

AGENT Z

Z WAR ONE COMPANION GAME

AGENT Z RULES

Agente Z è una modalità di gioco "1 contro 1" che utilizza le meccaniche e i materiali di Z War One. Ogni giocatore sceglie un Agente, "Jack" o "Han", e l'equipaggiamento riportato sulla sua Carta Eroe. Ogni Agente riceve inoltre 5 Carte Equipaggiamento aggiuntive:

Kit di Primo Soccorso, C4, Feromone, Bomba Puzzolente e Palla Borchiatata.



Quando i giocatori hanno ricevuto le proprie Carte Equipaggiamento, mescola il Mazzo Regista e distribuisce 5 Carte Regista ad ogni giocatore. Gli Agenti possono giocare Carte Regista allo stesso modo del Regista, con le Carte Controllo che permettono all'Agente che le gioca di controllare l'unità selezionata per il resto della partita. Come nella Modalità Regista, le Carte Bottino possono essere utilizzate per prevenire temporaneamente l'utilizzo delle Carte Regista.

Quando tutte le carte sono state assegnate, prepara il gioco seguendo le indicazioni riportate sulla pagina della missione che hai deciso di giocare. Ogni giocatore può acquistare Carte Abilità spendendo il numero di punti riportati sulla pagina della missione (allo stesso modo di una partita in Modalità Regista). Ora sei pronto per iniziare la partita.



INIZIATIVA

Ad ogni turno, all'inizio della Fase degli Eroi, ogni giocatore lancia un dado. Colui che ottiene il risultato più alto può decidere di effettuare immediatamente il proprio turno o permettere all'avversario di agire per primo.

GIOCATORE CONTRO GIOCATORE

Oltre a combattere gli Infetti, gli Agenti possono attaccarsi l'un l'altro. Un Tiro Uccisione andato a segno contro un Agente lo "ferirà". Piazza un Segnalino Ferita sulla sezione "Stadio 1" della sua Carta Eroe. Ogni volta che un Agente viene ferito, sposta il Segnalino "Ferita" sullo stadio successivo della Carta Eroe. Se un eroe viene Morso, gira il segnalino per mostrare il lato "Morso" e fallo avanzare allo stadio successivo; l'Agente è ora infetto e deve effettuare un test per l'infezione ad ogni turno.



Ulteriori Tiri Uccisione effettuati contro di lui sposteranno il Segnalino Morso allo stadio successivo. Inoltre, i Tiri Uccisione andati a segno contro un Agente lo **Atterreranno**. I Kit di Primo Soccorso curano tutte le ferite derivanti da morsi o armi.

Se un Agente muore, durante la Fase Finale viene rialzato (rimettilo sulla casella in cui si trova) ed ogni Infetto a lui Avvinghiato viene piazzato in una casella adiacente (o la più vicina a disposizione). Dalla prossima Fase degli Infetti il giocatore può continuare ad utilizzare il proprio Agente usando le statistiche della Carta Infetto "Newborn".

REAZIONE

Durante la fase di movimento dell'eroe, se viene effettuato un Tiro Rapido o un Attacco in Mischia contro un Agente che **non ha ancora svolto il proprio turno**, questi ha la possibilità di utilizzare una "reazione".

La reazione ha luogo **immediatamente** (durante il turno dell'Agente attaccante) con l'azione dell'attaccante che prosegue dopo che la reazione ha avuto luogo. Se la reazione muove l'Agente al di fuori della linea di vista dell'attaccante, l'attacco **fallisce automaticamente** (depena la relativa munizione).

Un Agente che utilizzi la propria "reazione" rinuncia alle proprie azioni per quel turno e non può eseguire nessuna altra azione fino alla sua successiva fase di movimento.

Reazioni: Tuffarsi (2 caselle), Muovere (1 casella), Strisciare (1 casella).

ALLERTA

Un Agente in Allerta può attaccare un Agente rivale in linea di vista ogni volta che questi effettua una azione. Il tiro per l'attacco viene effettuato **dopo** che una azione di movimento è stata completata, ma **prima** che la parte "Tiro Rapido/Attacco in Mischia" di una azione "Movimento e Tiro Rapido/Attacco in Mischia" abbia luogo (un risultato Ucciso o Atterrato **cancellerà la parte "Tiro Rapido/Attacco in Mischia" di tale azione**).

Nel caso di una azione "Movimento e Tiro Rapido/Attacco in Mischia", i tiri di attacco si effettuano **simultaneamente** e un risultato Ucciso o Atterrato ottenuto dall'Agente in Allerta **cancellerà la parte di movimento dell'azione "Movimento e Tiro Rapido/Attacco in Mischia"**. Se ottieni un risultato Ucciso o Atterrato contro l'Agente in Allerta, l'**Allerta è cancellata per il resto del turno**.

Le azioni "Tiro Rapido/Attacco in Mischia" hanno luogo nello stesso momento degli attacchi in Allerta, con entrambi gli Agenti che tirano il dado **simultaneamente**.

Nel caso di una azione "Tiro di Precisione", l'attacco in Allerta viene eseguito **prima** del Tiro di Precisione (mirare è più lento); il Tiro di Precisione viene effettuato solo se **manca l'attacco in Allerta al bersaglio**.



AGENT Z RULES

Questo è uno schema dell'ordine di gioco delle azioni in Allerta:

I tiri in Allerta sono eseguiti DOPO che queste azioni sono state completate:

Muovere, Scattare, Strisciare, Tuffarsi, Rialzarsi, Aprire/Chiudere Porte, Bussare, Esecuzione, Spallata, Cercare/Portare a Termine un Compito.

I tiri effettuati in Allerta sono eseguiti CONTEMPORANEAMENTE alle azioni:

Tiro Rapido / Attacco in Mischia.

I tiri in Allerta sono eseguiti PRIMA dell'azione:

Tiro di Precisione.

I tiri in Allerta sono eseguiti PRIMA della seconda parte di un'azione combinata:

Movimento e Tiro Rapido/Attacco in Mischia.

ESEMPI DI ALLERTA

Esempio 1: Jack è in Allerta rivolto verso un corridoio. Han entra nel corridoio con una azione "Movimento e Tiro Rapido" spendendo 1 PA. Muovi Han di 1 casella nel corridoio e tira per l'attacco di Jack. Egli ottiene un 6 con la sua pistola che corrisponde ad un risultato "Ucciso". Piazza un Segnalino Ferita sulla Carta Eroe di Han e mette la sua miniatura prona sulla casella in cui si trova (la parte "Tiro Rapido" della sua azione viene cancellata). Han decide poi di effettuare un Tiro Rapido da prona per 1 PA. Entrambi tirano contemporaneamente i dadi. Jack ottiene un 3 e manca, mentre Han ottiene un 6, che equivale ad un risultato "Ucciso". Jack piazza un Segnalino Ferita sulla propria Carta Eroe, viene piazzato prono e scarta il suo Segnalino Allerta. Con i suoi ultimi 2 PA, Han si Rialza (Jack non può sparare perché non è più in Allerta).

Esempio 2: Han è in Allerta rivolta verso un corridoio. Jack esegue una azione "Scattare" spendendo 2PA e si muove di 3 caselle attraverso il corridoio (entrando ed uscendo dalla linea di vista di Han). Muovi Jack di 3 caselle nel corridoio e poi effettua un tiro per l'attacco di Han. Han ottiene un 6 con la sua pistola che equivale ad un risultato "Ucciso". Piazza un Segnalino Ferita sulla Carta Eroe di Jack e mette la sua miniatura prona nella casella in cui si è mosso (egli si muove di 3 caselle, ma viene ferito e Atterrato alla fine del proprio movimento). Jack con gli ultimi 2 PA a disposizione si Rialza (e Han non può più attaccarlo perché fuori dalla sua linea di vista).

Esempio 3: Jack è in Allerta rivolto verso un corridoio. Han entra nel corridoio con una azione "Movimento e Tiro Rapido" spendendo 1 PA. Muovi Han di 1 casella nel corridoio e tira per l'attacco di Jack. Jack ottiene un 3 con la sua pistola che corrisponde ad un "Mancato", quindi Han può completare la propria azione. Ottiene un 2 e anche lei manca. Decide allora di effettuare un Tiro Rapido spendendo 2 PA. Poiché questa azione è lenta, Jack effettua prima il suo attacco in Allerta. Ottiene un 5 che corrisponde ad un risultato "Atterrato", così Han viene piazzata prona e non può completare la propria azione. Col suo ultimo Punto Azione Han effettua un Tiro Rapido. Entrambi gli Agenti tirano i dadi simultaneamente.

Jack ottiene un 7, ferendo Han (che è già prona e non può essere Atterrato nuovamente). Han ottiene un 6 e ferisce Jack, Atterrandolo e rimuovendo il suo Segnalino Allerta.

SCUDO DI CARNE

Qualsiasi Agente che raggiunga una posizione tale da permettergli di effettuare una Uccisione nei confronti di una unità infetta di tipo "Zombie", può decidere di afferrarla e di utilizzarla come scudo al costo di 1 PA.

Un Agente che utilizza uno Scudo di Carne si muove con lo Zombie "attaccato" a sé, nella casella adiacente verso cui è rivolto. Lo Scudo di Carne blocca la linea di vista di tutto il fuoco nemico che lo attraversa, sebbene l'Agente che trattiene lo Zombie possa sparare senza subire penalità.

Quando effettui un Tiro Uccisione contro uno Scudo di Carne, se ottieni un risultato "Ucciso" rimuovilo dal gioco (un risultato "Atterrato" non sortisce alcun effetto). Quando utilizzi uno Scudo di Carne puoi eseguire solo le seguenti azioni:

Muovere (1 Casella), Tiro Rapido/Attacco in Mischia, Movimento e Tiro Rapido/Attacco in Mischia, Tiro di Precisione, Allerta, Esecuzione (uccide lo Scudo di Carne), Calciare.

L'azione "Calciare" costa 1 PA e spinge lo Zombie di 4 caselle nella direzione verso cui l'Agente è rivolto. Lo Zombie si muoverà come di consueto durante la Fase degli Infetti.



Esempio 1: Jack ha uno Scudo di Carne ed effettua una azione "Movimento e Tiro Rapido" contro Han che si trova a 5 caselle di distanza ed è in Allerta. Jack e lo scudo si muovono di 1 casella, con lo Zombie che blocca la linea di vista di Han. Han apre il fuoco con la sua pistola, effettuando un Tiro Rapido e ottenendo un 5, che indica un risultato "Atterrato" il quale non ha effetto sullo Scudo di Carne. Jack completa poi la parte "Tiro Rapido" della propria azione e ottiene un 6, ferendo Han, Atterrandola e rimuovendo il suo Segnalino Allerta. Jack utilizza poi l'azione "Calciare" spendendo 1 PA e allontanando lo Scudo di Carne, spingendolo nella casella adiacente a Han. Infine, Jack Scatta utilizzando gli ultimi 2 PA a disposizione, mettendosi al coperto. Durante la Fase degli Infetti, lo Zombie si muove verso Han e la attacca (senza che lei effettui un Grab test, perché prona).

Esempio 2: Jack ha uno Scudo di Carne ed effettua una azione "Movimento e Tiro Rapido" contro Han che è in Allerta. Jack e lo scudo si muovono di 1 casella, con lo Zombie che blocca la linea di vista di Han. Han apre il fuoco con la sua pistola effettuando un Tiro Rapido e ottenendo un 6, che indica un risultato "Ucciso". Lo Scudo di Carne viene rimosso dal gioco. Jack completa poi la parte "Tiro Rapido" della propria azione. Ottiene un 6 e ferisce Han, Atterrandola e rimuovendo il suo Segnalino Allerta.

AGENT Z RULES

GENERAZIONE DEI ROAMER

Durante una partita ad Agente Z, nel caso in cui tu debba piazzare un "Roamer" a seguito di un tiro per il Turno di Generazione, piazza invece due Zombie. Ogni giocatore piazza uno di questi Infetti in un'area valida di propria scelta.

FAR DETONARE IL C4

Entrambi gli Agenti iniziano la partita con una Carta Equipaggiamento C4, che può essere utilizzata come nelle normali partite a Z War One. In aggiunta alle normali regole per la detonazione, un qualsiasi Tiro Uccisione andato a buon fine contro un Segnalino C4 lo farà detonare.

ATTACCARE UNITA' AVVINGHIATE

A differenza di una normale partita a Z War One, in Agente Z gli eroi possono aprire il fuoco contro le unità infette Avvinghiate ad un eroe entro gittata (non è necessario che essi si trovino nella casella adiacente). Un risultato "Ucciso" infliggerà danno all'Agente Avvinghiato, un risultato "Atterrato" non sortirà alcun effetto ed un risultato "Mancato" **conta come un Tiro Uccisione a segno contro le unità infette Avvinghiate.**

L'Agente Avvinghiato deciderà quale tra le unità infette Avvinghiate è stata colpita.



AGENT Z

BALESTRA

La Balestra è un'arma "speciale" e come tale può essere utilizzata solamente da Han. La Balestra **non può essere utilizzata per effettuare azioni Tiro Rapido**, quindi non può essere utilizzata in Allerta o mentre si è Avvinghiati ad unità infette.

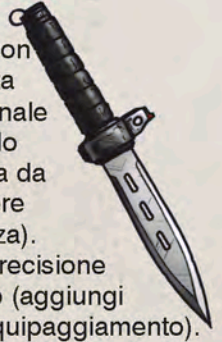


Quando effettui un Tiro di Precisione con una Balestra (aggiungendo 2 alla tabella della Carta Equipaggiamento), l'Infetto attaccato verrà ucciso con un risultato **pari o superiore a 4.**

La Balestra ha una serie di vantaggi rispetto alle altre armi balistiche; non produce rumore quando utilizzata, quindi non attira i Digger (a meno che tu non decida di attaccare direttamente uno di loro, nel qual caso il Digger Caricherà). L'altro grosso vantaggio della Balestra è che essa è dotata di **munizioni illimitate.**

PUGNALE DA LANCIO

Come per l'Arco, il Pugnale da Lancio è un'arma silenziosa che non attrae Digger se non quando usata direttamente contro di loro. Il Pugnale da Lancio può essere utilizzato allo stesso modo di una normale arma da mischia o, in alternativa, può essere lanciato (fino a 6 caselle di distanza). Puoi effettuare solamente Tiri di Precisione quando lanci il Pugnale da Lancio (aggiungi quindi 2 alla tabella nella Carta Equipaggiamento).



Quando l'arma viene lanciata, scarta la Carta Equipaggiamento e piazza il Segnalino Arma nella casella del bersaglio (indipendentemente dal fatto che sia stato ucciso o meno). Il Pugnale da Lancio può essere raccolto e riutilizzato da qualsiasi eroe.





- PUNTI DI PARTENZA

- PUNTO DI GENERAZIONE

- OBIETTIVI

- FUCILE A POMPA

- PISTOLA



PIANO TERRA

LA MISSIONE

Trasferire o distruggere! Ogni giocatore lancia un dado e chi ottiene il risultato più alto può scegliere quale dei 2 Punti di Partenza () utilizzare. L'altro giocatore inizia la partita sull'altro punto di partenza.

Gli Agenti devono Portare a Termine un Compito in ognuna delle 6 Stanze Obiettivo () per reclamare gli obiettivi. I compiti possono essere portati a termine ovunque all'interno della stanza (gli Agenti non devono necessariamente trovarsi sopra al Segnalino Obiettivo).

Condizioni di Vittoria - Il primo Agente che reclama 4 dei 6 obiettivi disponibili vince. Se un Agente viene ucciso mentre è in possesso di un numero di obiettivi maggiore rispetto all'Agente avversario, la partita continua finché l'Agente rimasto non riesce ad ottenere un numero di obiettivi maggiore rispetto a quello morto. L'Agente morto rientra in gioco come un "Newborn" e può cercare di impedire che l'altro Agente riesca ad ottenere più obiettivi di lui. Se l'Agente che ha il minor numero di obiettivi viene ucciso, l'Agente rimasto vince la partita.

ACQUISIZIONE ABILITA' 200 PE **5 CARTE REGISTA PER GIOCATORE**

TURNO DI GENERAZIONE

TIRO 1		TIRO 2	
8	RISULTATO	8	RISULTATO
1	Punto di Generazione A	1-3	Nessuna Generazione
2	Punto di Generazione B	4-6	1 Zombie
3	Punto di Generazione C	7-8	2 Zombie
4	Punto di Generazione D		
5	Punto di Generazione E		
6	Punto di Generazione F		
7	Roamer		
8	Sinkhole		

GENERAZIONE NELLA STANZA

TIRO 1		TIRO 2	
8	RISULTATO	8	DISTANZA
1-4	Nessuna Generazione	1-2	1 Casella
5-6	1 Zombie	3-4	2 Caselle
7-8	2 Zombie	5-6	3 Caselle
		7-8	4 Caselle

WAR ONE



PIANO TERRA

- ENTRATA
- USCITA
- PUNTO DI GENERAZIONE
- OBIETTIVI
- PISTOLA CALIBRO 44
- PORTA ANTIFONDEMENTO

LA MISSIONE

Cacciatore e Preda! Ogni giocatore lancia un dado e chi ottiene il risultato più alto può decidere se essere il "Cacciatore" o la "Preda". Il "Cacciatore" riceve l'equipaggiamento indicato sulla propria Carta Eroe assieme alle 5 Carte Equipaggiamento Agente Z normalmente assegnate, ma in questa partita **non riceve nessuna Carta Regista**.

La "Preda" riceve 5 Carte Equipaggiamento Agente Z assieme a 5 Carte Regista, ma **non riceve l'equipaggiamento indicato sulla propria Carta Eroe**.

Entrambi gli Agenti iniziano la partita al punto di entrata () con il "Cacciatore" che **entra sul tabellone al turno 3**.

La Porta Antisfondamento () può essere aperta solamente **Portando a Termine un Compito** nella Stanza di Sicurezza ()

Condizioni di Vittoria - Per vincere la partita la "Preda" deve semplicemente uscire dal tabellone utilizzando l'uscita ()
Il "Cacciatore" vince se la "Preda" viene uccisa prima che lasci il tabellone.



ACQUISIZIONE ABILITA' 200 PE



5 CARTE REGISTA (PREDA)

FASE 1

8	RISULTATO
1	1 Zombie in A
2	1 Zombie in B
3	1 Zombie in C
4	2 Zombie in A
5	2 Zombie in B
6	2 Zombie in C
7-8	Roamer

FASE 2

8	RISULTATO
1	2 Zombie in D
2	2 Zombie in E
3	2 Zombie in F
4	1 Digger in A
5	1 Digger in C
6	1 Digger in F
7-8	Roamer

Quando la Porta Antisfondamento viene aperta passa alla Fase 2.

GENERAZIONE NELLA STANZA

TIRO 1

8	RISULTATO
1-4	Nessuna Generazione
5-6	1 Zombie
7-8	2 Zombie

TIRO 2

8	DISTANZA
1-2	1 Casella
3-4	2 Caselle
5-6	3 Caselle
7-8	4 Caselle


WAR ONE


-  PUNTI DI PARTENZA

-  PUNTO DI GENERAZIONE

-  ZOMBIE

-  FUCILE A POMPA

-  PISTOLA CALIBRO 44

-  FUCILE DA ASSALTO



LA MISSIONE

Deathmatch! Ogni giocatore lancia un dado e chi ottiene il risultato più alto può scegliere quale dei 2 punti di partenza (E3E) utilizzare. L'altro giocatore inizia la partita sull'altro punto di partenza.



Condizioni di Vittoria - Un Agente vince la partita se uccide l'Agente avversario.

 **ACQUISIZIONE ABILITA' 200 PE**  **5 CARTE REGISTA PER GIOCATORE**

TURNO DI GENERAZIONE

TIRO 1		TIRO 2	
8	RISULTATO	8	RISULTATO
1-2	Punto di Generazione A	1-3	Nessuna Generazione
3-4	Punto di Generazione B	4-6	1 Zombie
5-6	Punto di Generazione C	7-8	2 Zombie
7-8	Roamer		

GENERAZIONE NELLA STANZA

TIRO 1		TIRO 2	
8	RISULTATO	8	DISTANZA
1-4	Nessuna Generazione	1-2	1 Casella
5-6	1 Zombie	3-4	2 Caselle
7-8	2 Zombie	5-6	3 Caselle
		7-8	4 Caselle