

# C53 CRAZY EDDIE

DIFFICILE / 4+ SUPRAVVISSUTI / 90 MINUTI

Traduzione di "Gnokketto"

Il nostro campo non è lontano da qui. Ho pensato che eravamo al sicuro, ma quando una pallottola ha sfiorato la mia testa questa mattina, ho scoperto che avevamo un nuovo vicino di casa. Dalle urla, posso dire che si chiama Eddie, lui è pazzo, e lui non ci vuole qui... Dai colpi di fucile senza fine, posso dire che è serio. Si è barricato in un edificio dall'altra parte della città, e sta attirando il tipo sbagliato di attenzione. Abbiamo bisogno di lui per andarcene!

Materiale Occorrente: Stagione 1.

Tessere Necessarie: 3B, 3C, 5B, 5C, 5D, 5E, 6B & 7B.

## OBIETTIVI

Ecco il piano. Seguitelo per uscire..

- 1 - Una bomba dovrebbe fare al caso nostro. Le "X" rosse, indicano dove si possono trovare i due componenti per la bomba. Prendete i due obiettivi rossi, uniteli per formare una bomba Molotov.
- 2 - Uccidere Eddy. Gettare la bomba in casa di Eddie attraverso una finestra aperta e porre fine a questo pasticcio. (Uccidere Eddie vale 5 XP).
- 3 - Fuga. Raggiungere l'uscita con tutti i sopravvissuti. Qualsiasi sopravvissuto può scappare attraverso questa zona alla fine del suo turno, a patto che non ci siano Zombi.

## REGOLE SPECIALI

- **Following the plan.** Each Objective gives 5 experience points to the Survivor who takes it.



- **Porte Chiuse.**

La porta verde può essere aperta solo una volta che è stato raccolto l'obiettivo verde. La porta blu può essere aperta solo una volta che è stato raccolto l'obiettivo blu.

- **Fortezza.**

Eddie è barricato nel garage. Questo edificio non ha accessi ma solo le finestre aperte.





- **Piove fuoco.**

Eddie ha un'alta potenza di fuoco può vedere da tutte le finestre aperte (considera come se Eddie sia sempre alla finestra corretta quando si sta per sparare). Alla fine della fase dei giocatori, spara al singolo nella Zona di strada più rumorosa che può vedere con un I sopravvissuto. Se non ci sono sopravvissuti in vista, Eddie si rivolge la zona con il più grande gruppo di Zombi (seguendo le normali regole di targeting). Se più di un Zona di destinazione e idonea sceglietene uno. Trattare ogni colpo come un attacco a distanza su quella zona con un fucile ad alta potenza:

Distanza: 1-6

Dado: 1

Precisione: 3+

Danno: 1

- **Sempre meglio con la pratica.**

Eddie inizia con tre azioni e guadagna un'ulteriore azione ogni volta che il livello di pericolo aumenta. (XP)

- **Fuoco di copertura.**

Le finestre (porte aperte sul garage) possono essere volpite a distanza. Qualsiasi attacco con successo a distanza alle finestre causerà a Eddie la perdita temporanea di una azione. Ciò può ridurre Eddie a 0 Azioni. Un solo colpo per ogni azione a Distanza.

- **Che cos'era questo?**

Detonare la bomba uccide Eddie ma attiva la zona di Generazione Blù!