

C53 EDDIE LE DINGUE

DIFFICILE / 4+ SURVIVANTS / 90 MINUTES

Une Mission de Mark Broadbridge

Notre camp n'est pas trop loin. On pensait être peinards, jusqu'à ce que, ce matin, une balle siffle au-dessus de ma tête. C'est là que j'ai découvert qu'on avait un nouveau voisin. Grâce aux hurlements. Tout ce que je sais, c'est qu'il s'appelle Eddie, qu'il est complètement cinglé et qu'il ne veut pas de nous dans le coin. Et, d'après les volées de plombs qu'il nous balance, il ne rigole pas. Il s'est barricadé dans un bâtiment de l'autre côté du quartier et son raffut attire l'attention d'invités dont on se passerait volontiers. Pas le choix : il faut s'en débarrasser.

Matériel requis : Saison 1

Dalles requises : 3B, 3C, 5B, 5C, 5D, 5E, 6B & 7B.

OBJECTIFS

Voilà le plan. Suivons-le si on ne veut pas tout foirer !

1- Une bombe tuyau devrait faire l'affaire ! Des « X » rouges indiquent les endroits où vous pourrez trouver les deux éléments nécessaires à la confection de la bombe tuyau. Prenez les deux Objectifs rouges. Ces éléments fonctionnent de la même façon que les Bouteilles et le Carburant pour le Molotov et la bombe à la même Portée que ce dernier.

2- Débarrassez-vous d'Eddie. Balancez la bombe dans le bâtiment où se trouve Eddie pour mettre un terme à tout ça. (Tuer Eddie rapporte 5 XP).

3- Barrez-vous. Atteignez la Zone de sortie avec tous les Survivants. Un Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'elle ne contient aucun Zombie.



RÈGLES SPÉCIALES

- **S'en tenir au plan.** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.





- **Portes fermées.** La porte verte ne peut pas être ouverte tant que l'Objectif vert n'a pas été pris. La porte bleue ne peut pas être ouverte tant que l'Objectif bleu n'a pas été pris.

- **Forteresse.** Eddie s'est barricadé dans le garage. Il n'est pas possible d'entrer dans ce bâtiment. Les portes ouvertes représentent des fenêtres.

- **Déluge de plomb.** Eddie détient un sacré flingue et il a une vue dégagée depuis toutes les fenêtres (considérez qu'Eddie se trouve toujours à la bonne fenêtre lorsqu'il tire). À la fin de la Phase des Joueurs, il dépense toutes ses Actions pour tirer dans la Zone de rue la plus bruyante contenant des Survivants. Si aucun Survivant n'est dans sa ligne de mire, il canarde la Zone qui contient le plus de Zombies (l'Ordre de priorité des cibles s'applique). En cas d'égalité de Zone, choisissez où Eddie tire. Chaque tir est considéré comme une Attaque À distance d'un fusil à haute puissance :

Portée : 1
Dés : 1
Précision : 3
Dégâts : 1

- **C'est en forgeant qu'on devient forgeron.** Eddie commence avec 3 Actions. Il gagne une Action supplémentaire chaque fois qu'un nouveau Niveau de Danger est atteint.

- **Tir de couverture.** Il est possible de tirer sur les fenêtres (les portes ouvertes du garage). Une attaque À distance réussie qui cible les fenêtres fait perdre temporairement 1 Action à Eddie, qui doit se mettre à couvert. Il est possible de réduire Eddie à 0 Action de cette manière. Les tirs de couverture ne tiennent pas compte de la Portée de l'arme. Chaque Attaque À distance ne peut faire perdre qu'une seule Action.

- **C'était quoi, ça ?** Faire sauter la bombe tuyau tue Eddie, mais active aussi la Zone d'Invasion bleue.