

ARKHAM HORROR[®]

CARD GAME

MAQUINAÇÕES ATRAVÉS DO TEMPO

Houve uma Distorção no Tempo...

Algo está errado. Cientistas ganhadores do Prêmio Nobel e suas descobertas revolucionárias desapareceram. Essa ondulação na realidade é uma perda para a humanidade e deve ser reparada. O tempo é crucial. *Maquinações Através do Tempo* é um cenário único para *Arkham Horror: Card Game*, projetado para ser uma experiência divertida e interativa para 1–12 jogadores.

Símbolo da Expansão

As cartas desta expansão podem ser identificadas por este símbolo antes do número de coleção de cada carta:



Modos de Jogo

Maquinações Através do Tempo pode ser jogada como um cenário independente ou como uma história paralela inserida em qualquer campanha. Quando jogada no modo independente, pode ser utilizada de duas formas: com um único grupo de 1–4 jogadores no *Modo Grupo Único*, ou com 3–12 jogadores divididos em três grupos de 1–4 jogadores cada no *Modo Épico Multijogador*.

As páginas 3–5 incluem regras adicionais e esclarecimentos para as duas versões do cenário, e na página 6 constam regras especiais utilizadas no *Modo Épico Multijogador*.

Jogo Independente

Ao jogar como um cenário independente, siga os passos para Jogo Independente que constam no Guia de Referência. Este livreto é o guia de campanha para *Maquinações Através do Tempo*. Este cenário conta com quatro níveis de dificuldade. Cada grupo pode jogar no modo de dificuldade que escolher. Construa a bolsa de caos com as seguintes fichas:

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

História Paralela (Modo Campanha)

Uma história paralela é um cenário que pode ser jogado entre quaisquer outros dois cenários em uma campanha de *Arkham Horror: Card Game*. Jogar uma história paralela custa uma determinada quantidade de experiência de cada investigador na campanha. Fraquezas, traumas, experiências e recompensas concedidas ao jogar uma história paralela permanecem com os investigadores pelo restante da campanha. Cada história paralela pode ser jogada apenas uma vez por campanha.

Ao jogar este cenário como história paralela durante uma campanha, jogue-o como se você estivesse preparando o próximo cenário da campanha, com a mesma bolsa de caos, fraquezas e ativos de história recebidos anteriormente.

Jogar a história paralela *Maquinações Através do Tempo* custa 2 de experiência de cada investigador.

Observações e Regras Adicionais

Eras

Maquinações Através do Tempo tem três eras separadas: passado, presente e futuro. No *Modo Grupo Único*, você jogará todas as três eras simultaneamente e pode viajar por elas. No *Modo Épico Multijogador*, cada grupo está confinado em uma era diferente.

- ⌚ Ativos de **Passado** não podem entrar em um local que não seja de **Passado**.
- ⌚ Ativos de **Presente** não podem entrar em um local que não seja de **Presente**.
- ⌚ Ativos de **Futuro** que não sejam de **Item** não podem entrar em um local que não seja de **Futuro**.

★ ★ ★ Paradoxo do Tempo ★ ★ ★

Durante *Maquinações Através do Tempo*, você será confrontado com tarefas aparentemente impossíveis. Algumas delas exigem a ajuda de investigadores que estão em outras eras para serem completadas. Comunicação é a chave.

Cartas de História

Cartas de história são um tipo de carta neste cenário. Elas servem como um veículo para transmitir mais elementos de narrativa e texto de jogo. Durante a preparação, resolva o texto de **Preparação** de cada carta de história em jogo. As habilidades das cartas de história em jogo podem ser ativadas por qualquer investigador.

Anuncie

Quando uma carta instruir que você “anuncie” uma frase, se estiver jogando no *Modo Épico Multijogador*, comunique claramente essa frase aos outros dois grupos. Algumas habilidades exigem que o jogador anuncie algo antes de poderem ser ativadas. Veja a página 24 para uma lista de todas as frases a serem anunciadas.

Abduzido e Resgatado

Quando um ativo de **Cientista** for abduzido (por meio de uma carta ou texto de jogo), remova todos os marcadores dele e deixe-o separado, fora de jogo. Esse ativo permanece fora de jogo até ser resgatado (por meio de uma carta ou texto de jogo).

Alerta

Toda vez que um investigador falhar em um teste de perícia ao tentar evadir um inimigo com a palavra-chave alerta, após aplicar todos os resultados para esse teste de perícia,

tal inimigo realiza um ataque contra o investigador evasor. Um inimigo não é esgotado após realizar um ataque desse tipo. Esse ataque ocorre independentemente de o inimigo estar engajado com o investigador evasor ou não.

Patrulha

Alguns inimigos têm a palavra-chave patrulha. Durante a fase dos inimigos (na etapa estrutural 3.2), cada inimigo preparado e não engajado que tenha a palavra-chave patrulha move-se para um local conectado ao longo do caminho mais curto em direção ao local designado (conforme descrito entre parêntesis após a palavra patrulha).

- Se houver mais de um local que se qualifica como o local designado, o investigador líder pode escolher o local para onde o inimigo se moverá.
- Se um inimigo com patrulha for compelido a se mover para um local que está bloqueado por uma habilidade de carta, esse inimigo não se move.

Valores Globais

Valores globais são calculados no início do jogo com base na quantidade total de jogadores participantes entre todos os grupos.

Por exemplo: Um total de 12 jogadores está dividido entre três grupos com quatro jogadores. A carta de história Uma Rivalidade Amarga indica "se você tiver sucesso, gaste x pistas, como grupo, onde x é a quantidade global de jogadores." Neste exemplo, X é 12.

O inimigo Tyr'thrha tem uma reserva global de vida de 6 . Neste exemplo, sua reserva de vida global é 72. No Modo Épico Multijogador, essa reserva de vida global é compartilhada entre todos os grupos.

Modo Épico Multijogador

Para jogar *Maquinações Através do Tempo* no *Modo Épico Multijogador*, primeiro divida os investigadores em três grupos separados — o Grupo do Passado, o Grupo do Presente e o Grupo do Futuro. Cada grupo deve ter pelo menos um investigador, e nenhum grupo pode ter mais do que quatro investigadores. Embora seja possível jogar com grupos com quantidades diferentes de jogadores, divida os jogadores entre os grupos o mais uniformemente possível. Cada grupo precisa de uma cópia deste produto para jogar. Durante o jogo, respeite as seguintes regras adicionais:

- ☉ Cada grupo tem a sua própria área de jogo e joga separado dos outros. Regras, ações e efeitos de carta não podem afetar os investigadores dos outros grupos, a menos que isso seja explicitamente declarado.
- ☉ Cada grupo pode proceder para a próxima rodada ou agenda independentemente dos outros; não é preciso esperar que todos os grupos cheguem ao mesmo ponto antes de continuar.
- ☉ Os investigadores podem se comunicar livremente entre os grupos.

Limite de Tempo

Ao jogar no *Modo Épico Multijogador*, os jogadores (ou o organizador do evento) podem impor uma restrição de tempo para o jogo. O tempo limite padrão é **180 minutos**. Os jogadores (ou o organizador do evento) podem impor uma restrição de tempo diferente, geralmente dependendo da quantidade de jogadores. Quando o tempo limite tiver passado, quaisquer grupos que ainda estiverem jogando devem avançar imediatamente para a agenda 2b.

Maquinações Através do Tempo

"As ciências, cada uma se desenvolvendo em sua própria direção, nos prejudicaram pouco até então; mas algum dia a reunião de conhecimentos dissociados desvelará visões tão aterrorizantes da realidade, e da nossa terrível posição dentro dela, que ou enlouqueceremos com a revelação, ou fugiremos da luz para a paz e segurança de uma nova era das trevas."

– H.P. Lovecraft, O Chamado de Cthulhu

A manchete do jornal diz, "Cientistas locais ganham Prêmio Nobel!" Abaixo, uma foto mostra um homem e uma mulher, dois cientistas da física, orgulhosamente de pé diante de um grande telescópio. Vocês olham para a data da publicação e ficam boquiabertos. Essa edição do Anunciante de Arkham foi publicada em 5 de dezembro de 1956. Mas como isso é possível?

Surpresos e curiosos, vocês leem avidamente todo o jornal e descobrem a história de dois cientistas e de sua jornada até o Prêmio Nobel em física.

Nascido no ano de 1877 em Arkham, filho de imigrantes irlandeses, a memória mais antiga de Thomas Corrigan é de quando seus gizes de cera, esquecidos numa mesa do quintal, derreteram e se fundiram sob o forte sol veranil. Daí em diante, sua curiosidade e sede de conhecimento foram crescendo cada vez mais. Seu deslumbramento pelo mundo a sua volta, das ferozes tempestades da Nova Inglaterra à imensidão de estrelas do céu noturno, alimentava sua paixão pelas ciências.

O desejo de Thomas por frequentar a Universidade Miskatonic é quase tão antigo quanto o seu amor pelo aprendizado, já que a aclamada Faculdade de Ciências e a proximidade da instituição a tornavam uma escolha natural. Após se formar em física, com foco em astrofísica,

na Miskatonic, ele começou a trabalhar no Observatório Warren da universidade, pesquisando objetos e fenômenos astronômicos.

Nascida no ano de 1877 na Varsóvia, Polônia, Mary Zielinski é a filha mais nova de dois professores. Ela tem memórias muito queridas de si mesma, quando garotinha, ajudando sua mãe a cozinhar e assar, usando xícaras e colheres de chá para medir uma variedade de ingredientes e então misturando-os para criar algo completamente novo. Daí em diante, ela começou a fazer experimentos próprios, o que a colocou no caminho da química e da física.

Impressionada pelas credenciais de Mary, a Universidade Miskatonic ofereceu a ela uma bolsa de estudos integral. Discreta e introvertida, ela passava bastante tempo nos laboratórios de Ciência, fazendo diversos experimentos. Seu trabalho duro e dedicação lhe conquistaram um diploma de química, e ela permaneceu na Universidade para conquistar uma especialização em física.

Encontrando interesses em comum, Thomas e Mary eventualmente ficaram amigos e logo um relacionamento se seguiu. Sua paixão compartilhada pelas ciências os encorajava e motivava mutuamente, e acabaram colaborando em diversos projetos.

Anos depois, um de seus projetos mais intrigantes teve início: a possibilidade de um paradigma completamente nova baseado em relatividade geral, que conectava a curvatura do espaço-tempo à gravidade. Eles começaram a testar a teoria de que o espaço-tempo poderia ser dobrado, resultando em uma descontinuidade. Essa distorção poderia resultar em portais que levariam a locais distantes através do universo, ou até mesmo para o mesmo local em outra era – basicamente, viagem no tempo.

Esse trabalho inovador atraiu atenção de colegas do campus e de outras instituições. Um desses associados era o brilhante e excêntrico Edwin Bennet. Uma estrela em rápida ascensão no campo da

física quântica, Edwin tornou-se professor em sua alma mater, a Universidade Miskatonic. Jovem e sem publicações, ele estava ávido por provar que seu conhecimento seria indispensável ao projeto, mas outros cientistas do campus expressaram grande preocupação quanto a isso, afirmando que ele era “irresponsável” e “instável.”

Após dar de cara com diversas barreiras e buscando por inspiração, Thomas e Mary aceitaram a oferta de colaboração de Edwin, e a equipe estava confiante de que se aproximavam de uma grande descoberta – mas isso nunca aconteceu. Não é claro o que aconteceu em seguida, mas algum desacordo ou conflito fez com que Edwin fosse substituído por um cientista ainda mais excêntrico, Ezra Graves. Thomas e Mary reconheceram e agradeceram a Edwin por seu papel na pesquisa.

A criatividade sem limites de Ezra foi de suma importância para a nova abordagem que Thomas e Mary utilizaram em seus problemas, e essa perspectiva renovada lhes permitiu superar as barreiras. Embora Ezra logo fosse partir para seus próprios projetos, suas contribuições foram indispensáveis e eles apreciaram imensamente.

Ao longo dos anos, a pesquisa de Thomas e Mary progrediu, conquistando sucesso após sucesso, culminando na descoberta do teletransporte. O casal publicou suas descobertas notáveis em 23 de fevereiro, 1955, sendo muito aclamadas. E agora — ou melhor, daqui a trinta anos — eles estão sendo premiados com o Nobel de Física.

Embora seja suspeito, a intuição de vocês diz que esse jornal misterioso é real. Impressionados com a futura notoriedade que esses dois cientistas locais receberão, vocês foram para a Universidade Miskatonic para encontrá-los. Contudo, acabaram sendo informados que a dupla não é afiliada à Universidade e, tragicamente, que os dois desapareceram anos atrás.

Sem que o restante do mundo percebesse, uma mudança importante ocorreu. Cientistas proeminentes desapareceram sem deixar rastros. Invenções notáveis tornaram-se desinventadas. Uma descoberta histórica subitamente permaneceu na obscuridade. A humanidade pode nunca mais ser a mesma.

Vocês acreditam saber a verdade, ainda que ela seja mais estranha que a ficção. Vocês estão bastante familiarizados com a ideia de portais – vocês mesmos já passaram por eles. Por razões desconhecidas, Arkham Massachusetts fervilha com esses portais, mas viajar por eles é perigoso e inadequado para pessoas de coração fraco.

Dentro desses portais jaz o reino de Tíndalos, onde inúmeros caminhos suspensos, angulares e curvados, acima e abaixo, serpenteiam para todas as direções. Aqui e ali, eles se cruzam com rampas e espirais. Espreitando por essas trilhas existem criaturas malévolas, sátiros abomináveis e Cães de Tíndalos, entre outras monstruosidades. Essas feras anseiam por destroçar suas presas ou, talvez pior, sequestrá-las e aprisioná-las em Tíndalos.

Houve uma distorção no tempo e seus efeitos se espalharam pelos anos vindouros. Esses dois cientistas são duas almas infelizes, e vocês precisam encontrá-los e consertar essa linha do tempo quebrada. Mas lembrem-se: viajar através do tempo pode causar consequências inesperadas, algumas das quais terão graves repercussões.

Se estiver jogando no *Módo de Grupo Único*, proceda para **Preparação para Modo Grupo Único**, na página 11.

Se estiver jogando no *Modo Épico Multijogador*, proceda para **Preparação para Modo Épico Multijogador**, na página 12.

Preparação para Modo Grupo Único

- Reúna todas as cartas dos conjuntos de encontros *Maquinações Através do Tempo* e *Modo Grupo Único*. Esses conjuntos são identificados pelos seguintes ícones:



- Separe o local *Indústrias Corrigan*, fora de jogo. Coloque o local *Tíndalos* em jogo, usando o lado com o ícone do conjunto de encontros *Modo Grupo Único*. Coloque os quatorze locais restantes em jogo (*veja a colocação dos locais nas páginas 16–18, ignorando a colocação de Tíndalos*).
- ❖ Todos os investigadores começam o jogo em *Tíndalos*.
- Coloque em jogo as cartas de história *Um Nobre Legado (Passado)*, *Um Nobre Legado (Presente)* e *Um Nobre Legado (Futuro)*, uma de cada vez, e resolva o texto de **Preparação** de cada uma delas. (*Dica– Ao jogador, foque em completar Um Nobre Legado (Passado), então em Um Nobre Legado (Presente) e, por último, Um Nobre Legado (Futuro).*)
- Escolha aleatoriamente uma das três cartas de história **Maquinação**, coloque-a em jogo e resolva seu texto de **Preparação**. Remova do jogo as cartas de história **Maquinação** não usadas.
- Escolha aleatoriamente uma das três cartas de história **Trama**, coloque-a em jogo e resolva seu texto de **Preparação**. Remova do jogo as cartas de história **Trama** não usadas.

- ⌚ Adicione 1  perdições à agenda 1a. Então, se você não estiver jogando na dificuldade Médio, verifique o nível de dificuldade:
 - ❖ Se estiver jogando na dificuldade Fácil, remova 1 perdição da agenda 1a.
 - ❖ Se estiver jogando na dificuldade Difícil, adicione 1 perdição à agenda 1a.
 - ❖ Se estiver jogando na dificuldade Experiente, adicione 2 perdições à agenda 1a.
- ⌚ Embaralhe as 33 cartas de encontros restantes para construir o baralho de encontros.
- ⌚ Agora está tudo pronto para começar o jogo.

Preparação para Modo Épico Multijogador

- ⌚ Reúna todas as cartas dos conjuntos de encontros *Maquinações Através do Tempo* e *Modo Épico Multijogador*. Esses conjuntos são identificados pelos seguintes ícones:



- ⌚ Dependendo do grupo em que você está (Grupo do Passado, Grupo do Presente ou Grupo do Futuro), siga as instruções de preparação para esse grupo, nas páginas 12–16.

Preparação para o Grupo do Passado

- ⌚ Coloque o local Tíndalos em jogo, usando o lado com o ícone do conjunto de encontros *Modo Épico Multijogador*. Coloque os cinco locais **Passado** em jogo (veja a colocação dos locais na página 16). Remova do jogo os locais restantes.

- ◆ Todos os investigadores começam o jogo em Tíndalos.
- ☞ Coloque em jogo a carta de história Um Legado Nobre (Passado) e resolva seu texto de **Preparação**. Remova do jogo as outras duas cartas de história Um Nobre Legado.
- ☞ Remova do jogo todos os ativos de história **Presente** e **Futuro**.
- ☞ Escolha aleatoriamente uma das três cartas de história **Maquinação**, anuncie seu título, coloque-a em jogo e resolva seu texto de **Preparação**. Remova do jogo as cartas de história **Maquinação** não usadas.
- ☞ Escolha aleatoriamente uma das três cartas de história **Trama**, anuncie seu título, coloque-a em jogo e resolva seu texto de **Preparação**. Remova do jogo as cartas de história **Trama** não usadas.
- ☞ Adicione 1  perdições à agenda 1a. Então, se você não estiver jogando na dificuldade Médio, verifique o nível de dificuldade:
 - ◆ Se estiver jogando na dificuldade Fácil, remova 1 perdição da agenda 1a.
 - ◆ Se estiver jogando na dificuldade Difícil, adicione 1 perdição à agenda 1a.
 - ◆ Se estiver jogando na dificuldade Experiente, adicione 2 perdições à agenda 1a.
- ☞ Embaralhe as 33 cartas de encontros restantes para construir o baralho de encontros.
- ☞ Agora está tudo pronto para começar o jogo.

Preparação para o Grupo do Presente

- ☉ Coloque o local Tíndalos em jogo, usando o lado com o ícone do conjunto de encontros *Modo Épico Multijogador*. Coloque os cinco locais **Presente** em jogo (veja a colocação dos locais na página 17). Remova do jogo os locais restantes.
- ◆ Todos os investigadores começam o jogo em Tíndalos.
- ☉ Coloque em jogo a carta de história Um Legado Nobre (Presente) e resolva seu texto de **Preparação**. Remova do jogo as outras duas cartas de história Um Nobre Legado.
- ☉ Remova do jogo todos os ativos de história **Passado** e **Futuro**.
- ☉ Coloque em jogo a carta de história **Maquinação** anunciada e resolva seu texto de **Preparação**. Remova do jogo as cartas de história **Maquinação** não usadas.
- ☉ Coloque em jogo a carta **Trama** anunciada e resolva seu texto de **Preparação**. Remova do jogo as cartas de história **Trama** não usadas.
- ☉ Adicione 1  perdições à agenda 1a. Então, se você não estiver jogando na dificuldade Médio, verifique o nível de dificuldade:
 - ◆ Se estiver jogando na dificuldade Fácil, remova 1 perdição da agenda 1a.
 - ◆ Se estiver jogando na dificuldade Difícil, adicione 1 perdição à agenda 1a.
 - ◆ Se estiver jogando na dificuldade Experiente, adicione 2 perdições à agenda 1a.
- ☉ Embaralhe as 33 cartas de encontros restantes para construir o baralho de encontros.
- ☉ Agora está tudo pronto para começar o jogo.

Preparação para o Grupo do Futuro

- ☉ Coloque o local Tíndalos em jogo, usando o lado com o ícone do conjunto de encontros *Modo Épico Multijogador*. Separe o local Indústrias Corrigan, fora de jogo. Coloque os quatro locais **Futuro** em jogo (*veja a colocação dos locais na página 18*). Remova do jogo os locais restantes.
- ◆ Todos os investigadores começam o jogo em Tíndalos.
- ☉ Coloque em jogo a carta de história Um Legado Nobre (Futuro) e resolva seu texto de **Preparação**. Remova do jogo as outras duas cartas de história Um Nobre Legado.
- ☉ Remova do jogo todos os ativos de história **Passado** e **Presente**.
- ☉ Coloque em jogo a carta **Maquinação** anunciada e resolva seu texto de **Preparação**. Remova do jogo as cartas de história **Maquinação** não usadas.
- ☉ Coloque em jogo a carta de história **Trama** anunciada e resolva seu texto de **Preparação**. Remova do jogo as cartas de história **Trama** não usadas.
- ☉ Adicione 1  perdições à agenda 1a. Então, se você não estiver jogando na dificuldade Médio, verifique o nível de dificuldade:
 - ◆ Se estiver jogando na dificuldade Fácil, remova 1 perdição da agenda 1a.
 - ◆ Se estiver jogando na dificuldade Difícil, adicione 1 perdição à agenda 1a.
 - ◆ Se estiver jogando na dificuldade Experiente, adicione 2 perdições à agenda 1a.
- ☉ Embaralhe as 33 cartas de encontros restantes para construir o baralho de encontros.
- ☉ Agora está tudo pronto para começar o jogo.

Posicionamento dos Locais do Passado



Posicionamento dos Locais do Presente



Posicionamento dos Locais do Futuro



NÃO LEIA

antes de concluir o cenário

Se nenhuma resolução foi alcançada (todos os investigadores foram derrotados): *Inúmeros Cães irrompem dos portais e ângulos do espaço, encurralando vocês. Aterrorizados e aturdidos, vocês encaram sua perdição...*

Cada investigador restante, em todas as eras, é derrotado e sofre 1 trauma mental.

☞ Se o ativo Edwin Bennet estiver em jogo em qualquer era, proceda para **Resolução 2**.

☞ Se o inimigo Edwin Bennet estiver em jogo em qualquer era, proceda para **Resolução 3**.

☞ Caso contrário, proceda para **Resolução 4**.

Resolução 1: *As descobertas de Thomas Corrigan e Mary Zielinski influenciaram bastante o avanço das Ciências. Com a ajuda deles, vocês são capazes de fechar todos os portais que levavam de Tíndalos para Arkham, e Edwin Bennet e suas máquinas já não são uma ameaça para o mundo. Vocês compram uma cópia do jornal apresentando os dois cientistas e então percebem algo importante: ainda há uma coisa a fazer. Vocês ligam a máquina e colocam o jornal na plataforma. É preciso fechar o laço, ou tudo isso terá sido em vão...*

☞ Para cada um dos seguintes ativos que estiver em jogo (Nikola Tesla, Ezra Graves, e Máquina de Feixe Dimensional), qualquer investigador

pode escolher adicionar esse ativo ao seu baralho. Ele não conta para o tamanho de baralho desse investigador.

- ☞ Cada investigador ganha experiência igual ao valor de **Vitória X** de cada carta no Painel de Vitória.

Resolução 2: *Contra todas as chances, vocês conseguem fugir das garras das feras, mas com elas em perseguição, é impossível consertar a linha do tempo quebrada.*

A esperança ainda não acabou. Ainda que desconfiados, vocês colocam sua confiança em Edwin Bennet, esperando que ele conserte o que foi quebrado. Ele tem a capacidade, mas será que tem a integridade necessária?

- ☞ Para cada um dos seguintes ativos que estiver em jogo (Nikola Tesla, Ezra Graves, e Máquina de Feixe Dimensional), qualquer investigador pode escolher adicionar esse ativo ao seu baralho. Ele não conta para o tamanho de baralho desse investigador.

- ☞ Cada investigador ganha experiência igual ao valor de **Vitória X** de cada carta no Painel de Vitória.

Resolução 3: *Paralisados de medo e nauseados pelo fedor das bestas, vocês desmaiam. Quando abrem seus olhos, descobrem-se imersos em uma penumbra doentia sob uma lua verde, enterrados até o pescoço no solo fétido como moradores permanentes de Tíndalos. A Humanidade sofreu uma perda profunda. Thomas Corrigan e Mary*

Zielinski também estão aprisionados em Tíndalos, e o trabalho de uma vida inteira desapareceu com eles. Pior ainda, o conivente Edwin Bennet e suas máquinas ainda atravessam as eras, desimpedidos. Vocês sentem repulsa ao tentar imaginar o que esse psicopata pode estar planejando.

☞ Todos os investigadores sobreviventes **enlouquecem**.

Resolução 4: *Contra todas as chances, vocês conseguem fugir das garras das feras, mas com elas em perseguição, é impossível consertar a linha do tempo quebrada.*

A Humanidade sofreu uma grande perda. Thomas Corrigan e Mary Zielinski estão aprisionados em Tíndalos, e o trabalho de uma vida inteira desapareceu com eles. O único alívio é que Edwin Bennet parece não estar em lugar algum. As máquinas desse homem foram impedidas, e será melhor assim para o mundo. Mas lá no fundo, um pensamento inquietante persiste: a possibilidade de seu retorno.

☞ Para cada um dos seguintes ativos que estiver em jogo (Nikola Tesla, Ezra Graves, e Máquina de Feixe Dimensional), qualquer investigador pode escolher adicionar esse ativo ao seu baralho. Ele não conta para o tamanho de baralho desse investigador.

☞ Cada investigador ganha experiência igual ao valor de **Vitória X** de cada carta no Painel de Vitória.

Variantes Opcionais

Para uma experiência mais desafiadora e temática, tente jogar com qualquer quantidade das seguintes variantes:

- Quando uma versão **Passado** dos ativos de Thomas Corrigan ou Mary Zielinski for abduzida, anuncie que sua versão **Presente** (na era presente) também foi abduzida. Quando uma versão **Presente** dos ativos de Thomas Corrigan ou Mary Zielinski for abduzida, anuncie que sua versão **Futuro** (na era futura) também foi abduzida.
- Durante a preparação, em vez de escolher uma carta de história **Trama**, escolha duas cartas de história **Trama** aleatoriamente, coloque-as em jogo, uma de cada vez, e resolva o texto de **Preparação** de cada uma delas (*em vez de remover inimigos de jogo, separe-os*). Remova do jogo a carta de história **Trama** restante. Para uma experiência ainda mais desafiadora, coloque todas as três cartas de história **Trama** em jogo!

Modo Grupo Único

- Quando dois ou mais ativos de **Cientista** com o mesmo título estiverem em jogo em Tíndalos, todos eles desmaiam ao verem uns aos outros. Cause 5 de horror a cada um desses ativos.

Modo Épico Multijogador

- Em vez de jogar de forma independente uns dos outros, ao final de cada rodada, cada grupo deve fazer uma pausa e aguardar todos chegarem ao final da rodada antes de passar para a rodada seguinte.

Créditos

Design e Desenvolvimento de Expansão: Jeremy Zwirn com MJ Newman

Produtora: Molly Glover

Edição: B.D. Flory

Gerente de Jogo de Carta: Jim Cartwright

Revisão de História de Arkham Horror: Kara Centell-Dunk e

Philip D. Henry

Diretora Criativa de História e Cenário: Katrina Ostrander

Design Gráfico da Expansão: Neal W. Rasmussen

Coordenador de Design Gráfico: Joseph D. Olson

Gerente de Design Gráfico: Christopher Hosch

Direção de Arte: Jeff Lee Johnson

Diretor de Gerenciamento de Arte: Tony Bradt

Coordenação de Controle de Qualidade: Zach Tewalthomas

Gerenciamento de Produção: Justin Anger e Tim Najmoldoda

Diretor de Criação Visual: Brian Schomburg

Gerente de Projeto Sênior: John Franz-Wichlacz

Designer de Jogo Executivo: Nate French

Líder de Estúdio: Chris Gerber

Equipe de Teste

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, e Mike "Father Time" Strunk.

Galápagos

Tradução: Renan Barcellos

Revisão: Catharine Affiune

Diagramação BR: Felipe Godinho

www.mundogalapagos.com.br



Trechos para Anunciar

A lista a seguir contém os trechos que podem vir a ser anunciados pelos investigadores ao jogarem o cenário *Maquinações Através do Tempo*. Conforme os investigadores completam cada uma, marque a caixa ao lado.

- ☐ “Thomas e Mary se conheceram.”
- ☐ “Thomas e Mary foram inspirados por Nikola Tesla.”
- ☐ “O observatório começou a ser financiado.”
- ☐ “O observatório foi construído.”
- ☐ “Começou a pesquisa sobre teletransporte.”
- ☐ “As Indústrias Corrigan foram fundadas.”
- ☐ “Thomas e Mary fizeram uma descoberta histórica.”
- ☐ “Thomas e Mary ganharam o Prêmio Nobel.”
- ☐ “A semente de uma árvore foi plantada.”
- ☐ “Thomas e Mary se casaram.”
- ☐ “A dívida foi paga.”

A cópia deste material é permitida apenas para uso pessoal. © 2021 FFG.