

REŽIM PRO VETERÁNY

Pokud jste ostřílení hráči Spících bohů a chcete herní zážitek více podobný tomu z původní hry nebo jen máte rádi větší výzvy a hru pod tlakem, můžete vyzkoušet tento herní režim.

-Ryan Laukat, autor hry

Použijte tyto úpravy pravidel:

1. Události s časovým tlakem

Rozdělte karty událostí podle úrovně, zamíchejte je a položte lícem dolů poblíž hrací plochy. Vytvořte balíček událostí tak, že vezmete 2 karty z každé úrovně, zamícháte je dohromady a položíte balíček lícem dolů. Balíček by měl mít celkem 6 karet. Když balíček dojde, škrtněte v deníku výpravy symbol tábora, **ale NEPROVÁDĚJTE akci táboření**. Poté vytvořte nový balíček událostí stejným způsobem. Pokud karta úkolu vyžaduje, abyste ji umístili do balíčku událostí, jednoduše ji vložte dospodu aktuálního balíčku.

2. Rychlí nepřátelé

Každý nepřítel bude útočit na konci každého kola boje (ale stále bude samozřejmě útočit v rámci protiútoků). Tento útok provede až poté, co se posílí. Aktivní hráč rozhodne, na kterou postavu postavu který nepřítel zaútočí. V rámci této varianty nepřátelé, kteří jsou poraženi, neprovádí protiútok. V případě boje s bossem jednotlivé zóny na konci kola neútočí a neprovádějí protiútok, pokud jsou překryta všechna srdce v dané zóně.

3. Limit 5 karet schopností

Každá postava může mít vybavených maximálně 5 karet schopností. Postava ale může odložit kartu, kterou je vybavena, a získat tak bonus +1 k dané schopnosti během zkoušky či boje. Kartu lze odložit jako poslední krok zkoušky nebo útoku, až po využití efektu karty nebo využití jejího symbolu dovednosti.

4. Nebezpečí při táboření

Váš tábor je nyní zcela v bezpečí pouze na těchto polích v atlasu: 1, 14, 21, 24, 29, 34, 38, 54. Pokud táboříte kdekoli jinde, proveďte výzvu osudu. Při výsledku 1–5 napadla tábor v noci divoká zvířata: každá postava utrpí 2 zranění a ztrácíte 3 zdroje.

