

# ARKHAM HORROR®

EL JUEGO DE CARTAS

## MAQUINACIONES POR EL TIEMPO

Se ha producido una distorsión temporal...

Algo va mal. Han desaparecido científicos ganadores del Nobel y sus revolucionarios descubrimientos. Esta reacción en cadena que se ha producido en la realidad es una pérdida para la humanidad que es necesario arreglar. Cada segundo cuenta. *Maquinaciones por el tiempo* es un escenario especial para *Arkham Horror: El juego de cartas*, diseñado para vivir una experiencia divertida e interactiva para 1–12 jugadores.

### Icono de la expansión

Las cartas de este escenario pueden identificarse mediante este símbolo que aparece antes del número de colección de cada carta.



# Modos de juego

*Maquinaciones por el tiempo* se puede jugar como escenario independiente o como historia secundaria incluida en cualquier campaña. Al jugarlo como escenario independiente, este escenario se puede jugar de dos formas: con un grupo de 1–4 jugadores en el *modo de grupo único* o con 3–12 jugadores repartidos en tres grupos de 1–4 jugadores cada uno en el *modo multijugador épico*.

Las páginas 3–5 incluyen reglas adicionales y aclaraciones para las dos versiones del escenario, mientras que la página 6 incluye reglas especiales del *modo multijugador épico*.

## Escenario independiente

Al jugarlo como escenario independiente, sigue los pasos de la sección “Escenarios independientes” de la referencia de reglas. Este reglamento es la guía de campaña para *Maquinaciones por el tiempo*. Este escenario tiene cuatro modos de dificultad. Cada grupo puede jugar en un modo de dificultad distinto. Crea la bolsa de caos con las siguientes fichas:

- 🌀 **Fácil:** +1, +1, +1, 0, 0, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, , , , , , , , , .
- 🌀 **Normal:** +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, , , , , , , , , .
- 🌀 **Difícil:** 0, 0, -1, -1, -1, -2, -3, -4, -6, , , , , , , , , .
- 🌀 **Experto:** 0, -1, -1, -2, -3, -4, -5, -6, -8, , , , , , , , , .

## Historia secundaria (modo de campaña)

Una historia secundaria es un escenario que puede jugarse entre dos escenarios cualesquiera de una campaña de *Arkham Horror: El juego de cartas*. Jugar una historia secundaria le cuesta una cantidad de experiencia a cada investigador de la campaña. Los investigadores conservan durante el resto de la campaña las Debilidades, traumas, experiencia y recompensas obtenidas por jugar una historia secundaria. Cada historia secundaria sólo puede jugarse una vez por campaña.

Al jugar este escenario como historia secundaria durante una campaña, hazlo como si estuvieses preparando el siguiente escenario de la campaña, con la misma bolsa de caos, Debilidades, traumas y Apoyos de historia ya obtenidos.

Jugar la historia secundaria *Maquinaciones por el tiempo* le cuesta 2 puntos de experiencia a cada investigador.

## Reglas y aclaraciones adicionales

### Eras

*Maquinaciones en el tiempo* tiene tres eras distintas: pasado, presente y futuro. En el *modo de grupo único*, puedes jugar en las tres eras a la vez y viajar por todas ellas. En el *modo multijugador épico*, cada grupo está restringido a una era diferente.

- ☉ Un Apoyo **Pasado** no puede entrar en ningún Lugar que no sea **Pasado**.
- ☉ Un Apoyo **Presente** no puede entrar en ningún Lugar que no sea **Presente**.
- ☉ Un Apoyo **Futuro** que no sea **Objeto** no puede entrar en ningún Lugar que no sea **Futuro**.

## Paradoja temporal

Durante *Maquinaciones en el tiempo*, puedes verte ante tareas aparentemente imposibles, algunas de las cuales requerirán la ayuda de los investigadores de otra era para poder completarlas. La comunicación es vital.

## Cartas de Historia

Las cartas de Historia son un tipo de carta de este escenario y sirven para proporcionar narrativa y texto de reglas adicionales. Durante la preparación, resuelve el texto de **Preparación** de cada carta de Historia que esté en juego. Las capacidades de las cartas de Historia en juego puede activarlas cualquier investigador.

## Anunciar

Cuando una carta te indique que “anuncies” una frase clave, en caso de estar jugando en *modo multijugador épico*, debes comunicársela claramente a los otros dos grupos. Algunas capacidades requieren que se haya realizado un anuncio antes de poder activarlas. Consulta la página 24 para ver una lista de todos los anuncios.

## Abducido y rescatado

Cuando un Apoyo **Científico** es abducido (mediante una carta o texto de reglas), retira todos los contadores que tenga y ponlo aparte, fuera del juego. Permanece fuera del juego hasta que sea rescatado (mediante una carta o texto de reglas).

## Alerta

Cada vez que un investigador fracase en una prueba de habilidad al intentar evitar a un Enemigo que tenga la palabra clave “Alerta”, tras aplicar todos los resultados de esa prueba de habilidad, dicho

- ★ ★ ★
- ★ Enemigo realiza un ataque contra el investigador que intenta evitar. ★
- ★ El Enemigo no se agota tras realizar un ataque de “Alerta”. Este ataque ocurre tanto si el Enemigo está enfrentado con el investigador que intenta evitar como si no lo está. ★

## Errante

Algunos Enemigos tienen la palabra clave Errante. Durante la fase de Enemigos (en el paso de estructura 3.2), cada Enemigo preparado y sin enfrentar que tenga la palabra clave Errante se mueve a un Lugar conectado por la ruta más corta hacia el Lugar designado (como se describe entre paréntesis junto a la palabra Errante).

- ☉ Si hay varios Lugares válidos como posible Lugar designado, el investigador jefe puede elegir hacia qué Lugar se mueve el Enemigo.
- ☉ Si un enemigo con Errante tuviera que moverse a un Lugar que esté bloqueado por la capacidad de una carta, el Enemigo no se mueve.

## Valores globales

Los valores globales se calculan en función de la cantidad total de jugadores que participan en el escenario entre todos los grupos al comienzo de la partida.

*Por ejemplo: 12 jugadores totales se dividen en tres grupos de 4. La misión de historia Una rivalidad irreconciliable dice: “Si tienes éxito, los investigadores, como grupo, gastan X pistas, donde X es la cantidad global de jugadores.”. En este ejemplo, X es 12.*

*El Enemigo Tyr'thrha tiene un valor de salud global de 6 . En este ejemplo, su valor de salud global sería de 72. En el modo multijugador épico, este valor de salud global se comparte entre todos los grupos.*

## Modo multijugador épico

Para jugar el escenario *Maquinaciones por el tiempo* en modo multijugador épico, en primer lugar hay que dividir a los investigadores en tres grupos distintos: el grupo del pasado, el grupo del presente y el grupo del futuro. Debe haber al menos 1 investigador asignado a cada grupo, y no pueden asignarse más de 4 investigadores a un mismo grupo. Si bien es posible jugar con grupos compuestos por distinta cantidad de jugadores, se recomienda que los jugadores se repartan entre los grupos lo más equitativamente posible. Cada grupo necesita 1 copia de este producto para poder jugar. Sigue estas reglas adicionales durante la partida:

- ☉ Cada grupo tiene su propia zona de juego y juega la partida por separado respecto de los demás. Las reglas, acciones y efectos de las cartas no pueden afectar a investigadores de otros grupos a menos que se indique algo distinto.
- ☉ Cada grupo puede pasar a la siguiente ronda o plan de manera independiente al resto; no es necesario esperar a que todos los grupos hayan llegado al mismo punto para poder continuar.
- ☉ Los investigadores pueden comunicarse libremente con los otros grupos.

### Límite de tiempo

Al jugar en modo multijugador épico, los jugadores (o el organizador del evento) pueden aplicar una restricción de tiempo a la partida. El límite de tiempo predeterminado es de **180 minutos**. Los jugadores (o el organizador del evento) pueden aplicar una restricción de tiempo distinta en función del número de jugadores. Cuando se supere el límite de tiempo, los grupos que sigan jugando deben avanzar inmediatamente al plan 2b.

## Maquinaciones por el tiempo

*"Hasta el momento las ciencias, cada una orientada en su propia dirección, nos han causado poco daño; pero algún día, la reconstrucción de conocimientos dispersos nos dará a conocer tan terribles panorámicas de la realidad, y lo terrorífico del lugar que ocupamos en ella, que sólo podremos enloquecer como consecuencia de tal revelación, o huir de la mortífera luz hacia la paz y seguridad de una nueva era de tinieblas."*

—H.P. Lovecraft, *La Llamada de Cthulhu*

*El titular del periódico dice: "¡Científicos locales ganan el Premio Nobel!". Bajo él, una fotografía muestra a dos ancianos físicos que posan orgullosos frente a un gran telescopio. Miras la fecha del periódico y te quedas con la boca abierta. Este ejemplar del Arkham Advertiser está fechado el 5 de diciembre de 1956. Pero ¿cómo es posible?*

*La sorpresa y la curiosidad te hacen leerte ansiosamente todo el periódico y descubrir a dos destacables científicos y su trayectoria hasta ganar el Premio Nobel de Física.*

*Nacido en Arkham en 1877 e hijo de inmigrantes irlandeses, el primer recuerdo de Thomas Corrigan es cuando dejó sus ceras en una mesa bajo el sol estival y se derritieron. A partir de entonces, su curiosidad y su sed de conocimientos crecieron mucho más rápidamente que su altura. Su asombro por el mundo que lo rodeaba, desde las feroces tormentas de Nueva Inglaterra hasta el lienzo de las estrellas en el cielo nocturno, alimentaron su pasión por las ciencias.*

*El deseo de Thomas de asistir a la Universidad Miskatonic surgió casi a la vez que su amor por el aprendizaje, pues su aclamada Facultad de Ciencias y su cercanía la convertían en una elección natural. Tras un pregrado en Física y una licenciatura en Astrofísica en Miskatonic, comenzó a trabajar en el Observatorio Warren de la Universidad, investigando objetos y fenómenos astronómicos.*

Nacida en Varsovia, Polonia, en 1877, Mary Zielinski es la hija pequeña de dos profesores. Tiene bellos recuerdos de ayudar a su madre con la cocina y la repostería siendo pequeña, usando tazas y cucharillas para medir los distintos ingredientes y luego mezclarlos para crear algo totalmente nuevo. Después de eso, empezó a experimentar por su cuenta, lo que la llevó por la senda de la química y la física.

En la Universidad Miskatonic quedaron suficientemente impresionados con las credenciales de Mary como para ofrecerle una beca completa. De naturaleza callada e introvertida, pasaba gran parte de su tiempo en los laboratorios del edificio de Ciencias, realizando diversos experimentos. Su dedicación y duro trabajo lograron un pregrado en Química, tras lo cual permaneció en la universidad para lograr su licenciatura en Física.

Al tener intereses en común, Thomas y Mary acabaron por conocerse y empezar una relación. Su pasión compartida por las ciencias los animaba y motivaba mutuamente, y colaboraron en varios proyectos.

Años más tarde, uno de sus proyectos más interesantes despegó: la posibilidad de un nuevo paradigma basado en la relatividad general que conecta la curvatura del espaciotiempo con la gravedad. Empezaron a probar la teoría de que era posible distorsionar el espaciotiempo, dando como resultado una discontinuidad. Esa distorsión podía dar como resultado portales que llevasen a lugares lejanos del universo, o incluso a la misma ubicación en otra era; es decir, el viaje temporal.

Este tipo de labor puntera atrajo la atención de sus colegas del campus y de más allá. Uno de estos colegas era el brillante y excéntrico Edwin Bennet, una verdadera estrella en alza en el campo de la física cuántica que era catedrático en su alma máter, la Universidad Miskatonic. Aunque joven y sin haber publicado aún, estaba ansioso por demostrar que sus conocimientos resultarían valiosos para el proyecto; sin embargo, en el campus había quienes expresaron su preocupación por considerarlo "temerario" e "inestable".

★ ★ ★ ★ ★ ★  
★ Tras toparse con varios obstáculos y tener que buscar inspiración, Thomas y Mary aceptaron la oferta de colaboración de Edwin, y el equipo aumentó su confianza respecto a un próximo avance... que nunca llegó. No se sabe muy bien qué pasó a continuación, pero se produjo algún tipo de desacuerdo o conflicto que acabó con la sustitución de Edwin por un científico todavía más excéntrico: Ezra Graves. Thomas y Mary reconocieron el papel de Edwin en su investigación y se lo agradecieron.

La creatividad sin límites de Ezra fue vital para el nuevo enfoque que Thomas y Mary aplicaron a sus problemas, y esta nueva perspectiva les permitió superar los obstáculos. Aunque Ezra no tardó en emprender proyectos propios, sus contribuciones fueron muy valiosas y apreciadas.

A lo largo de los años, la investigación de Thomas y Mary progresó de éxito en éxito, hasta culminar en el descubrimiento del teletransporte. Publicaron su impresionante hallazgo el 23 de febrero de 1955 ante el aplauso generalizado. Y ahora, o más bien dentro de treinta años, se les concede el Premio Nobel de Física.

Aunque te parece sospechoso, tu intuición te dice que este misterioso periódico es real. El asombro ante la futura notoriedad de dos científicos locales te hace ir a la Universidad Miskatonic para conocerlos. Sin embargo, te informan de que no son parte de personal del campus y que ambos desaparecieron trágicamente hace años.

Se ha producido un cambio tremendo sin que el resto del mundo lo sepa. Unos famosos científicos han desaparecido sin dejar rastro. Inventos importantes han quedado sin inventar. Un descubrimiento histórico ha dejado de ser descubierto de pronto. La humanidad podría no volver a ser la misma.

Crees saber la verdad, aunque sea más extraña que la ficción. Tienes una cierta familiaridad con el concepto de los portales, e incluso has atravesado alguno que otro. Por motivos desconocidos, la ciudad de Arkham, en Massachusetts, está repleta de portales así, pero viajar por ellos es peligroso y requiere de no poco valor.



## Preparación para el modo de grupo único

- Reúne todas las cartas de los conjuntos de encuentros *Maquinaciones por el tiempo* y *Modo de grupo único*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



- Pon aparte el Lugar Industrias Corrigan, fuera del juego. Pon en juego el Lugar Tíndalos, usando el lado que tiene el icono del conjunto de encuentros *Modo de grupo único*. Pon en juego los 14 Lugares restantes (*consulta las colocaciones de Lugares de las páginas 16–18, ignorando la colocación de Tíndalos*).
- ◆ Cada investigador comienza la partida en Tíndalos.
- Pon en juego, de una en una, las cartas de Historia Un noble legado (Pasado), Un noble legado (Presente) y Un noble legado (Futuro) y resuelve el texto de **Preparación** de cada una de ellas (*Consejo: al jugar, céntrate en completar primero Un noble legado (Pasado), luego Un noble legado (Presente) y, por último, Un noble legado (Futuro)*).
- Elige al azar 1 de las 3 cartas de Historia **Maquinación**, ponla en juego y resuelve su texto de **Preparación**. Retira de la partida las otras 2 cartas de Historia **Maquinación**.
- Elige al azar 1 de las 3 cartas de Historia **Trama**, ponla en juego y resuelve su texto de **Preparación**. Retira de la partida las otras 2 cartas de Historia **Trama**.

★ ★ ★      ★ ★ ★  
\* (C) Añade 1 ficha de Perdición  al plan 1a. A continuación, si no estás jugando en dificultad Normal, comprueba el nivel de dificultad:

- ◆ Si estás jugando en dificultad Fácil, retira 1 ficha de Perdición del plan 1a.
- ◆ Si estás jugando en dificultad Difícil, añade 1 ficha de Perdición al plan 1a.
- ◆ Si estás jugando en dificultad Experto, añade 2 fichas de Perdición al plan 1a.

(C) Baraja las 33 cartas de Encuentro restantes para formar el mazo de Encuentros.

(C) Ya está todo listo para empezar.

## Preparación para el modo multijugador épico

(C) Reúne todas las cartas de los conjuntos de encuentros *Maquinaciones por el tiempo* y *Modo multijugador épico*. Estos conjuntos vienen indicados por los siguientes iconos:



(C) En función del grupo en el que estés (grupo del pasado, grupo del presente o grupo del futuro), sigue las instrucciones de preparación de ese grupo, en las páginas 12–16.

## Preparación del grupo del pasado

(C) Pon en juego el Lugar Tíndalos, usando el lado que tiene el icono del conjunto de encuentros *Modo multijugador épico*. Pon en juego los 5 Lugares **Pasado** (consulta la colocación de Lugares de la página 16). Retira de la partida los Lugares restantes.

- ◇ Cada investigador comienza la partida en Tíndalos.
- ⌚ Pon en juego la carta de Historia Un noble legado (Pasado) y resuelve su texto de **Preparación**. Retira de la partida las otras 2 cartas de Historia Un noble legado.
- ⌚ Retira de la partida todos los Apoyos de historia **Presente** y **Futuro**.
- ⌚ Elige al azar 1 de las 3 cartas de Historia **Maquinación**, anuncia su nombre, ponla en juego y resuelve su texto de **Preparación**. Retira de la partida las otras 2 cartas de Historia **Maquinación**.
- ⌚ Elige al azar 1 de las 3 cartas de Historia **Trama**, anuncia su nombre, ponla en juego y resuelve su texto de **Preparación**. Retira de la partida las otras 2 cartas de Historia **Trama**.
- ⌚ Añade 1 ficha de Perdición  al plan 1a. A continuación, si no estás jugando en dificultad Normal, comprueba el nivel de dificultad:
  - ◇ Si estás jugando en dificultad Fácil, retira 1 ficha de Perdición del plan 1a.
  - ◇ Si estás jugando en dificultad Difícil, añade 1 ficha de Perdición al plan 1a.
  - ◇ Si estás jugando en dificultad Experto, añade 2 fichas de Perdición al plan 1a.
- ⌚ Baraja las 33 cartas de Encuentro restantes para formar el mazo de Encuentros.
- ⌚ Ya está todo listo para empezar.

## Preparación del grupo del presente

- ☉ Pon en juego el Lugar Tíndalos, usando el lado que tiene el icono del conjunto de encuentros *Modo multijugador épico*. Pon en juego los 5 Lugares **Presente** (consulta la colocación de Lugares de la página 17). Retira de la partida los Lugares restantes.
  - ◇ Cada investigador comienza la partida en Tíndalos.
- ☉ Pon en juego la carta de Historia Un noble legado (Presente) y resuelve su texto de **Preparación**. Retira de la partida las otras 2 cartas de Historia Un noble legado.
- ☉ Retira de la partida todos los Apoyos de historia **Pasado** y **Futuro**.
- ☉ Pon en juego la carta de Historia **Maquinación** anunciada y resuelve su texto de **Preparación**. Retira de la partida las otras 2 cartas de Historia **Maquinación**.
- ☉ Pon en juego la carta de Historia **Trama** anunciada y resuelve su texto de **Preparación**. Retira de la partida las otras 2 cartas de Historia **Trama**.
- ☉ Añade 1 ficha de Perdición  al plan 1a. A continuación, si no estás jugando en dificultad Normal, comprueba el nivel de dificultad:
  - ◇ Si estás jugando en dificultad Fácil, retira 1 ficha de Perdición del plan 1a.
  - ◇ Si estás jugando en dificultad Difícil, añade 1 ficha de Perdición al plan 1a.
  - ◇ Si estás jugando en dificultad Experto, añade 2 fichas de Perdición al plan 1a.
- ☉ Baraja las 33 cartas de Encuentro restantes para formar el mazo de Encuentros.

## Preparación del grupo del futuro

- ⌚ Pon en juego el Lugar Tíndalos, usando el lado que tiene el icono del conjunto de encuentros *Modo multijugador épico*. Pon aparte el Lugar Industrias Corrigan, fuera del juego. Pon en juego los 4 Lugares **Futuro** (consulta la colocación de Lugares de la página 17). Retira de la partida los Lugares restantes.
  - ❖ Cada investigador comienza la partida en Tíndalos.
- ⌚ Pon en juego la carta de Historia Un noble legado (Futuro) y resuelve su texto de **Preparación**. Retira de la partida las otras 2 cartas de Historia Un noble legado.
- ⌚ Retira de la partida todos los Apoyos de historia **Pasado** y **Presente**.
- ⌚ Pon en juego la carta de Historia **Maquinación** anunciada y resuelve su texto de **Preparación**. Retira de la partida las otras 2 cartas de Historia **Maquinación**.
- ⌚ Pon en juego la carta de Historia **Trama** anunciada y resuelve su texto de **Preparación**. Retira de la partida las otras 2 cartas de Historia **Trama**.
- ⌚ Añade 1 ficha de Perdición  al plan 1a. A continuación, si no estás jugando en dificultad Normal, comprueba el nivel de dificultad:
  - ❖ Si estás jugando en dificultad Fácil, retira 1 ficha de Perdición del plan 1a.
  - ❖ Si estás jugando en dificultad Difícil, añade 1 ficha de Perdición al plan 1a.
  - ❖ Si estás jugando en dificultad Experto, añade 2 fichas de Perdición al plan 1a.
- ⌚ Baraja las 33 cartas de Encuentro restantes para formar el mazo de Encuentros.

# Colocación de Lugares para el pasado



# Colocación de Lugares para el presente



# Colocación de Lugares para el futuro



## NO LEAS ESTO hasta el final del escenario

**Si no se ha llegado a ninguna resolución (todos los investigadores fueron derrotados):** *Multitud de perros de Tíndalos irrumpen por los portales y ángulos del espacio y te acorralan. Apabullado y aterrado, te quedas mirando tu perdición...*

Todos los investigadores restantes en todas las eras quedan derrotados y sufren 1 trauma mental.

- ☉ Si el Apoyo Edwin Bennet está en juego en cualquier era, pasa a la **Resolución 2**.
- ☉ Si el Enemigo Edwin Bennet está en juego en cualquier era, pasa a la **Resolución 3**.
- ☉ Si no es así, pasa a la **Resolución 4**.

**Resolución 1:** *Los descubrimientos de Thomas Corrigan y Mary Zielinski tienen una enorme influencia en el avance de las ciencias. Con su ayuda, logras sellar todos los portales que llevan de Tíndalos a Arkham, y Edwin Bennet y sus maquinaciones dejan de suponer una amenaza para el mundo. Compras un ejemplar del periódico en el que salen los dos científicos y te das cuenta de algo: aún queda una cosa por hacer. Enciendes la máquina y colocas el periódico en la plataforma. Tienes que cerrar el bucle o todo esto habrá sido en vano...*

- ☉ Por cada uno de los siguientes Apoyos que esté en juego (Nikola Tesla, Ezra Graves y Máquina de haz dimensional), un investigador cualquiera puede elegir añadir ese Apoyo a su mazo. No cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.
- ☉ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de **Victoria X** de todas las cartas de la zona de victoria.

**Resolución 2:** *Pese a tenerlo todo en contra, logras escapar de las garras de las bestias, pero su persecución hace imposible que puedas reparar la línea temporal rota. Pero todavía queda algo de esperanza. Aunque con cierta reticencia, depositas tu confianza en Edwin Bennet para que repare todo lo que se ha roto. Es perfectamente capaz, pero ¿tiene la integridad suficiente?*

- ☉ Por cada uno de los siguientes Apoyos que esté en juego (Nikola Tesla, Ezra Graves y Máquina de haz dimensional), un investigador cualquiera puede elegir añadir ese Apoyo a su mazo. No cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.
- ☉ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de **Victoria X** de todas las cartas de la zona de victoria.

**Resolución 3:** *El miedo te paraliza, y el nauseabundo hedor de los perros te provoca tales nauseas que acabas por desmayarte. Cuando vuelves a abrir los ojos, te encuentras bajo el enfermizo resplandor de una luna verde, enterrado hasta*

el cuello en una tierra fétida, donde te conviertes en el habitante más reciente de Tíndalos. La humanidad ha sufrido una severa pérdida. Thomas Corrigan y Mary Zielinski también han sido aprisionados en Tíndalos, y las obras de toda su vida desaparecen junto con ellos. Y lo que es peor aún, el artero Edwin Bennet y sus maquinaciones se propagan en el tiempo sin impedimentos. Te asquea la mera idea de lo que podría ser el siguiente plan de ese psicópata.

☉ Todos los investigadores supervivientes se vuelven locos.

**Resolución 4:** Pese a tenerlo todo en contra, logras escapar de las garras de las bestias, pero su persecución hace imposible que puedas reparar la línea temporal rota. La humanidad ha sufrido una severa pérdida. Thomas Corrigan y Mary Zielinski han sido aprisionados en Tíndalos, y las obras de toda su vida desaparecen junto con ellos. El único consuelo es que Edwin Bennet también ha desaparecido. Sus maquinaciones se han detenido y el mundo es mejor por ello. Pero un pensamiento permanece en lo más profundo de tu interior: la posibilidad de su regreso.

☉ Por cada uno de los siguientes Apoyos que esté en juego (Nikola Tesla, Ezra Graves y Máquina de haz dimensional), un investigador cualquiera puede elegir añadir ese Apoyo a su mazo. No cuenta para el tamaño de mazo de ese investigador.

☉ Cada investigador obtiene una cantidad de experiencia igual al valor de **Victoria X** de todas las cartas de la zona de victoria.

## Variantes opcionales

Para vivir una experiencia más temática y desafiante, prueba a jugar con cualesquiera de estas variantes:

- ☉ Cuando una versión **Pasado** de los Apoyos Thomas Corrigan o Mary Zielinski sea abducida, anuncia que su versión **Presente** (en la era presente) también es abducida. Cuando una versión **Presente** de los Apoyos Thomas Corrigan o Mary Zielinski sea abducida, anuncia que su versión **Futura** (en la era futura) también es abducida.
- ☉ Durante la preparación, en lugar de elegir 1 carta de Historia **Trama**, elige 2 cartas de Historia **Trama** al azar, ponlas en juego de una en una y resuelve el texto de **Preparación** de cada una de ellas (*en lugar de retirar Enemigos de la partida, ponlos aparte*). Retira de la partida la otra carta de Historia **Trama**. Si quieres una experiencia todavía más desafiante, ¡pon en juego las 3 cartas de Historia **Trama**!

### Modo de grupo único

- ☉ Cuando 2 o más Apoyos **Científico** que tengan el mismo nombre estén en juego en Tíndalos, ambos se desmayan al verse. Inflige 5 puntos de horror a cada uno de esos Apoyos.

### Modo épico multijugador

- ☉ En lugar de jugar de forma independiente unos de otros, al final de cada ronda, cada grupo debe pausar la partida y esperar hasta que los tres grupos hayan llegado al final de la ronda antes de pasar a la siguiente.

# Créditos

**Diseño y desarrollo de la expansión:** Jeremy Zwirn con MJ Newman

**Productor:** Molly Glover

**Edición:** B.D. Flory

**Traducción:** Sergio Hernández

**Jefe de juegos de cartas:** Jim Cartwright

**Revisión narrativa de *Arkham Horror*:** Kara Centell-Dunk y Philip D. Henry

**Directora creativa de historia y ambientación:** Katrina Ostrander

**Diseño gráfico de la expansión:** Neal W. Rasmussen

**Coordinador de diseño gráfico:** Joseph D. Olson

**Jefe de diseño gráfico:** Christopher Hosch

**Dirección artística:** Jeff Lee Johnson

**Jefe de dirección artística:** Tony Bradt

**Maquetación:** Edge Studio

**Coordinación de control de calidad:** Zach Tewalthomas

**Gestión de producción:** Justin Anger y Tim Najmolhoda

**Director creativo visual:** Brian Schomburg

**Jefe sénior de proyecto:** John Franz-Wichlacz

**Diseñador de juego ejecutivo:** Nate French

**Jefe del estudio:** Chris Gerber

## Pruebas de juego

Kayli Ammen, Dalia Berkowitz, Julius Besser, Dane Bicott, Shannon Bicott, Cady Bielicki, Joe Bielicki, Jeremy Fredin, Matt Froese, Josiah "Duke" Harrist, Nate Langreder, Cayce Lent, Brian Lewis, Jamie Lewis, Kenny Ling, Josh McCluey, Chad Reverman, Devin Stinchcomb, Aaron "The Arborist" Strunk y Mike "Father Time" Strunk.



FANTASY  
FLIGHT  
GAMES



# Anuncios

A continuación se muestra una lista de los anuncios que pueden realizar los investigadores a medida que juegan el escenario *Maquinaciones por el tiempo*. Cuando los investigadores completen cada uno de estos anuncios, marca la casilla correspondiente.

- “Thomas y Mary se han conocido.”
- “Thomas y Mary se han inspirado en Nikola Tesla.”
- “Ha empezado la financiación de un observatorio.”
- “Se ha construido el observatorio.”
- “Ha empezado la investigación sobre el teletransporte.”
- “Se ha fundado Industrias Corrigan.”
- “Thomas y Mary han realizado un descubrimiento histórico.”
- “Thomas y Mary han ganado un Premio Nobel.”
- “Se ha plantado la semilla de un árbol.”
- “Thomas y Mary se han casado.”
- “Se ha pagado la deuda.”