

# 03 BLACKHAWK DOWN

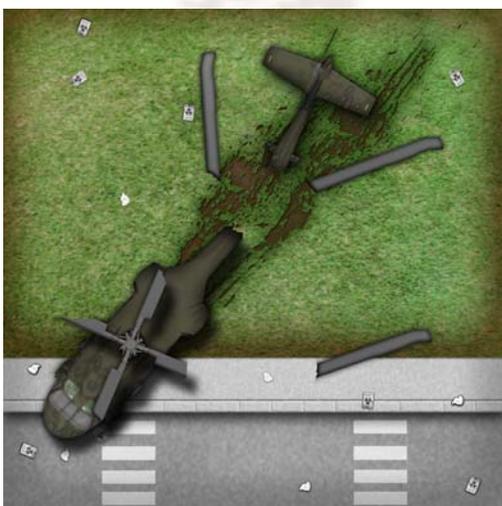
Abbiamo scoperto che Ned sapeva pilotare un elicottero, ma c'è stato un problema al misuratore di gas! Abbiamo volato solo pochi chilometri e poi tutto si è trasformato in luci rosse, allarmi e grida. Siamo precipitati sul bordo della città. Siamo tutti feriti, e abbiamo bisogno di un riparo per la notte...

Avrete bisogno delle seguenti tessere per questo scenario: **2B, 3B, 1C** e la tessera **Helicopter Crash**.



La tessera speciale **Helicopter Crash**

L'area erbosa di questa tessera è considerata due zone divise in diagonale dal relitto. (vedi immagine sotto)



## OBIETTIVI

Svolgere i seguenti compiti:

- Raccogliere tutti gli obiettivi arancioni, per costruire una barricata, Luogo torlo sulla scheda del personaggio che li raccoglie (Occupano uno slot di inventario).
- Raccogliere i segnalini Blue per aprire le porte blu.
- Uccidete tutti gli zombie nella casa con la porta blu.
- Utilizzare un'azione per porre il segnalini obiettivo Arancioni sulla porta blu per barricarla. Ciò può essere fatto solo se non vi sono Zombies nella zona.

## REGOLE SPECIALI

Regole Speciali di setup: Posiziona 5 segnalini rumore nell'erba intorno l'elicottero, (come da figura). Questi verranno rimossi dopo il primo turno.

Prima di iniziare il gioco pescare due carte Zombie per la zona blu di creazione degli Zombie e posizionare gli zombie in quella stanza. Dopo rimuovere la zona blu di creazione

Tutti i personaggi iniziano il gioco con una ferita, questa può essere collocata in qualsiasi slot dell'inventario, e può essere rimossa solo attraverso la raccolta di un segnalino Obiettivo Rosso (Cassetta pronto Soccorso).

Le porte sul lato nord del Garage sono aperte, Zombie e sopravvissuti possono attraversarla liberamente.

Una volta aperte le due porte del garage la Pimpmobile può essere guidata. (si muove a passo d'uomo)

Si vince quando tutti e tre gli obiettivi Arancioni vengono posizionati sulla porta blu. (Non è necessario raccogliere tutti gli obiettivi Rossi per vincere, sono facoltativi.)

	Obiettivi arancioni (Strumenti, legno, chiodi e viti)
	Obiettivi rossi (First Aid Kit)
	Obiettivi Blu (chiavi della porta blu)
	Porta blindata Blu (si apre solo con una chiave)
	Porta Verde non si può aprire
	Porta bloccata
	Area creazione Zombi
	Area creazione Zombi (solo una volta)
	Area di partenza giocatori
	Segnalini rumore

MEDIO / DIFFICILE  
4+ SOPRAVVISSUTI  
60+ MINUTI

