

### **DDD Espansione Elicottero**

In questa espansione il gruppo ha una missione extra da compiere per vincere il gioco: dopo aver sconfitto la Nemesi, deve raggiungere senza rischi e fuggire con l'elicottero che sta sorvolando la casa ormai condannata del Dottor Mortimer.

Durante il setup, la tessera elicottero deve essere posizionata adiacente, esternamente, ad una stanza esterna random. Per fare ciò, i giocatori lanciano i dadi D6 e D4 finchè il risultato non indica una stanza esterna. Questo sarà il punto di partenza dell'elicottero.

Durante la fase azione, un sopravvissuto può spendere 2PA per muovere l'elicottero di una posizione in qualunque direzione, in modo da portarlo più vicino alla posizione attuale del gruppo nella casa.

Ogni volta che la Nemesi viene attivata, uno zombi viene aggiunto sulla tessera elicottero, circondando il veicolo così da impedire la fuga dei sopravvissuti.

Appena sconfitta la Nemesi, il tracciato oscurità viene azzerato e il gruppo ha 4 turni per raggiungere l'elicottero, con la solita reazione zombi quando il gruppo ha terminato le sue azioni.

Per entrare nell'elicottero, un sopravvissuto deve spendere 2 azioni (per 1PA ciascuna): una per entrare nella piattaforma dell'elicottero e l'altra per entrare nell'elicottero stesso. Comunque, per poter entrare nell'elicottero, tutti gli zombi che lo circondano devono essere stati eliminati.

I giocatori possono accedere all'elicottero solo da una stanza esterna dotata di finestra, e quindi non attraverso le stanze d'angolo.

Il gruppo vince, se almeno la metà dei sopravvissuti (arrotondato per eccesso) riesce a fuggire dalla casa. Il sopravvissuto con l'antidoto deve essere tra i sopravvissuti fuggiti.