



DELTA SIX

Z WAR ONE COMPANION CAMPAIGN

DELTA 6 RULES

La campagna Delta 6 è un gioco cooperativo per 1-4 giocatori. Tutti e 4 gli eroi devono essere utilizzati quindi, dove possibile, distribuiteli tra i giocatori (con 2 giocatori prendete 2 personaggi ciascuno, con 4 giocatori prendete un personaggio ciascuno e con 3 giocatori uno di essi controllerà 2 eroi mentre gli altri solamente 1). I personaggi scelti rimarranno assegnati per tutta la durata della campagna. Le missioni dovrebbero essere giocate in ordine, con i Punti Esperienza (P.E.) assegnati al completamento delle stesse. I giocatori possono spendere questi P.E. per acquisire "abilità" in grado di migliorare le performance dei propri eroi.

Le missioni 1-4 della campagna Delta 6 utilizzano componenti di entrambi gli albi 1 e 2 della campagna di Z War One Damnation.



SILVA

Sempre saldo e risoluto anche di fronte ad avversità insormontabili, il capitano della Delta 6 Jean Silva è un duro proprio come i suoi compagni. E' un tiratore scelto di alto livello in grado di infliggere danni a distanza grazie al suo fucile da assalto e alle sue granate.



DUTCH

Lo specialista in armi pesanti del Team Delta 6 Alistair "Dutch" Hoost è in grado di assestare colpi massicci ed esplosivi col suo lanciagranate. Per tutte quelle situazioni in cui è richiesto un approccio meno esplosivo, può contare sul suo fidato fucile a pompa che porta sulla schiena.



FROST

Con un fucile a pompa ed una pistola, il medico della squadra Joe Frost è allo stesso modo in grado di curare e di ferire chiunque. Agile e veloce così da poter prestare soccorso ovunque sul campo di battaglia quando la situazione lo richieda, Frost è una risorsa preziosa per la squadra.



HUNT

Damien "Dead eye" Hunt è il cecchino del Team Delta. Egli eccelle sia nel combattimento corpo a corpo che in quello a distanza. Equipaggiato con un fucile di precisione ed un coltello da lancio, Hunt predilige un approccio più preciso e misurato alla battaglia.

IL LANCIAGRANATE

Il Lanciagranate è un'arma "speciale" e come tale può essere utilizzata solamente da Dutch. La sua capacità distruttiva e la sua area di effetto sono le stesse di una normale granata.



A differenza di una normale granata, il Lanciagranate dispone di un caricatore da 5 colpi e possiede gittata illimitata. Come una normale granata, la caratteristica di quest'arma è che le altre unità (amiche o nemiche) non bloccano la linea di vista.

Suggerimento! Quando generi Infetti all'interno di una stanza ricorda che puoi piazzarli ovunque tu desideri, purché si trovino alla distanza corretta; ciò ti permette di massimizzare il danno inflitto dalle granate.

IL FUCILE DI PRECISIONE

Il Fucile di Precisione è un'arma "speciale" e come tale può essere utilizzata solamente da Hunt. L'arma di precisione definitiva, questo fucile può infliggere fino a 3 Punti Uccisione in un singolo colpo.

Gli attacchi effettuati contro bersagli aventi più Punti Uccisione assegnano il relativo numero di Punti Uccisione contro tale bersaglio. Nell'eventualità di un tiro che assegna più Punti Uccisione contro un bersaglio avente meno Punti Uccisione rispetto al totale ottenuto dal tiro di dado, l'attacco ucciderà il bersaglio attraversandolo e andando a colpire qualsiasi altro bersaglio dietro a lui. Perché ciò sia possibile, il bersaglio deve trovarsi in linea retta orizzontalmente, verticalmente o diagonalmente.



Poiché ognuno di questi Zombie richiede 1 solo Punto Uccisione, un risultato di 7 o più farà sì che il colpo li attraversi, uccidendoli tutti e tre.



Il Digger nella casella adiacente ha già subito 1 Punto Uccisione. Un risultato di 7 o più lo ucciderà ed il colpo lo attraverserà uccidendo lo Zombie dietro di lui.

L'abilità "Hitman" genererà 1 solo Punto Uccisione quando utilizzata in concomitanza col fucile di precisione. L'abilità "Pinpoint" raddoppierà normalmente il danno del Fucile di Precisione (infliggendo quindi fino a 6 Punti Uccisione con un singolo attacco!).

Suggerimento! Quando muovi le unità infette può accadere che più caselle siano equidistanti dal loro bersaglio. In questi casi la scelta è lasciata al giocatore. Quando possibile, cerca di posizionare gli Infetti in modo da massimizzare il danno inflitto dal Fucile di Precisione.

PERKS PRICE LIST - MISSIONS 1-4

ABILITA' - AGILITA'



- 90 70 50 Redline** - Per 1 turno l'eroe guadagna 2 PA (Abilità Avanzata - 3 utilizzi per partita).
- 90 70 50 Ninja** - Per 1 turno l'eroe può utilizzare l'azione "Scattare" senza attirare Digger (Abilità Avanzata - 3 utilizzi per partita).
- 80 60 40 Greased** - L'eroe può muoversi attraverso le Zone di Minaccia degli Infetti senza che debba effettuare Grab test.
- 80 60 40 Dodgy** - L'eroe guadagna +1 a tutti i Grab test.
- 70 50 30 Turbo** - L'eroe può effettuare una azione "Scattare" muovendosi di 7 caselle spendendo 4 PA.
- 70 50 30 Skinny** - L'eroe può muoversi diagonalmente quando attraversa le entrate aperte.
- 70 50 30 Hurdler** - L'eroe può muoversi attraverso caselle contenenti unità prone.
- 60 40 20 Kip Up** - L'eroe può effettuare una azione "Rialzarsi" spendendo solamente 1 PA.

ABILITA' - BALISTICA



- 90 70 50 Dead Eye** - Per 1 turno l'eroe può effettuare Tiri di Precisione spendendo 1 PA (Abilità Avanzata - 3 utilizzi per partita).
- 90 70 50 Pinpoint** - Per 1 turno gli attacchi balistici dell'eroe infliggono danno doppio (Abilità Avanzata - 3 utilizzi per partita). (Solo fase di movimento dell'eroe).
- 80 60 40 Double Tap** - L'eroe può convertire un risultato "Atterrato" in un risultato "Ucciso" quando utilizza un'arma semiautomatica.
- 80 60 40 Run & Gun** - L'eroe può effettuare un Tiro Rapido durante una azione "Scattare".
- 70 50 30 Hit Man** - L'eroe può effettuare una Uccisione automatica a distanza spendendo 4 PA. Non occorre lanciare nessun dado (richiede 1 munizione).
- 70 50 30 Smile** - L'eroe può effettuare una Esecuzione con un'arma balistica fino a 6 caselle di distanza.
- 70 50 30 Catch** - La gittata di un eroe è incrementata a 9 caselle quando lancia oggetti (ad esempio granate).
- 60 40 20 Kneecap** - L'eroe può convertire un risultato "Ucciso" in un risultato "Atterrato" durante i Tiri di Precisione (le azioni gratuite non consumano munizioni).

ABILITA' - MISCHIA



- 90 70 50 Berserker** - Per 1 turno l'eroe guadagna +1 ai tiri per gli attacchi armati/disarmati (Abilità Avanzata - 3 utilizzi per partita).
- 90 70 50 Haymaker** - Per 1 turno il danno causato dagli attacchi in mischia dell'eroe viene raddoppiato (Abilità Avanzata - 3 utilizzi per partita). (Solo fase movimento dell'eroe).
- 80 60 40 Black Belt** - L'eroe guadagna +1 ai tiri per gli attacchi disarmati.
- 80 60 40 Shogun** - L'eroe guadagna +1 ai tiri per gli attacchi in mischia.
- 70 50 30 Hit & Run** - L'eroe può Attaccare in Mischia mentre effettua una azione "Scattare" spendendo 2 PA.
- 70 50 30 Snap** - L'eroe può effettuare una Uccisione senza usare armi spendendo 1 PA.
- 70 50 30 Stick Around** - L'eroe può lanciare qualsiasi arma da mischia come se fosse un coltello da lancio (utilizza il segnalino arma da mischia).
- 60 40 20 Kerb Stomp** - L'eroe può effettuare una Esecuzione senza usare armi spendendo 2 PA.

ABILITA' - SOPRAVVIVENZA



- 90 70 50 Blessed** - L'eroe può rilanciare qualsiasi attacco fallito o test (Abilità Avanzata - 3 utilizzi per partita).
- 90 70 50 Ransack** - L'eroe può pescare due Carte Ricerca dopo aver Cercato in una stanza (Abilità Avanzata - 3 utilizzi per partita).
- 80 60 40 Scavenger** - L'eroe può scambiare una Carta Ricerca (sempre che non si tratti di uno Zombie).
- 80 60 40 Moral Support** - L'eroe può dare 1 dei propri Punti Azione ad un altro eroe in linea di vista.
- 70 50 30 Fence** - L'eroe può incassare 10 P.E. per ogni arma da fuoco inutilizzata.
- 70 50 30 Bandit** - L'eroe può effettuare una azione "Ricerca" utilizzando 3 PA.
- 70 50 30 Auto Immune** - L'eroe guadagna +1 nei tiri per determinare il livello di infezione.
- 60 40 20 Quick Draw** - L'eroe può Cambiare Arma Attiva due volte durante il proprio turno.

11 Novembre Ore 7:42 - Giorno Z + 2 mesi

Messaggio dal Generale Thorne:

Buongiorno Capitano,

Come lei sa, stiamo puntando a stabilire cinque centri operativi avanzati e di recupero (**FORC**) sparsi per il paese, per evacuare i sopravvissuti e meglio valutare la situazione nel suo insieme. Prima che gli ingegneri possano essere impiegati per allestire questi centri, le zone circostanti devono essere setacciate e ripulite dagli Infetti.

Capitano Silva, la vostra squadra ha estratto la pagliuzza più corta e opererete nel luogo più a sud (**FORC 5**), dove prevediamo che l'attività degli Infetti sarà al suo apice.

Ripulite l'area, eliminate gli Infetti con estrema cautela ma, soprattutto, riportate a casa i vostri uomini sani e salvi.

Buona fortuna e che Dio vi assista.





- ENTRATA

- PUNTO DI GENERAZIONE

- OBIETTIVI

- ZOMBIE

- PISTOLA

- FUCILE A POMPA



LA MISSIONE

Setacciare e ripulire! Gli eroi devono semplicemente attivare le 6 Stanze Obiettivo (🔍 - 🎯) (senza seguire nessun ordine particolare) e sterminare ogni unità infetta rimasta sul tabellone.

Quando ogni Stanza Obiettivo sul tabellone è stata attivata non si effettuano più Turni di Generazione per il resto della partita.

Per completare con successo questa missione, gli eroi devono **sopravvivere con successo fino alla conclusione delle generazioni** e **non devono esserci più unità infette sul tabellone** (ciò non include potenziali unità infette nelle stanze che non sono state attivate quindi, dove possibile, evita di attivare nuove stanze poiché ogni stanza può generare degli Infetti che dovranno essere distrutti). La missione è completata quando tutte le unità infette sono state distrutte.

TURNO DI GENERAZIONE

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

I turni di generazione terminano **quando tutte le stanze obiettivo sono state attivate.**

GENERAZIONE NELLA STANZA

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

6 Febbraio Ore 14:39 - Giorno Z + 5 mesi

Messaggio dal Generale Thorne:

Buon pomeriggio Capitano,

Sarete lieto di sapere che l'**Operazione Hellbound** procede in maniera soddisfacente. Abbiamo appena ricevuto notizia da **ECHO-19** che hanno preso in custodia il nostro VIP e che stanno fuggendo dalla capitale; confidiamo che raggiungano il punto di estrazione entro due giorni.

Sfortunatamente le buone notizie finiscono qui. Uno dei nostri migliori scienziati, il **Dottor Lance Murdoch**, risulta disperso da qualche parte nelle vicinanze di **FORC 5**. Poiché i vostri commilitoni conoscono l'area abbiamo deciso che siete i più qualificati per trovarlo e riportarlo in salvo.

Capitano Silva, non sottolineerò mai abbastanza l'importanza di questa missione. Affinché **Hellbound** ottenga il successo sperato, avere l'esperienza del Dottor Murdoch qui alla barriera sarà essenziale. Contiamo su di voi e sui vostri compagni perché lo riportiate indietro vivo e in tempo. Milioni di vite dipendono da questo!

Buona fortuna e che Dio vi assista.





- ENTRATA/USCITA

- PUNTO DI GENERAZIONE

- DOTTOR MURDOCH

- OBIETTIVI

- ZOMBIE

- PISTOLA



LA MISSIONE

Ricerca e recupero! Gli eroi devono effettuare una Ricerca in ognuna delle 3 Stanze Obiettivo (🔍🔍) (senza seguire nessun ordine particolare) per raccogliere indizi su dove si trovi il Dottor Murdoch. **Gli eroi che effettuano una Ricerca nei magazzini possono anche prendere una Carta Ricerca dal Mazzo Ricerca.**

Quando tutte e 3 le stanze sono state perlustrate, la stanza contenente il Dottor Murdoch potrà essere aperta. Il giocatore che aprirà la porta otterrà il controllo del Dottor Murdoch per il resto della partita. Il Dottor Murdoch può effettuare solamente le azioni riportate sulla propria Carta PNG. Gli infetti considereranno il Dottor Murdoch alla stregua di un eroe. Se il Dottor Murdoch viene morso, la missione fallisce immediatamente.

12 "Stiamo attirando troppo l'attenzione!"
Dal turno 12 in poi si effettuano **due coppie di lanci per il Turno di Generazione** (generando fino a 8 Zombie per turno!).

La missione è completata quando il **Dottor Murdoch** e **tutti gli eroi** hanno lasciato il tabellone attraverso l'uscita (🚪🚪).

TURNO DI GENERAZIONE

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

Dal turno 12 in poi lancia 2 volte i dadi, raddoppiando il numero di generazioni per turno.

GENERAZIONE NELLA STANZA

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

8 Febbraio Ore 15:42 - Giorno Z + 6 mesi

Messaggio dal Generale Thorne:

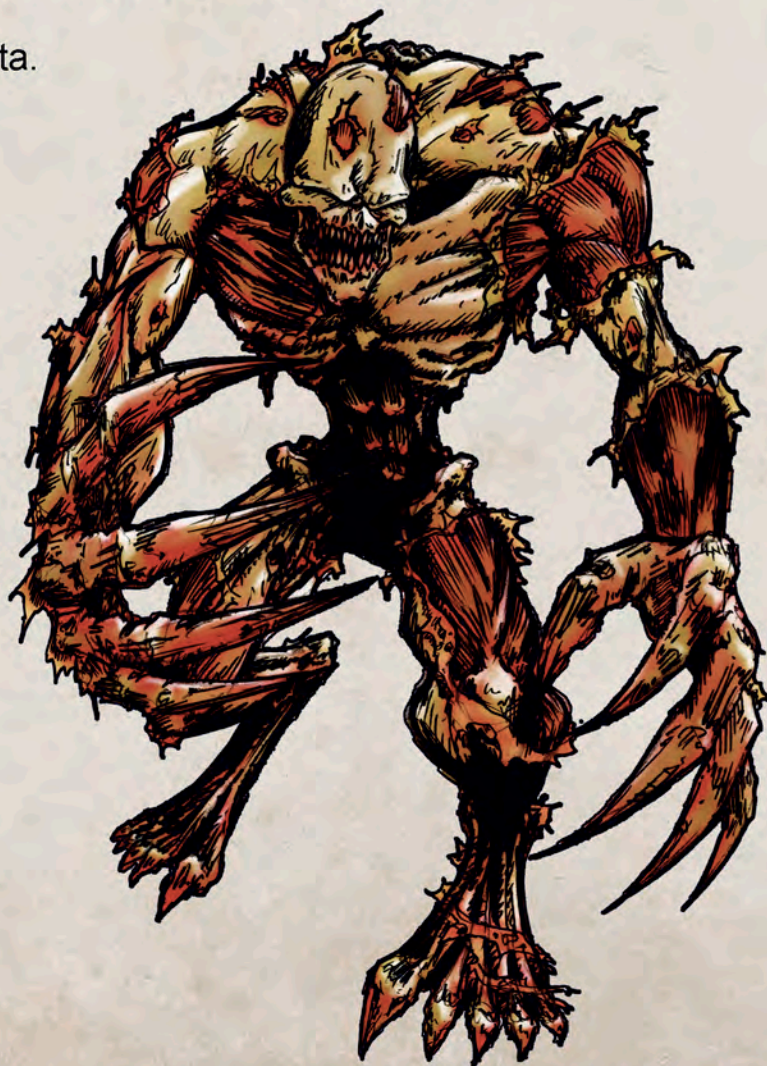
Buon pomeriggio Capitano,

Congratulazioni per aver recuperato con successo il **Dottor Murdoch**, sapevo che la mia fiducia in voi e nella vostra squadra era ben riposta. Sfortunatamente, il buon dottore ci ha informato che a causa della frettolosa evacuazione di **FORC 5** molte delle sue ricerche vitali per lo studio dell'infezione sono rimaste là.

Nonostante le nostre più sentite proteste, il **Dottor Murdoch** ha insistito affinché recuperi personalmente quei dati e ha richiesto esplicitamente che sia la vostra squadra a scortarlo. Dovete averlo davvero impressionato.

Questa è una missione altamente rischiosa, abbiamo dei rapporti aerei che suggeriscono un massiccio incremento dell'attività degli Infetti a terra e la possibile presenza di **mutazioni di classe 3**. La velocità sarà essenziale e come sempre il rientro del **Dottor Murdoch** sano e salvo è la nostra priorità.

Buona fortuna e che Dio vi assista.





DELTA SIX

- ENTRATA/USCITA

- OBIETTIVI

- PUNTO DI GENERAZIONE

- PORTA RINFORZATA

- ZOMBIE



LA MISSIONE

Missione di scorta! Il Dottor Murdoch deve essere scortato al proprio laboratorio. Egli è controllato dal giocatore che controlla il Capitano Silva. Il Dottor Murdoch deve portare a termine un **Incarico** in ognuna delle 3 Stanze Obiettivo all'interno della Zona 2 (🔒🔒🔒). **Solo il Dottor Murdoch può portare a termine questi incarichi.**

Il Dottor Murdoch può effettuare solamente le azioni riportate sulla propria Carta PNG. Gli infetti considereranno il Dottor Murdoch alla stregua di un eroe. Se il Dottor Murdoch viene morso, la missione **fallisce immediatamente**.

Le **Porte Rinforzate** (—) si aprono allo stesso modo delle porte normali. Un eroe può aprire una Porta Rinforzata solamente se un altro eroe **si trova nell'Ufficio della Sicurezza** (🔒). Le Porte Rinforzate si chiudono automaticamente al termine della Fase Finale.

Nella Zona 1 si effettua una generazione **ad ogni turno**. Nella Zona 2 si effettuerà solamente nel turno in cui la Porta Rinforzata viene aperta o quando vi si trova un eroe (nella Zona 2). Gli Infetti **ignorano gli eroi in un'altra zona** a meno che la Porta Rinforzata non sia **aperta**. Se tutte le miniature degli Infetti sono in gioco e solamente la Zona 1 sta generando unità, rimuovile dalla parte più lontana della Zona 2.

La missione è completata quando sono stati portati a termine **tutti e 3 gli Incarichi** e il Dottor Murdoch assieme agli altri eroi ha lasciato il tabellone attraverso l'**uscita** (🚪).

TURNO DI GENERAZIONE

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

GENERAZIONE NELLA STANZA

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

Messaggio dal Generale Thorne:

Capitano Silva,

Da 11 giorni non abbiamo più contatti con **ECHO-19**, è quindi con profondo rammarico che abbiamo dichiarato la squadra del Capitano Carter dispersa in azione. L'asso nella manica in cui avevamo riposto ogni speranza non è più un'opzione. **L'Operazione Hellbound è fallita.**

Stimiamo vi siano almeno **40 milioni** di unità nemiche nella regione e sono in aumento, con il grosso delle forze entro **100 miglia dal muro**. Tutte le basi operative avanzate sono state evacuate o sopraffatte e la nostra situazione tattica è disperata.

A questo punto la nostra unica opzione è una ritirata totale. I preparativi per l'evacuazione sono già in corso e stiamo rafforzando le difese del muro, ma ciò richiederà più tempo di quello a nostra disposizione.

Sto ordinando a tutte le **squadre RAC** di formare una seconda linea difensiva in punti prestabiliti a 50 miglia a sud della nostra posizione, nella speranza che questo ci faccia guadagnare abbastanza tempo da permetterci di completare le difese del muro. La Royal Air Force attaccherà, ma, visti i risultati conseguiti col bombardamento di Londra, ci aspettiamo che i risultati siano minimi.

Capitano Silva, voi e i vostri uomini avete già dato più di quanto possa chiedere a dei soldati. Quello che vi chiedo ora va al di là del comune senso del dovere. La posta in gioco non è mai stata così alta e la sopravvivenza della nostra specie è appesa ad un filo.

Che Dio ci aiuti.





DELTA SIX

- ENTRATA/USCITA
- PUNTO DI GENERAZIONE
- OBIETTIVI
- PORTA RINFORZATA
- ESPLOSIVO
- GRANATA
- PISTOLA
- ASSI DI LEGNO
- DOPPIA BARRICATA
- ZONA DI SFONDAMENTO



LA MISSIONE

Mantenete la posizione! Gli eroi devono respingere l'avanzata degli Infetti per **25 turni**. Le **Doppie Barricate** si considerano come una **singola Barricata**, gira entrambi i segnalini quando esse vengono attaccate o riparate con i Segnalini Assi di Legno (🪵).

La **Porta Rinforzata** (🚪) si apre allo stesso modo delle porte normali. Un eroe può aprire una Porta Rinforzata solamente se un altro eroe **si trova nell'Ufficio della Sicurezza** (🔒). Le Porte Rinforzate si chiudono **automaticamente al termine della Fase Finale**.

Se durante una Fase Finale le 6 caselle della **Zona di Sfondamento** (🔴) risultano occupate da unità infette, la Porta Rinforzata verrà distrutta. **Rimuovetela dal gioco per il resto della partita.**



"Zulu, sono migliaia!"

Dal turno 6 in poi passa alla **fase 2 della Generazione degli Infetti**. **Tutte** le unità infette si muoveranno alla loro Velocità di Carica verso il segnalino Obiettivo più vicino sul lato inferiore del tabellone (🎯🎯) per il resto della partita a meno che non possano **vedere/ fiutare o sentire (Digger) un eroe più vicino**. Se una unità infetta raggiunge un obiettivo **la missione è fallita**. Prima del turno 6 le unità infette agiscono normalmente (ignorando gli obiettivi).



"Ritirata!" Dal turno 26 in poi gli eroi possono uscire dal tabellone. D'ora in poi le unità che raggiungono gli obiettivi vengono rimosse e rese disponibili per i Turni di Generazione successivi.

La missione è completata quando nessuna unità infetta ha raggiunto gli obiettivi prima della **Fase Finale del turno 25** e **tutti gli eroi sono usciti dal tabellone** (🚶🚶🚶).

TURNO DI GENERAZIONE

FASE 1		FASE 2	
8	RISULTATO	8	RISULTATO
1	2 Zombie in A	1-2	3 Zombie in A 3 Zombie in C
2	2 Zombie in B	3-4	3 Zombie in C 3 Zombie in B
3	2 Zombie in C	5-6	4 Zombie in B 1 Digger in C
4	3 Zombie in A	7-8	4 Zombie in C 1 Digger in E
5	3 Zombie in B		
6	3 Zombie in C		
7-8	1 Sinkhole		

Dal turno 6 in poi la Generazione degli Infetti passa alla fase 2.

GENERAZIONE NELLA STANZA

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

