

APEX

— LEGENDS™ —

DESKOVÁ HRA

* ROZŠÍŘENÍ LOBA

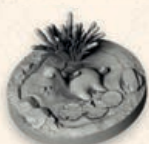
Toto rozšíření *Apex Legends: Deskové hry* přináší novou legendu: nezastavitelnou zlodějku z nejvyšších kruhů **Lobu Andrade**, novou adaptaci **Nessie** a různé figurky, jež nahrazují kartonové komponenty ze základní hry a Mapového rozšíření.

* HERNÍ MATERIÁL

Toto rozšíření obsahuje následující herní materiál (určený k použití s herním materiálem ze základní hry a Mapového rozšíření):



* 1 pravidla rozšíření Loba



* 1 figurka Nessie



* 12 karet činů Nessie

* 3 figurky tepelných štítů (nahrazují kartonové figurky ze základní hry)



* 3 figurky kontrolních bodů (nahrazují kartonové figurky z Mapového rozšíření)

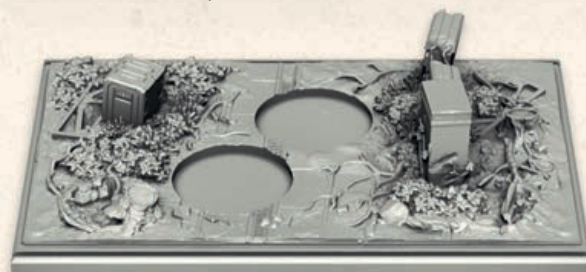
* LOBA



* 1 figurka Loby



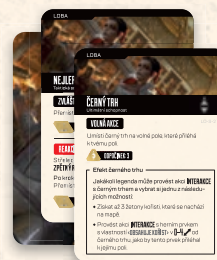
* 1 figurka černého trhu



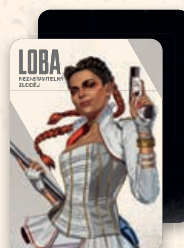
* 1 dioráma Loby



* 2 žetony schopností (1 taktická & 1 ultimátní)



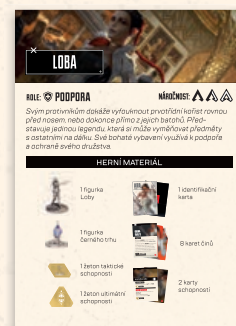
* 2 karty schopností (1 taktická & 1 ultimátní)



* 1 identifikační karta



* 8 karet činů



* 1 informační list legendy



* 1 hráčská zástěna Loby (lze ji použít místo standardní hráčské zástěny ze základní hry)

ADAPTACE: NESSIE

Když byla Wattson malá, rozházela své plyšové Nessie všude po ostrově Kings Canyon. Pokud je najdete, získáte zvláštní odměnu!

Herní režimy

Battle royale.....	✓	Atentát.....	✗
Týmový deathmatch.....	✓	Bossově.....	✗
Zmocni se vlajky.....	✓	*Kontrolní bod.....	✓

V této adaptaci se na náhodných místech na mapě objevují plyšové Nessie, které vám při každém svém zničení poskytnou mocné karty činů. Nebojte se, pokud váš protivník získá plyšáka dříve, než se k němu dostanete vy; objevují se totiž na začátku každé aktivace družstva jako lákadla na neustálé zvyšování síly.

Tuto adaptaci lze používat současně se všemi ostatními adaptacemi z *Průvodce souborí*, pokud jsou kompatibilní se zvoleným herním režimem.

HERNÍ MATERIÁL



PŘÍPRAVA

- 1 Zamíchejte všechny **karty umístění** do balíčku a umístěte ho lícem dolů vedle desky kol.
- 2 Umístěte všechny **žetony souřadnic** lícem dolů náhodně na hromádku vedle desky kol.
- 3 Zamíchejte všechny **karty činů Nessie** do balíčku a umístěte ho lícem dolů vedle desky kol.
- 4 Umístěte **figurku Nessie** pod levé pole tahu červeného družstva.



ZMĚNY STÁVAJÍCÍCH PRAVIDEL A NOVÁ PRAVIDLA



FIGURKA NESSIE

◀OBSAZUJE POLE▶
◀ZNIČITELNÁ▶

Jestliže se v kroku Vyhodnocení ukazatele iniciativy nachází pod aktuální pozicí ukazatele iniciativy figurka Nessie, vyhodnotte její efekt:

1. Vložte 1 kartu umístění a natočte ji tak, aby šipky byly dole.
2. Otočte 2 žetony souřadnic a umístěte je jeden po druhém zleva doprava pod šipky na kartě umístění.
3. Umístěte figurku Nessie na mapu na pole určené souřadnicemi. Začněte v rohu mapy uvedeném na kartě (nebo v odpovídajícím rohu arény, jestliže hrajete s adaptací Aréna) a postupujte ve směru uvedených šipek o tolik polí, kolik udávají žetony souřadnic. **Poslední pole prvního směru je současně první pole druhého směru, takže se de facto počítá dvakrát. Jestliže je pole určené souřadnicemi obsazené**, umístěte figurku Nessie na první volné pole ve směru druhé šipky na kartě umístění. Pokud uvedené podmínky nesplňuje žádné pole v daném směru, pokračujte dalším směrem (včetně diagonálních) po směru hodinových ručiček na pole určené souřadnicemi.
4. Zamíchejte použitou kartu umístění zpět do balíčku a žetony souřadnic zpět do hromádky.

Příklad:



Vyložte 1 kartu umístění a otočte 2 žetony souřadnic. Počínaje pravým horním rohem arény (protože se hraje s adaptací Aréna) odpočítejte 2 pole doleva a 2 pole dolů. Toto pole je obsazeno oživovacím modulem, takže se figurka Nessie přesune na první volné pole ve směru druhé šipky a umístí se na ně.

ZNIČENÍ NESSIE

Když zničíte figurku Nessie, doberte si do ruky 1 kartu z balíčku činů Nessie. Jestliže poté zbývá v balíčku karet činů Nessie alespoň 1 karta, umístěte figurku Nessie pod stupnici iniciativy, jako by měla štítek **ODKLAD:1**. V opačném případě ji odstraňte ze hry.

KARTY ČINŮ NESSIE

Získané karty činů Nessie můžete používat stejně jako karty činů své legendy (viz *Základní pravidla*, Karty, str. 34).

* Herní režim Kontrolní bod je popsán v Mapovém rozšíření.