







- **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 : 1-6  
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.