







GRAZIE.

UN PICCOLO  
AVVERTIMENTO  
SAREBBE STATO  
GRADITO!

NON SONO  
STATA IO!

I MIEI SALUTI,  
AMICI.



STA' INDIETRO!

MANI  
DOVE POSSO  
VEDERLE!

INTENDI DIRE  
I MORTI?

LE MIE SCUSE,  
LE MIE TRAPPOLE ERANO  
SOLAMENTE PER  
GLI AFFLITTI.



QUESTO E' UN  
PUNTO DI VISTA  
CHE NON CONDIVIDO.

UN  
PUNTO DI VISTA?  
SONO UN DOTTORE,  
SONO MORTI.

CON TUTTO IL  
RISPETTO NON SONO  
D'ACCORDO.

ORA DIMMI, AMICO,  
COME SEI RIUSCITO A  
STARTENE LA' APPESO CON  
GLI AFFLITTI COSI' A LUNGO  
SENZA CHE TI  
ATTACCIASSERO?

INGEGNOSO!  
CON UN SIMILE  
STRUMENTO POTREMMO  
VIVERE TUTTI INSIEME,  
IN PACE!

E' UN  
FEROMONE  
CHE MASCHERA LA  
MIA PRESENZA.

AVRETE UN PO' DI  
QUESTA SOSTANZA  
CHE VORRESTE  
SCAMBIARE?







# ONE SHOT - THE PACIFIST



ENTRATA



USCITA



OBIETTIVI



PUNTO DI GENERAZIONE



PORTA RINFORZATA



PORTA CHIUSA A CHIAVE



ZOMBIE



## LA MISSIONE

Saccheggia l'ospedale! I tre eroi devono effettuare una Ricerca nelle tre stanze dell'ospedale (🔍🔍🔍). La Porta Rinforzata (—) può essere aperta soltanto se un altro eroe si trova nella Guardiola (🚪). Un eroe deve effettuare una Ricerca nella Sala Mensa (🍴) per ottenere la Chiave che apre le porte chiuse a chiave dell'ospedale (—); questo è l'unico eroe che può aprire le porte chiuse a chiave.



"Facciamo in fretta!"

Dal turno 11 in poi lancia 2 volte i dadi, raddoppiando il numero di generazioni per turno.

Per completare con successo questa missione, gli eroi devono perlustrare le 3 stanze dell'ospedale ed uscire dal tabellone (🚪).

Nota: Utilizza il Segnalino "Arma da Mischia" (⊗) per rappresentare i bengala lanciati dal pacifista. Un risultato "Stordito" ottenuto da una sua arma porrà l'unità infetta prona a faccia in giù. Nella Fase Finale gli Infetti Atterrati verranno girati a faccia in su, ma rimarranno proni. Nella successiva Fase Finale si rialzeranno come una qualsiasi unità Atterrata.

## TURNO DI GENERAZIONE

TIRO 1

TIRO 2

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

Dal turno 11 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
1-4	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



