

# ARKHAM HORROR®

DAS KARTENSPIEL

## MACHENSCHAFTEN IN DER ZEIT

### Es gab eine Verzerrung in der Zeit ...

Irgendetwas stimmt nicht. Nobelpreisgekrönte Wissenschaftler und ihre revolutionären Entdeckungen sind spurlos verschwunden. Diese Erschütterung in der Realität ist ein herber Verlust für die Menschheit und muss richtiggestellt werden. Die Zeit ist von entscheidender Bedeutung. *Machenschaften in der Zeit* ist ein eigenständiges Szenario für *Arkham Horror: Das Kartenspiel*, das als unterhaltsames und interaktives Erlebnis für 1–12 Spieler gestaltet wurde.

### Erweiterungssymbol

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



# Spielmodi

Das Szenario *Machenschaften in der Zeit* kann entweder als Einzelspielszenario gespielt oder als Nebengeschichte in eine Kampagne integriert werden. Wird es als Einzelspielszenario gespielt, kann es auf 2 Arten gespielt werden: im *Einzelgruppenmodus* mit 1–4 Spielern oder im *Epischen Mehrspielermodus* mit 3–12 Spielern, die in je drei Gruppen zu je 1–4 Spieler aufgeteilt werden.

Die Seiten 3–5 enthalten zusätzliche Regeln und Klarstellungen für beide Versionen dieses Szenarios, während sich auf Seite 6 Sonderregeln für den *Epischen Mehrspielermodus* befinden.

## Einzelspielszenario

Wird dieses Szenario als Einzelspielszenario gespielt, gelten die Regeln des Referenzhandbuchs. Das vorliegende Regelheft ist der Kampagnenleitfaden für *Machenschaften in der Zeit*. Dieses Szenario hat vier Schwierigkeitsgrade. Jede Gruppe kann in ihrem eigenen Schwierigkeitsgrad spielen. Der Chaosbeutel wird aus folgenden Markern zusammengestellt:

- 🌀 **Einfach:** +1, +1, +1, 0, 0, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, ☠️, 🗿, 🏠, 🌿, 🍄, 🌟
- 🌀 **Normal:** +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ☠️, ☠️, 🗿, 🏠, 🌿, 🍄, 🌟
- 🌀 **Schwer:** 0, 0, -1, -1, -1, -2, -3, -4, -6, ☠️, ☠️, 🗿, 🏠, 🌿, 🍄, 🌟
- 🌀 **Experte:** 0, -1, -1, -2, -3, -4, -5, -6, -8, ☠️, ☠️, 🗿, 🏠, 🌿, 🍄, 🌟

## Nebengeschichte (Kampagnenmodus)

Eine Nebengeschichte ist ein Szenario, das zwischen zwei beliebigen Szenarien einer Kampagne für *Arkham Horror: Das Kartenspiel* gespielt werden kann. Das Spielen einer Nebengeschichte kostet jeden Ermittler in der Kampagne eine bestimmte Menge Erfahrungspunkte. Die Ermittler behalten Schwächen, Traumata, Erfahrungspunkte und Belohnungen für das Spielen einer Nebengeschichte für den Rest der Kampagne. Jede Nebengeschichte darf nur ein Mal pro Kampagne gespielt werden.

Sobald dieses Szenario als Nebengeschichte in einer Kampagne gespielt werden soll, wird es bei der Vorbereitung behandelt, als ob es sich um das nächste Szenario der Kampagne handeln würde. Es werden derselbe Chaosbeutel und dieselben Schwächen, Traumata und Storyvorteile verwendet, welche die Ermittler zuvor verdient haben.

**Um *Machenschaften in der Zeit* als Nebengeschichte zu spielen, muss jeder Ermittler 2 Erfahrungspunkte ausgeben.**

## Zusätzliche Regeln & Klarstellungen

### Zeitebenen

In *Machenschaften in der Zeit* gibt es drei verschiedene Zeitebenen: Die Vergangenheit, das Heute und die Zukunft. Im *Einzelgruppenmodus* spielt die Gruppe alle drei Zeitebenen gleichzeitig und kann zwischen allen Zeitebenen hin- und herreisen. Im *Epischen Mehrspielermodus* ist jede Gruppe auf eine einzige Zeitebene beschränkt.

- ☉ Eine **Vergangenheit**-Vorteilskarte kann niemals einen Nicht-**Vergangenheit**-Ort betreten.
- ☉ Eine **Heute**-Vorteilskarte kann niemals einen Nicht-**Heute**-Ort betreten.
- ☉ Eine **Zukunft**-Nicht-**Gegenstand**-Vorteilskarte kann niemals einen Nicht-**Zukunft**-Ort betreten.

## Zeitparadoxon

In *Machenschaften in der Zeit* können die Ermittler mit scheinbar unmögliche Aufgaben konfrontiert sein. Manche Aufgaben benötigen für die Erfüllung die Hilfe von Ermittlern einer anderen Zeitebene. Kommunikation ist der Schlüssel zum Erfolg.

## Handlungskarten

Handlungskarten sind eine Kartenart in diesem Szenario. Diese Karten dienen als Möglichkeit, das Szenario mit noch mehr erzählter Handlung zu füllen. Während der Vorbereitung werden die **Vorbereitung**-Anweisungen jeder Handlungskarte im Spiel abgehandelt. Fähigkeiten auf Handlungskarten können von jedem Ermittler im Spiel ausgelöst werden.

## Verkünden

Sobald eine Karte die Anweisung gibt, einen wichtigen Satz zu „verkünden“ und im *Epischen Mehrspielermodus* gespielt wird, ist es wichtig, diesen Satz den anderen beiden Gruppen deutlich mitzuteilen. Manche Fähigkeiten setzen voraus, dass etwas verkündet wurde, bevor sie ausgelöst werden können. Siehe Seite 24 für eine Liste aller Verkündungen.

## Entführt und gerettet

Sobald eine **Wissenschaftler**-Vorteilskarte entführt wird (durch Karten- oder Spieltext), werden alle Marker von ihr entfernt und sie wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt. Dort bleibt sie so lange, bis sie gerettet wird (durch Karten- oder Spieltext).

## Alarmiert

Immer wenn einem Ermittler eine Fertigungsprobe misslingt, während er versucht, einem Gegner mit dem Schlüsselwort Alarmiert zu entkommen, führt dieser Gegner nach der

- \* Anwendung aller Ergebnisse jener Fertigungsprobe einen Angriff gegen den Ermittler durch, der zu entkommen versucht. Ein Gegner wird nicht erschöpft, nachdem er einen Alarmiert-Angriff durchgeführt hat. Dieser Angriff wird auf jeden Fall durchgeführt, egal ob der Gegner mit dem Ermittler in einen Kampf verwickelt ist oder nicht.

## Patrouille


Einige Gegner haben das Schlüsselwort Patrouille. Während der Gegnerphase (in Schritt 3.2) bewegt sich jeder spielbereite, nicht in einen Kampf verwickelte Gegner mit dem Schlüsselwort Patrouille auf dem kürzesten Weg in Richtung seines Zielortes (wie in den Klammern hinter dem Schlüsselwort beschrieben) zu einem verbundenen Ort.

- ☉ Falls es mehrere Orte gibt, die als Zielort infrage kommen, entscheidet der Ermittlungsleiter, auf welchen dieser Orte sich der Gegner zubewegt.
- ☉ Falls sich ein Gegner mit dem Schlüsselwort Patrouille auf einen Ort bewegen müsste, der Weg aber durch eine Kartenfähigkeit versperrt ist, bewegt sich der Gegner nicht.

## Gruppenübergreifende Angaben

Gruppenübergreifende Angaben werden zu Beginn des Spiels anhand der Anzahl der teilnehmenden Spieler aus allen Gruppen errechnet.

*Beispiel: Insgesamt werden 12 Spieler in drei Gruppen zu je vier Spielern aufgeteilt. Auf der Handlungskarte Eine erbitterte Rivalität steht: „Falls die Probe gelingt, gebt als Gruppe X Hinweise aus, wobei X die gesamte Spieleranzahl ist.“ In diesem Beispiel ist X 12.*

*Der Gegner Tyr'thrha hat einen gemeinsamen Ausdauer-vorrat von 6 . In diesem Beispiel ist der gemeinsame Ausdauer-vorrat 72. Im Epischen Mehrspielermodus wird dieser gemeinsame Ausdauer-vorrat von allen Gruppen geteilt.*

## Epischer Mehrspielermodus

Um *Machenschaften in der Zeit* im *Epischen Mehrspielermodus* zu spielen, sollten die Ermittler zuerst in drei verschiedene Gruppen aufgeteilt werden: Die Vergangenheit-Gruppe, die Heute-Gruppe und die Zukunft-Gruppe. Jeder Gruppe muss mindestens 1 Ermittler zugewiesen werden und keiner Gruppe dürfen mehr als 4 Ermittler zugewiesen werden. Es ist zwar möglich, mit Gruppen unterschiedlicher Spieleranzahl zu spielen, es wird aber empfohlen, die Spieler so gleichmäßig wie möglich aufzuteilen. Jede Gruppe benötigt einmal dieses Produkt, um mitspielen zu können.

Während des Spiels müssen die folgenden zusätzlichen Regeln beachtet werden:

- ☉ Jede Gruppe hat ihre eigene Spielzone und spielt unabhängig von den anderen Gruppen. Regeln, Aktionen und Karteneffekte können keine Ermittler in anderen Gruppen betreffen, außer wenn dies ausdrücklich angegeben ist.
- ☉ Jede Gruppe rückt unabhängig voneinander zur nächsten Runde oder Agenda vor; es muss nicht darauf gewartet werden, bis alle Gruppen einen bestimmten Punkt erreicht haben, bevor sie vorrücken.
- ☉ Die Ermittler dürfen sich mit den Spielern anderer Gruppen ohne Einschränkungen unterhalten.

### Zeitbeschränkung

Wenn im *Epischen Mehrspielermodus* gespielt wird, können die Spieler (oder der Organisator des Spiels) eine Zeitbeschränkung für die Dauer des Spiels festlegen. Die Standard-Zeitbeschränkung beträgt **180 Minuten**. Die Spieler (oder der Organisator des Spiels) dürfen eine andere Zeitbeschränkung festlegen, die zum Beispiel von der Anzahl der Spieler abhängt. Sobald die Zeit abläuft, müssen alle Gruppen, die das Spiel noch nicht beendet haben, sofort zu Agenda 2b vorrücken.

## Machenschaften in der Zeit

„Die Wissenschaften steuern alle in völlig verschiedene Richtungen und sie haben uns bislang nur wenig Schaden zugefügt, doch eines Tages wird uns das Aneinanderfügen einzelner Erkenntnisse so erschreckende Perspektiven der Wirklichkeit und unserer furchtbaren Aufgabe darin eröffnen, dass diese Offenbarung uns entweder in den Wahnsinn treibt oder uns aus der tödlichen Erkenntnis in den Frieden und den Schutz eines neuen dunklen Zeitalters flüchten lässt.“

– H. P. Lovecraft, Cthulhus Ruf

Die Schlagzeile in der Zeitung lautet: „Hiesige Wissenschaftler erhalten Nobelpreis!“ Darunter sind zwei ältere Physiker abgebildet, die stolz vor einem großen Teleskop stehen. Du wirfst einen Blick auf das Datum der Zeitung und kannst es nicht fassen. Diese Ausgabe des Arkham Advertiser ist auf den 5. Dezember 1956 datiert. Aber wie ist das möglich?

Überrascht und neugierig liest du den ganzen Artikel und erfährst von zwei bemerkenswerten Wissenschaftlern und ihrem Weg zum Nobelpreis für Physik.

Thomas Corrigan wurde 1877 als Sohn irischer Einwanderer in Arkham geboren. Seine früheste Kindheitserinnerung ist, dass seine Buntstifte, die er auf einem Tisch im Freien liegen ließ, in der heißen Sommersonne zusammenschmolzen. Von da an wuchsen seine Neugierde und sein Wissensdurst schneller als seine Körpergröße. Sein Staunen über die Welt um ihn herum, von den heftigen Gewittern in Neuengland bis zu den Sternen am Nachthimmel, fachte seine Leidenschaft für die Wissenschaft immer weiter an.

Thomas' Wunsch, die Miskatonic Universität zu besuchen, ist fast so alt wie seine Liebe zum Lernen, denn die Nähe zu dieser renommierten Hochschule für Naturwissenschaft machte sie zu seiner offensichtlichen Wahl. Nach seinem dortigen Abschluss in Physik und Astrophysik begann er am Warren-Observatorium der Universität zu arbeiten, um astronomische Objekte und Phänomene zu erforschen.

★ ★ ★  
★ *Mary Zielinski* wurde 1877 im polnischen Warschau als jüngstes Kind zweier Lehrer geboren. Sie erinnert sich noch genau daran, wie sie als kleines Mädchen ihrer Mutter beim Kochen und Backen half. Sie benutzte Tassen und Teelöffel, um die verschiedenen Zutaten abzumessen, und mischte diese dann zusammen, um etwas völlig Neues zu erschaffen. Ihre Experimente wurden immer ausgefeilter und ausgereifter, sodass klar war, dass sie eine Laufbahn in der Chemie und Physik anstreben wollte.

Beeindruckt von Marys Talent bot ihr die Miskatonic Universität ein Vollstipendium an. Die ruhige und introvertierte Studentin verbrachte einen Großteil ihrer Zeit in den Laboren des Wissenschaftsgebäudes mit verschiedenen Experimenten. Ihre harte Arbeit und ihr Engagement brachten ihr einen Abschluss in Chemie ein, und sie blieb an der Universität, um auch einen Abschluss in Physik zu machen.

Aufgrund ihrer gemeinsamen Interessen lernten Thomas und Mary sich schließlich kennen, was zu einer romantischen Beziehung führte. Ihre gemeinsame Leidenschaft für die Wissenschaft ermutigte und motivierte sie gegenseitig und sie arbeiteten zusammen an mehreren Projekten.

Jahre später nahm eines ihrer faszinierendsten Projekte Gestalt an: die Möglichkeit eines völlig neuen Paradigmas auf Grundlage der allgemeinen Relativitätstheorie, welche die Krümmung der Raumzeit mit der Gravitation in Verbindung bringt. Sie begannen, die Theorie zu testen, nach welcher die Raumzeit gekrümmt werden könnte, was zu einer Diskontinuität führen würde. Eine solche Verkrümmung könnte Portale hervorrufen, die zu weit entfernten Orten im Universum oder sogar zu ihrem eigenen Standort in einer anderen Zeit führen würden, was Zeitreisen ermöglichen würde.

Diese Art von bahnbrechender Arbeit erregte nicht nur die Aufmerksamkeit der Kollegen auf dem Campus, sondern weit darüber hinaus. Einer davon war der brillante und exzentrische Edwin Bennet. Bennet war ein aufstrebender Stern auf dem Gebiet der Quantenphysik, der gerade erst zum Professor an die Miskatonic Universität berufen wurde. Er war jung, hatte noch nichts publiziert und wollte unbedingt beweisen, dass sein Wissen für das Projekt von unschätzbarem Wert



sein würde. Aber andere auf dem Campus äußerten erhebliche Bedenken und bezeichneten ihn als „leichtsinnig“ und „labil“.

Nachdem Thomas und Mary auf mehrere Hindernisse gestoßen waren und nach neuer Inspiration suchten, nahmen sie Edwins Angebot zur Zusammenarbeit an. Das Team war zuversichtlich, dass sie kurz vor einem Durchbruch standen ... der jedoch niemals kam. Es ist unklar, was dann geschah, aber irgendeine Art von Unstimmigkeit oder Konflikt führte dazu, dass Edwin durch einen noch exzentrischeren Wissenschaftler, Ezra Graves, ersetzt wurde. Dennoch würdigten und dankten Thomas und Mary Edwin für seine Rolle in ihrer Forschung.

Ezras grenzenlose Kreativität war ein wesentlicher Bestandteil der neuen Herangehensweise von Thomas und Mary. Durch diese neue Perspektive konnten sie ihre wissenschaftlichen Probleme überwinden. Auch wenn Ezra sich bald seinen eigenen Projekten widmete, waren seine Beiträge von außerordentlichem Wert und wurden sehr geschätzt.

Im Laufe der Jahre erzielten Thomas und Mary mit ihren Forschungen einen Erfolg nach dem anderen, was schließlich in der Entdeckung der Teleportation gipfelte. Am 23. Februar 1955 veröffentlichten sie unter großem Beifall ihre bemerkenswerten Erkenntnisse. Und jetzt – oder besser gesagt in 30 Jahren – werden sie mit dem Nobelpreis für Physik ausgezeichnet werden.

Obwohl dir das Ganze etwas merkwürdig vorkommt, sagt dir deine Intuition, dass diese mysteriöse Zeitung echt ist. In Ehrfurcht vor der zukünftigen Berühmtheit, die zwei hiesige Wissenschaftler erlangen werden, gehst du zur Miskatonic Universität, um sich dort persönlich mit ihnen zu treffen. Leider teilt man dir mit, dass sie sich nicht mehr an der Universität aufhalten, da sie bereits vor Jahren verschwunden sind.

Unbemerkt vom Rest der Welt hat sich eine folgenschwere Veränderung vollzogen: Prominente Wissenschaftler sind spurlos verschwunden. Bemerkenswerte Erfindungen sind nie erfunden worden. Eine historische Entdeckung bleibt unentdeckt. Die Menschheit wird vielleicht nie wieder dieselbe sein.

Du glaubst, die Wahrheit zu kennen, auch wenn sie wie ausgedacht

★ \* \* \* \* ★  
★ klingst. Du bist mit dem Konzept dieser Portale vertraut – bist du doch selbst schon durch solche Tore hindurchgegangen. Aus unbekanntem Gründen gibt es in Arkham, Massachusetts, jede Menge solcher Portale, aber das Durchschreiten ist gefährlich und nichts für schwache Nerven.

Hinter diesen Portalen liegt das Reich von Tindalos, in dem sich unzählige verwobene Pfade, winklig und gebogen, oben und unten, in alle Richtungen verzweigen. Hier und da kreuzen sie sich mit Aufgängen und spiralförmigen Treppen. Auf diesen Pfaden tummeln sich bösartige Schergen: grässliche Satyrn und die Hunde von Tindalos sowie andere Monstrositäten. Die Bestien sind begierig darauf, ihre Beute zu zerfleischen oder – was vielleicht noch schlimmer ist – sie zu entführen und in Tindalos einzusperren.

Es gab eine Verzerrung in der Zeit, deren Auswirkungen sich über die kommenden Jahre hinziehen wird. Die Wissenschaftler sind zwei dieser unglücklichen Seelen. Du musst sie finden und die veränderte Zeitlinie korrigieren. Dabei solltest du aber nicht vergessen, dass Zeitreisen unbeabsichtigte Folgen haben können, von denen einige schwerwiegende Auswirkungen haben können.

Falls im *Einzelgruppenmodus* gespielt wird, fahre mit der **Vorbereitung für den Einzelgruppenmodus** auf Seite 11 fort.


Falls im *Epischen Mehrspielermodus* gespielt wird, fahre mit der **Vorbereitung für den Epischen Mehrspielermodus** auf Seite 12 fort.

## Vorbereitung für den Einzelgruppenmodus

- ☉ Es werden alle Karten aus dem Begegnungsset *Machenschaften in der Zeit* und *Einzelgruppe* herausgesucht. Diese Sets sind an diesen Symbolen zu erkennen:



- ☉ Der Ort Corrigan Industries wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt. Der Ort Tindalos wird mit der Seite nach oben ins Spiel gebracht, die das *Einzelgruppe*-Begegnungsset-Symbol trägt. Die übrigen vierzehn Orte werden ins Spiel gebracht (*siehe dazu den Vorschlag für die Platzierung der Orte auf den Seiten 16–18. Die Platzierung für Tindalos wird ignoriert.*)
  - ◇ Jeder Ermittler beginnt das Spiel in Tindalos.
- ☉ Die Handlungskarten *Ein Edles Erbe (Vergangenheit)*, *Ein Edles Erbe (Heute)* und *Ein Edles Erbe (Zukunft)* werden eine nach der anderen ins Spiel gebracht und ihr **Vorbereitung**-Text abgehandelt. (*Hinweis: Beim Spielen sollte sich zuerst auf Ein Edles Erbe (Vergangenheit), dann auf Ein Edles Erbe (Heute) und dann auf Ein Edles Erbe (Zukunft) konzentriert werden.*)
- ☉ Eine der drei **Machenschaft**-Handlungskarten wird zufällig bestimmt, ins Spiel gebracht und der **Vorbereitung**-Text darauf abgehandelt. Die anderen beiden **Machenschaft**-Handlungskarten werden aus dem Spiel entfernt.
- ☉ Eine der drei **Plot**-Handlungskarten wird zufällig bestimmt, ins Spiel gebracht und der **Vorbereitung**-Text darauf abgehandelt. Die anderen beiden **Plot**-Handlungskarten werden aus dem Spiel entfernt.

- ☉ 1  Verderben wird auf Agenda 1a platziert. Dann wird die Schwierigkeit überprüft, falls nicht auf Normal gespielt wird:
  - ◊ Falls auf Einfach gespielt wird, wird 1 Verderben von Agenda 1a entfernt.
  - ◊ Falls auf Schwer gespielt wird, wird Agenda 1a 1 Verderben hinzugefügt.
  - ◊ Falls auf Experte gespielt wird, wird Agenda 1a 2 Verderben hinzugefügt.
- ☉ Die übrigen 33 Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- ☉ Das Spiel kann nun beginnen.

## Vorbereitung für den Epischen Mehrspielermodus


- ☉ Es werden alle Karten aus dem Begegnungsset *Machenschaften in der Zeit* und *Epischer Mehrspielermodus* herausgesucht. Diese Sets sind an diesen Symbolen zu erkennen:




- ☉ Abhängig von der Gruppe (Vergangenheit-Gruppe, Heute-Gruppe oder Zukunft-Gruppe) müssen unterschiedliche Anweisungen auf den Seiten 12–16 befolgt werden.

## Vorbereitung für die Vergangenheit-Gruppe


- ☉ Der Ort Tindalos wird mit der Seite nach oben ins Spiel gebracht, die das *Epischer-Mehrspielermodus*-Begegnungsset-Symbol trägt. Die fünf **Vergangenheit**-Orte werden ins Spiel gebracht (*siehe dazu den Vorschlag für die Platzierung der Orte auf Seite 16*). Die übrigen Orte werden aus dem Spiel entfernt.
  - ◊ Jeder Ermittler beginnt das Spiel in Tindalos.

- ☉ Die Handlungskarte Ein Edles Erbe (Vergangenheit) wird ins Spiel gebracht und der **Vorbereitung**-Text darauf abgehandelt. Die anderen beiden Handlungskarten Ein Edles Erbe werden aus dem Spiel entfernt.
- ☉ Alle **Heute**- und **Zukunft**-Storyvorteilskarten werden aus dem Spiel entfernt.
- ☉ Eine der drei **Machenschaft**-Handlungskarten wird zufällig bestimmt, der Name laut verkündet, ins Spiel gebracht und der **Vorbereitung**-Text darauf abgehandelt. Die anderen beiden **Machenschaft**-Handlungskarten werden aus dem Spiel entfernt.
- ☉ Eine der drei **Plot**-Handlungskarten wird zufällig bestimmt, der Name laut verkündet, ins Spiel gebracht und der **Vorbereitung**-Text darauf abgehandelt. Die anderen beiden **Plot**-Handlungskarten werden aus dem Spiel entfernt.
- ☉ 1  Verderben wird auf Agenda 1a platziert. Dann wird die Schwierigkeit überprüft, falls nicht auf Normal gespielt wird:
  - ◆ Falls auf Einfach gespielt wird, wird 1 Verderben von Agenda 1a entfernt.
  - ◆ Falls auf Schwer gespielt wird, wird Agenda 1a 1 Verderben hinzugefügt.
  - ◆ Falls auf Experte gespielt wird, wird Agenda 1a 2 Verderben hinzugefügt.
- ☉ Die übrigen 33 Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- ☉ Das Spiel kann nun beginnen.

## Vorbereitung für die Heute-Gruppe

- ☉ Der Ort Tindalos wird mit der Seite nach oben ins Spiel gebracht, die das *Epischer-Mehrspielermodus*-Begegnungsset-Symbol trägt. Die fünf **Heute**-Orte werden ins Spiel gebracht (siehe dazu den Vorschlag für die Platzierung der Orte auf Seite 17). Die übrigen Orte werden aus dem Spiel entfernt.
  - ◇ Jeder Ermittler beginnt das Spiel in Tindalos.
- ☉ Die Handlungskarte Ein Edles Erbe (Heute) wird ins Spiel gebracht und der **Vorbereitung**-Text darauf abgehandelt. Die anderen beiden Handlungskarten Ein Edles Erbe werden aus dem Spiel entfernt.
- ☉ Alle **Vergangenheit**- und **Zukunft**-Storyvorteilskarten werden aus dem Spiel entfernt.
- ☉ Die verkündete **Machenschaft**-Handlungskarte wird ins Spiel gebracht und der **Vorbereitung**-Text darauf abgehandelt. Die anderen beiden **Machenschaft**-Handlungskarten werden aus dem Spiel entfernt.
- ☉ Die verkündete **Plot**-Handlungskarte wird ins Spiel gebracht und der **Vorbereitung**-Text darauf abgehandelt. Die anderen beiden **Plot**-Handlungskarten werden aus dem Spiel entfernt.
- ☉ 1  Verderben wird auf Agenda 1a platziert. Dann wird die Schwierigkeit überprüft, falls nicht auf Normal gespielt wird:
  - ◇ Falls auf Einfach gespielt wird, wird 1 Verderben von Agenda 1a entfernt.
  - ◇ Falls auf Schwer gespielt wird, wird Agenda 1a 1 Verderben hinzugefügt.
  - ◇ Falls auf Experte gespielt wird, wird Agenda 1a 2 Verderben hinzugefügt.
- ☉ Die übrigen 33 Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- ☉ Das Spiel kann nun beginnen.

## Vorbereitung für die Zukunft-Gruppe

- ☉ Der Ort Tindalos wird mit der Seite nach oben ins Spiel gebracht, die das *Epischer-Mehrspielermodus*-Begegnungsset-Symbol trägt. Der Ort Corrigan Industries wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt. Die vier **Zukunft**-Orte werden ins Spiel gebracht (siehe dazu den Vorschlag für die Platzierung der Orte auf Seite 18). Die übrigen Orte werden aus dem Spiel entfernt.
  - ◆ Jeder Ermittler beginnt das Spiel in Tindalos.
- ☉ Die Handlungskarte Ein Edles Erbe (Zukunft) wird ins Spiel gebracht und der **Vorbereitung**-Text darauf abgehandelt. Die anderen beiden Handlungskarten Ein Edles Erbe werden aus dem Spiel entfernt.
- ☉ Alle **Vergangenheit**- und **Heute**-Storyvorteilskarten werden aus dem Spiel entfernt.
- ☉ Die verkündete **Machenschaft**-Handlungskarte wird ins Spiel gebracht und der **Vorbereitung**-Text darauf abgehandelt. Die anderen beiden **Machenschaft**-Handlungskarten werden aus dem Spiel entfernt.
- ☉ Die verkündete **Plot**-Handlungskarte wird ins Spiel gebracht und der **Vorbereitung**-Text darauf abgehandelt. Die anderen beiden **Plot**-Handlungskarten werden aus dem Spiel entfernt.
- ☉ 1  Verderben wird auf Agenda 1a platziert. Dann wird die Schwierigkeit überprüft, falls nicht auf Normal gespielt wird:
  - ◆ Falls auf Einfach gespielt wird, wird 1 Verderben von Agenda 1a entfernt.
  - ◆ Falls auf Schwer gespielt wird, wird Agenda 1a 1 Verderben hinzugefügt.
  - ◆ Falls auf Experte gespielt wird, wird Agenda 1a 2 Verderben hinzugefügt.
- ☉ Die übrigen 33 Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- ☉ Das Spiel kann nun beginnen.

# Vorschlag für die Platzierung der Orte in der Vergangenheit





# Vorschlag für die Platzierung der Orte in der Gegenwart (Heute)



# Vorschlag für die Platzierung der Orte in der Zukunft



## Achtung!

### Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

**Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler wurden besiegt):** *Unzählige Hunde brechen durch die Portale und Winkel des Raums und drängen dich in die Enge. Verwirrt und verängstigt starrst du deinem Untergang entgegen ...*

Jeder verbliebene Ermittler in jeder Zeitebene wird besiegt und erleidet 1 seelisches Trauma.

- ☉ Falls die Vorteilskarte Edwin Bennet in einer beliebigen Zeitebene im Spiel ist, fahre mit **Auflösung 2** fort.
- ☉ Falls der Gegner Edwin Bennet in einer beliebigen Zeitebene im Spiel ist, fahre mit **Auflösung 3** fort.
- ☉ Ansonsten fahre mit **Auflösung 4** fort.

**Auflösung 1:** *Die Entdeckungen von Thomas Corrigan und Mary Zielinski haben einen großen Einfluss auf den Fortschritt der Wissenschaft. Mit ihrer Hilfe gelingt es dir, alle Portale, die von Arkham nach Tindalos führen, zu versiegeln. Somit stellen Edwin Bennet und seine Machenschaften keine Bedrohung mehr für die Welt dar. Du kaufst dir eine Zeitung, in der das Wissenschaftler-Paar abgebildet ist, und dir wird klar: Es gibt noch eine Sache, die du tun musst. Du wirfst die Maschine an und legst die Zeitung auf die Plattform. Du musst die Zeitschleife schließen, sonst war alles umsonst ...*

- ☉ Für jede der folgenden im Spiel befindlichen Vorteilskarten (Nikola Tesla, Ezra Graves und Dimensionsstrahl-Apparat) darf ein Ermittler

wählen, jene Vorteilskarte seinem Deck hinzuzufügen. Sie zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.

- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.

**Auflösung 2:** *Allen Widrigkeiten zum Trotz gelingt es dir, den Klauen der Bestien zu entkommen. Da sie dich aber weiter verfolgen, ist es für dich unmöglich, die veränderte Zeitlinie zu begradigen. Doch die Hoffnung stirbt zuletzt. Obwohl du skeptisch bist, bleibt dir nichts anderes übrig, als darauf zu vertrauen, dass Edwin Bennet alles wieder in Ordnung bringen wird, was verändert wurde. Die Fähigkeit dazu hat er – ist er dafür aber auch rechtschaffen genug?*

- ☉ Für jede der folgenden im Spiel befindlichen Vorteilskarten (Nikola Tesla, Ezra Graves und Dimensionsstrahl-Apparat) darf ein Ermittler wählen, jene Vorteilskarte seinem Deck hinzuzufügen. Sie zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.

- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.

**Auflösung 3:** *Gelähmt vor Angst und angewidert von dem Gestank der brüllenden Bestien, fällst du in Ohnmacht. Als du das nächste Mal die Augen öffnest, findest du dich in einer bedrückenden Finsternis unter einem grünen Mond wieder. Du bist bis zum Hals in fauliger Erde begraben und somit für immer ein Bewohner von Tindalos geworden. Die Menschheit hat einen schweren Schlag erlitten, da auch*

Thomas Corrigan und Mary Zielinski in Tindalos gefangen gehalten werden und ihr Lebenswerk mit ihnen verschwindet. Schlimmer noch: Der hinterhältige Edwin Bennet und seine Machenschaften fressen sich ungehindert durch die Zeit. Der Gedanke daran, was dieser Psychopath als Nächstes vorhat, lässt dich erschauern.

☞ Jeder überlebende Ermittler wird **wahnsinnig**.

**Auflösung 4:** Allen Widrigkeiten zum Trotz gelingt es dir, den Klauen der Bestien zu entkommen. Da sie dich aber weiter verfolgen, ist es für dich unmöglich, die veränderte Zeitlinie zu begradigen. Die Menschheit hat einen schweren Schlag erlitten, da auch Thomas Corrigan und Mary Zielinski in Tindalos gefangen gehalten werden und ihr Lebenswerk mit ihnen verschwindet. Der einzige Lichtblick ist, dass Edwin Bennet nirgendwo aufzufinden ist. Seine Machenschaften haben aufgehört und die Welt hat sich zum Besseren gewendet. Doch tief in deinem Inneren plagt dich ein Gedanke: die Möglichkeit seiner Rückkehr.

☞ Für jede der folgenden im Spiel befindlichen Vorteilskarten (Nikola Tesla, Ezra Graves und Dimensionsstrahl-Apparat) darf ein Ermittler wählen, jene Vorteilskarte seinem Deck hinzuzufügen. Sie zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.

☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel.

## Regelvarianten

Für eine noch größere Herausforderung und ein thematischeres Spielerlebnis können beliebig viele der folgenden Regelvarianten ins Spiel integriert werden.

- ☉ Sobald die **Vergangenheit**-Version von den Vorteilskarten Thomas Corrigan oder Mary Zielinski entführt wird, wird verkündet, dass die **Heute**-Version (in der heutigen Zeitebene) ebenfalls entführt wird. Sobald die **Heute**-Version von den Vorteilskarten Thomas Corrigan oder Mary Zielinski entführt wird, wird verkündet, dass die **Zukunft**-Version (in der zukünftigen Zeitebene) ebenfalls entführt wird.
- ☉ Während der Vorbereitung werden, anstatt eine **Plot**-Handlungskarte zu bestimmen, zwei **Plot**-Handlungskarten zufällig bestimmt, eine nach der anderen ins Spiel gebracht und der **Vorbereitung**-Text auf ihnen abgehandelt (*anstatt Gegner aus dem Spiel zu entfernen, werden sie beiseitegelegt*). Die übrige **Plot**-Handlungskarte wird aus dem Spiel entfernt. Für eine besondere Herausforderung können alle drei **Plot**-Handlungskarten ins Spiel gebracht werden!

### Einzelgruppenmodus

- ☉ Sobald zwei oder mehr **Wissenschaftler**-Vorteilskarten mit demselben Namen am Ort Tindalos im Spiel sind, fallen diese in Ohnmacht, weil sie auf sich selbst treffen. Jeder jener Vorteilskarten wird 5 Horror zugefügt.

### Epischer Mehrspielermodus

- ☉ Anstatt unabhängig voneinander zu spielen, muss jede Gruppe am Ende jeder Runde das Spiel pausieren und warten, bis alle drei Gruppen das Ende der Runde erreicht haben, um zur nächsten Runde vorzurücken.

# Credits

**Expansion Design and Development:** Jeremy Zwirn mit MJ Newman

**Producer:** Molly Glover

**Editing:** B.D. Flory

**Card Game Manager:** Jim Cartwright

**Arkham Horror Story Review:** Kara Centell-Dunk und Philip D. Henry

**Creative Director of Story and Setting:** Katrina Ostrander

**Expansion Graphic Design:** Neal W. Rasmussen

**Graphic Design Coordinator:** Joseph D. Olson

**Graphic Design Manager:** Christopher Hosch

**Art Direction:** Jeff Lee Johnson

**Managing Art Director:** Tony Bradt

**QA Coordination:** Zach Tewalthomas

**Production Management:** Justin Anger und Tim Najmolhoda

**Visual Creative Director:** Brian Schomburg

**Senior Project Manager:** John Franz-Wichlacz

**Executive Game Designer:** Nate French

**Head of Studio:** Chris Gerber

## Playtesters

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 und Mike „Father Time“ Strunk.

## Asmodee Germany

**Redaktion & Übersetzung:** Christian Kox

**Unter Mitarbeit von:** Benjamin Fischer und Steffen Trzensky

**Layout & Grafische Bearbeitung:** Max Breidenbach



FANTASY  
FLIGHT  
GAMES



## Verkündungen

Die folgende Liste enthält alle Verkündungen, die beim Spielen vom Szenario *Machenschaften in der Zeit* erreicht werden können. Sobald die Ermittler eine dieser Verkündungen erreichen, wird der Kasten daneben abgehakt.

- „Thomas und Mary haben sich getroffen.“
- „Thomas und Mary wurden von Nikola Tesla inspiriert.“
- „Die Finanzierung für ein Observatorium hat begonnen.“
- „Das Observatorium wurde gebaut.“
- „Die Teleportationsforschung hat begonnen.“
- „Corrigan Industries wurde gegründet.“
- „Thomas und Mary haben eine historische Entdeckung gemacht.“
- „Thomas und Mary haben einen Nobelpreis gewonnen.“
- „Ein Baumsamen wurde eingepflanzt.“
- „Thomas und Mary haben geheiratet.“
- „Die Schuld wurde beglichen.“