

Nadchodzą mroczne czasy...

Nauki ciągną w rozbieżne strony i na razie nie wyrządziły nam wielkiej krzywdy; wszelako przyjdzie dzień, gdy scalimy naszą rozproszoną wiedzę, a wtedy zarówno rzeczywistość, jak i nasze w niej miejsce ukażą się z tak zatrważającej perspektywy, że przyjdzie nam albo oszaleć, albo uciec przed śmiercionośnym światłem tego objawienia w kojące i bezpieczne mroki nowego średniowiecza.

– H. P. Lovecraft, „Zew Cthulhu” (przekład Maciej Płaza)

Wydarzenie Inwokacja

Dziękujemy za chęć zorganizowania wydarzenia *Inwokacja* do gry karcianej *Horror w Arkham*! Przeprowadzenie wydarzenia *Inwokacja* to doskonały sposób na zgromadzenie w jednym miejscu wiernych doświadczonych już graczy lub przybliżenie nowym graczom tajemniczej atmosfery gry karcianej *Horror w Arkham*.

Poniższy dokument zawiera instrukcje, jak przeprowadzić wydarzenie *Inwokacja* w zależności od tego, czy ma on służyć nowym graczom, czy będzie skierowany do doświadczonych fanów gry. Zestaw ten został przygotowany jako punkt wyjścia do cyklicznych spotkań poświęconych grze karcianej *Horror w Arkham* i może stać się inspiracją do organizowania innych wydarzeń według własnego pomysłu

Jak przygotować wydarzenie Inwokacja

Najważniejsze, czego potrzeba, aby z sukcesem przeprowadzić wydarzenie *Inwokacja*, to sami gracze! Sugerujemy, aby przed rozpoczęciem wydarzenia wykonać następujące kroki, aby zapewnić graczom jak najlepsze przeżycia:

- 1. Odpowiednio przygotuj miejsce wydarzenia.** Upewnij się, że została przygotowana wystarczająca liczba stołów i miejsc siedzących dla wszystkich uczestników wydarzenia.
- 2. Wyznacz wcześniej datę wydarzenia.** Wczesne podanie daty wydarzenia pozwoli graczom dostosować swoje plany w taki sposób, aby móc w nim uczestniczyć. Jeśli planujesz wykorzystać wydarzenie *Inwokacja* do organizowania cyklicznych spotkań raz na 1-2 tygodnie, wyznacz stały termin spotkań (np. w każdą niedzielę o godzinie 13) i trzymaj się go. Jeśli celem wydarzenia ma być zainteresowanie grą nowych graczy, najlepiej pozostawić im dowolność i nie nalegać na deklarowanie swojej regularnej obecności. Nie oznacza to jednak, że nie możesz wykorzystać tego wydarzenia do zainteresowania ich uczestnictwem w cyklicznych spotkaniach!
- 3. Ustal zasady wydarzenia.** Wybierz jeden z dwóch wariantów zawartych w tym dokumencie albo sam zorganizuj wydarzenie według własnego pomysłu. Bez względu na to, jaki wariant wybierzesz dla swojego wydarzenia, upewnij się wcześniej, że wszyscy uczestnicy wiedzą, jakiego typu wydarzenie zaplanowałeś, i rozumieją jego zasady.

4. Zapewnij łatwy kontakt. Zanim twoje wydarzenie się rozpocznie, upewnij się, że zainteresowani mogą się bez problemu skontaktować z tobą lub z osobą przez ciebie wyznaczoną, aby uzyskać informacje na temat zasad lub samego wydarzenia. Pamiętaj, aby odpowiednio wcześniej poinformować graczy o wszelkich zmianach dotyczących czasu i miejsca wydarzenia, zasad itp.

Wydarzenie dla nowych graczy

Podczas organizowania wydarzenia *Inwokacja* do gry karcianej *Horror w Arkham* z myślą o nowych graczach należy wziąć pod uwagę kilka czynników.

Po pierwsze upewnij się, że w wydarzeniu będzie uczestniczył doświadczony gracz, który będzie w stanie nauczyć nowych graczy zasad gry. Nie zakładaj, że uczestnicy je znają – mogli przyjść na wydarzenie właśnie po to, aby nauczyć się grać! Z tego powodu sugerujemy również, aby przygotować kilka talii badaczy i scenariuszy wcześniej, tak aby nowi gracze nie musieli kupować gry karcianej *Horror w Arkham* przed wzięciem udziału w wydarzeniu. Takie rozwiązanie pozwoli większej liczbie graczy na uczestnictwo w wydarzeniu i – być może – powiększenie lokalnego środowiska graczy. Warto dodatkowo podkreślić, że wydarzenie jest bezpłatne i nie wymaga żadnych dodatkowych deklaracji.

W przypadku wydarzenia *Inwokacja* przeznaczonego dla nowych graczy sugerujemy wykorzystanie mini-kampanii *Noc fanatyka* zawartej w zestawie podstawowym gry karcianej *Horror w Arkham*. Pierwszy scenariusz kampanii, *Zgromadzenie*, został zaprojektowany jako scenariusz wprowadzający i jest doskonałym narzędziem do nauczania nowych graczy zasad gry. Nowi gracze mogą wykorzystać wydarzenie do nauczania się zasad gry lub do próby przejścia całej kampanii *Noc fanatyka* w trakcie jego trwania.

Nagrody

Zestaw organizacyjny *Inwokacja* zawiera również nagrody dla uczestników. Jeśli organizujesz wydarzenie *Inwokacja* dla nowych graczy, sugerujemy wręczyć nagrody po zakończeniu pierwszego scenariusza jako zachętę do kontynuowania swojej przygody z grą karcianą *Horror w Arkham*. Należy upewnić się, że każdy z graczy otrzymał matę do gry, kartę badacza z alternatywną grafiką oraz żeton badacza.

Uwaga: elementy będące częścią tego zestawu nie są przeznaczone do dalszej sprzedaży.

Każde naruszenie tej zasady będzie skutkowało utratą prawa do organizowania tego typu wydarzeń w przyszłości.

Co dalej?

Jeśli wydarzenie wzbudziło zainteresowanie graczy, po jego zakończeniu wykorzystaj je jako początek serii cyklicznych spotkań. Każda kampania w grze karcianej *Horror w Arkham* jest zaprojektowana do rozegrania podczas serii spotkań. Z tego powodu wybór kampanii i rozgrywanie kolejnych jej scenariuszy stwarza idealną okazję do cotygodniowych spotkań z grą.

Wydarzenie dla doświadczonych graczy

Wydarzenie *Inwokacja* dla doświadczonych graczy, którzy posiadają już grę lub wiedzą, jak w nią grać, można przeprowadzić na wiele sposobów. Poniżej znajdują się pewne wskazówki oraz specjalny wariant rozgrywki, które można wykorzystać podczas wydarzenia, aby stało się one jeszcze ciekawsze dla doświadczonych graczy. Oczywiście zachęcamy również do wymyślania i wdrażania własnych zmian do wydarzenia.

Zdecyduj, czy *Inwokacja* ma być jednorazowym wydarzeniem, czy początkiem serii spotkań. Podczas jednorazowych wydarzeń sugerujemy używanie zasad trybu samodzielnej rozgrywki opisanych na stronach 14-15 Kompletnej książki zasad, aby gracze mogli przynieść własne talie badaczy i grać wspólnie.

Upředź graczy, który scenariusz będzie rozgrywany. Scenariusze takie jak *Klątwa Rougarou* czy *Karnawał koszmarów* są idealne do rozgrywania jako pojedyncze, niezależne scenariusze. Należy jednak pamiętać, że w grze karcianej *Horror w Arkham* każdy scenariusz może zostać rozegrany w trybie samodzielnej rozgrywki przy użyciu zasad opisanych w księdze danej kampanii. Jeśli uda się zgromadzić wystarczającą liczbę graczy, jako podstawę wydarzenia można użyć również wieloosobowego scenariusza takiego jak *Labirynty obłądu*.

Jeśli chcesz, aby to wydarzenie było początkiem serii regularnych spotkań, sugerujemy przeprowadzenie graczy przez całą kampanię. Każda kampania w grze karcianej *Horror w Arkham* jest zaprojektowana do rozegrania podczas serii spotkań. Z tego powodu wybór kampanii i rozgrywanie kolejnych jej scenariuszy stwarza idealną okazję do cotygodniowych spotkań z grą. Można także zorganizować serię spotkań skupiających się na kampanii, której kolejne Zestawy Mitów wciąż jeszcze wychodzą – każde spotkanie może się wtedy skupiać na rozgrywaniu najnowszego Zestawu Mitów zaraz po jego premierze. Dzięki temu gracze odczuwają atmosferę tajemniczości, odkrywając fragmenty historii podczas każdego ze spotkań, nie wiedząc, co czeka ich w dalszej części kampanii.

Nagrody

Zestaw organizacyjny *Inwokacja* zawiera nagrody dla uczestników. Jeśli organizujesz wydarzenie *Inwokacja* dla doświadczonych graczy, wręcz nagrody po zakończeniu pierwszej sesji. Należy upewnić się, że każdy z graczy otrzymał matę do gry, kartę badacza z alternatywną grafiką oraz żeton badacza.

Uwaga: elementy będące częścią tego zestawu nie są przeznaczone do dalszej sprzedaży.

Każde naruszenie tej zasady będzie skutkowało utratą prawa do organizowania tego typu wydarzeń w przyszłości.

Wariant opcjonalny: Ultimata

Poniżej opisano opcjonalny wariant, który można wykorzystać podczas wydarzenia *Inwokacja*, aby zwiększyć poziom trudności i wywołać dodatkowe emocje. Po wyborze scenariusza (lub kampanii), który gracze będą rozgrywać, dodatkowo każda grupa badaczy może wybrać dowolną liczbę poniższych Ultimatum. Każde Ultimatum wprowadza ograniczenie, limit lub dodatkową zasadę, która sprawia, że gra staje się trudniejsza dla danej grupy badaczy. Nie należy zmuszać grup do wyboru któregośkolwiek Ultimatum. Decyzja grupy

o wyborze jednego lub więcej Ultimatum musi być jednogłośna. Po wybraniu przez grupę Ultimatum jest ono aktywne przez cały czas trwania wydarzenia, włączając w to wszelkie rozgrywane w jego trakcie scenariusze.

Poniżej znajduje się lista zaprojektowanych przez nas Ultimatum, jednak zachęcamy również do formułowania własnych.

Ultimatum Nieodwołalności

Tylko tryb kampanii. Jeśli badacz został pokonany w wyniku obrażeń fizycznych, zostaje zabity. Jeśli badacz został pokonany w wyniku obrażeń psychicznych, popada w obłąd.

Ultimatum Przetrvania

Tylko tryb kampanii. Jeśli badacz zostanie zabity lub popadnie w obłąd, dany gracz zostaje wyeliminowany z kampanii i nie może kontynuować gry jako nowy badacz.

Ultimatum Porażki

Dodaj dodatkowy żeton chaosu ☼ do worka chaosu (pozostaje tam do końca wydarzenia).

Ultimatum Złamanych Obietnic

Usuń żeton chaosu ☼ z worka chaosu (pozostaje usunięty do końca wydarzenia).

Ultimatum Wstąpienia

Talie badaczy mogą zawierać tylko karty o poziomie 0. Badacze nie mogą zdobywać ani wydawać punktów doświadczenia.

Ultimatum Klęski

Dodaj 1 dodatkowe, losowe osłabienie podstawowe do talii początkowej każdego badacza.

Ultimatum Lęku

Nie pomijaj Fazy Mitów podczas pierwszej rundy każdej gry.

Ultimatum Agonii

Podczas przypisywania obrażeń lub punktów przerażenia należy w pierwszej kolejności przypisać do jednej z kart tak dużo obrażeń lub punktów przerażenia, jak to możliwe, zanim jakiegokolwiek obrażenie lub punkt przerażenia zostanie przypisane do innej karty.

Ultimatum Chaosu

Talia startowa każdego z graczy składa się z 30 nieprzypisanych do postaci kart nie-osłabień i musi zostać wybrana losowo spośród wszystkich kart dostępnych w kolekcji danego gracza.

Ultimatum Podróżnika

W każdej talii badacza może znajdować się tylko 1 kopia każdej karty o takim samym tytule (chyba że wymagania budowy talii danego badacza nakazują umieścić w talii więcej kopii tej samej karty).