро 1:** Темной, дождливой ночью вы оказались на улице Баркхэма, города исполненного мифов и легенд. Вам уже удалось учゅять след большого дела, а если вы впились во что-то зубами, то просто так это уже не оставите. Так что вероятность намочить шкуру не могла остановить вас сегодня.

Что-то странно намечалось в Баркхэме. Кошки мелькали тут и там, и с каждым днем все больше голубей исчезало. И хотя эти события не были примечательны сами по себе, ваше чутье подсказывало, что за ними стоит нечто большее. В конце концов, хотя некоторые коты бывают весьма безвредны и даже очаровательны, большинство из них - гнусные махинаторы. До вас доходили слухи о том, что Орден мертвых грызунов на пороге вернулся и что бы они не задумали, только вы в силах помешать им.

Вы как раз направлялись домой, в Слюнътаун как неожиданно почуяли противный острый запах. Что бы не вызвало такую едкую вонь оно должно быть неподалеку... Но тут вы уловили другой запах! Ведущий сыщик должен решить (выберите одно):

- ⌚ Иди за неприятным запахом. Перейдите к **Интро 2**.
- ⌚ Иди за запахом бекона. Перейдите к **Интро 3**.

\* Иントро 2: Нет! Даже мысли о вкуснейшем беконе и чесании заушком, от добрых посетителей Конуры Велмы не смогут сбить вас цели. Расследование слишком важно. Вы последовали к источнику мерзкого запаха, пока не нашли его: комок шерсти срыгнутый в подворотне у доков. Ну конечно! Если это не доказательство кошачьего следа, то что тогда? Как вдруг вы услышали: XPPPK! XPPPPPPPK! Вы знаете, что это значит!

Ведущий сыщик должен решить (выберите одно):

- ⌚ Столкнуться с мерзким котом. Перейдите к **Интро 4**.
- ⌚ Преследовать кота до убежища. Перейдите к **Интро 5**.

**Интро 3:** Расследование подождет. Бекон вечен. Вы следуете за этим чудесным запахом на северо восток к Конуре Велмы в Зверьтауне. Звуки веселья и шипение гриля заставляют ваш хвост вилять быстрее. Однако, что-то щелкает в вашей собачьей голове... Куда там вы направлялись?

Ведущий сыщик должен решить (выберите одно):

- ⌚ Нет, еда. Перейдите к **Интро 6**.
- ⌚ Ах, да. Расследование дела ордена. Перейдите к **Интро 7**.

**Интро 4:** *O, нет, вас уже не остановить. Вы вскоре сталкиваетесь с бедным созданием издававшим эти звуки. Закончив с ними, он вновь взялся лизать свою шерсть заставляя вас задуматься - имеют ли кошки представление о причинах и следствиях. Вы многозначительно спрашиваете "Что затевает орден?".*

*"Почему я должен тебе отвечать, щенок?"* отвечает кот с ноткой безразличия в голосе. *"Скоро вы станете нашими жертвами".* С этими словами кот заскочил на нижнюю ветку дерева и скрылся из вашего вида.

*Жертвами? Вы обдумываете слова кота. Неприязнь между вашими видами - не новость, но вот их жертвами вы никогда еще не были. Что именно они задумали... ?*

Перейдите к **Подготовке**. Вы начинаете в Слюньютауне

**Интро 5:** *Вы идете по следу кота, но держите дистанцию. Немного походя по округе кот покинул доки и направился к Саутсайду. Что могло ему там понадобиться?*

*Ответ нашелся, когда кот был поднят человеком в робе вышедшим из особняка Исторического общества Баркхэма, организации занимающейся просвещением населения о "благородных" кошках города. Не удивительно, что столь оскорбительный культивировал замешан в этом. Человек занес кота внутрь, вероятно, покормил и поиграл с ним. Ваша кровь вскипала. Будь ты проклят, вонючий кот! Как ты мог запутать этих людей и заставить их поверить в то что ты милый и пушистый и вовсе не злой—!*

Перейдите к **Подготовке**. Вы начинаете в Саутсайде.

**Intro 6:** Только когда ваш животик наполнился вкуснейшей едой, а ушки тщательно вычесаны вы вспомнили куда вы вообще направлялись. Вы патрулировали окрестности пока не заметили пачку бегущих в панике крыс.

“Что случилось?” вы гавкнули. Но они лишь пищали в ответ и вы не сразу вспомнили, что крысы не умеют разговаривать. Однако из их реакции вы кое что поняли. Орден мертвых грызунов на пороге, как подмечено в их названии, веками охотился на крыс. Но теперь не только кошки охотились на них, но и ужасные котообразные создания не подчиняющиеся Земной логике. Похоже орден снова взялся за свои старые трюки...

Перейдите к **Подготовке**. Вы начинаете в Звертауне.

**Интро 7:** Необходимость расследования слишком важна для вас, чтобы отвлекаться на вкусную еду. Уходя от Велмы вы заметили промелькнувшего кота. Используя ваши острое чувство обоняния вам удалось проследить за котом и так добраться до Железнодорожной станции.

Вы шли за ним до западного края города, где кот скрылся под заброшенным вагоном отмеченным знаком кошачьей лапы. “Кошатник Мяусочусетса” говорила заметка под знаком. Без сомнения, это было просто прикрытие для штаба культа. Вы собирались подслушать, о чем говорят коты в своем убежище, как вдруг из под поезда выскочило существо! Отвратительный гибрид птицы, летучей мыши и кошки, с перепончатыми лапами и перепончатыми крыльями notably но без шести, однако лицо было однозначно кошачим. Вид существа заставил ваши волосы щевелиться.

Перейдите к **Подготовке**. Вы начинаете на Железнодорожной станции.

## Подготовка

- Ⓐ Возьмите все карты набора *Вмешательство Мяулатотепа*. Этот набор отмечен значком:
- 
- Ⓐ Выложите все локации в игру (*пример расположения показан на следующей странице*).
- ❖ Каждый сыщик начинает в локации отмеченной в вводном тексте подготовки.
- Ⓐ Найдите и перемешайте 7 **Мяуск**. Удалите 1 из них из игры не глядя на неё. Положите по 1 из оставшихся **Мяуск** под каждую из следующих локаций: Лечебница Баркхэма, Городской приют Баркхэма, Конура Велмы, Университет Пескотоника, Костьбище и Питомник Св. Марии.
- ❖ Каждая из этих локаций “кишит котами” (*смотри “Кишит котами” ст. 3 для разъяснения*). Локация перестает кишить котами, если карта события убирается из под неё по любой причине.
- Ⓐ Отложите карту Мяулатотеп из игры.
- Ⓐ Перемешайте оставшиеся карты событий, чтобы сформировать колоду событий.
- Ⓐ **Вы готовы начать игру.**

# Расположение локаций



## НЕ ЧИТАЙТЕ до конца сценария

**Если развязка не была достигнута (сыщики сбежали или погибли):** Перейдите к Развязке 2.

**Развязка 1:** Люди никогда не узнают об опасности, которая таилась за границей их чувств — опасность, которую они не могли учуять, не смотря на её мерзкий запах. Вы сохраните бдительность и верно разнюхаете любую угрозу вашему любимому городу, поскольку это долг и бремя всех собачьих. Но пока ваша помощь вновь не понадобится вы можете спать, играть и кушать вкусняшки одну за другой. Победа сладка.

- ❶ Сыщики одерживают победу, но только если они собачники.
- ❷ Кошатники успешно прошли сценарий, но чувствуют себя предателями.

**Развязка 2:** Это конец собачьих  
Лап-окалипсис. Настоящая Кот-астрофа.  
Полнейший кот-аклизм.

... Окей-окей, я закончил.

- ❶ Сыщики проиграли! Но игроки-кошатники, однако победили в игре.

## Дизайнерские заметки

*Barkham Horror* включает работы талантливых художников создавших иллюстрации для серии игр *Arkham Horror*. Для этого продукта работники Fantasy Flight Games взяли изображения кошмаров и запретных знаний и зоологизировали их для мира *Barkham Horror*. На картах написаны имена оригинальных художников и художников осуществлявших зооморфизм. Благодарим всех приложивших руку к этому удивительному благотворительному проекту.

—Брайан Шомбург



FANTASY  
FLIGHT  
GAMES



PROOF OF  
PURCHASE

PAHC01  
The Meddling of  
Meowlathotep

# 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*

## Playtesters

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, 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