

PARTITA SINGOLA //

IL PACIFISTA

KAT?

MWUUURH...

KAT!!

CHE C'E'?

NON L'HAI  
ANCORA  
TROVATO?

NO.

E SE CONTINUI  
A RICHIAMARMI  
QUI NON LO  
TROVERO'  
MAI!

HO QUASI FINITO  
IL SUCCO!

E SE NON MI FAI  
SCENDERE DA QUI ENTRO  
I PROSSIMI 2 MINUTI  
DOVRO' INIZIARE A  
SPARARE!

NON  
FARLO!

FARAI PIOMBARE  
UN'ORDA  
SU DI NOI!

TIENI  
DURO!

SNICK!

OOF!

WHOOOMP!



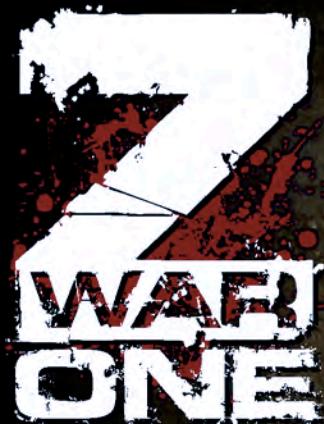
ORA DIMMI, AMICO,  
COME SEI RIUSCITO A  
STARTENE LA' APPESO CON  
GLI AFFLITTI COSI' A LUNGO  
SENZA CHE TI  
ATTACCASSERO?

E' UN  
FEROMONE  
CHE MASCHERA LA  
MIA PRESENZA.

AVRESTE UN PO' DI  
QUESTA SOSTANZA  
CHE VORRESTE  
SCAMBIARE?



# ONE SHOT - THE PACIFIST



- A** ENTRATA
- B** USCITA
- C** OBIETTIVI
- A** PUNTO DI GENERAZIONE
- PORTA RINFORZATA
- PORTA CHIUSA A CHIAVE
- Z** 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 perlustricare 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

#### 8 RISULTATO

1-2

Punto di Generazione A

3-4

Punto di Generazione B

5-6

Punto di Generazione C

7-8

Roamer

### TIRO 2

#### 8 RISULTATO

1-2

Nessuna Generazione

3-5

1 Zombie

6-7

2 Zombie

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

#### 8 RISULTATO

1-4

Nessuna Generazione

5-6

1 Zombie

7-8

2 Zombie

### TIRO 2

#### 8 RISULTATO

1-2

1 Casella

3-4

2 Caselle

5-6

3 Caselle

7-8

4 Caselle

