

# C22 RATOS DE TÚNEL

MÉDIO / 2-4 SOBREVIVENTES / 120 MINUTOS

por Jeffrey Alley

Estamos ficando sem suprimentos. De novo. E temos que realizar buscas cada vez mais longe do esconderijo. Nós nunca estivemos nesta área antes.

Alguma coisa está nos deixando no limite da razão; nós conseguimos ouvir, mas não conseguimos ver. Às vezes parece que está vindo do...do chão.

E ainda por cima, os infectados estão mais agitados.

Talvez eles estejam ficando sem comida também.

Precisamos pegar o que puder e voltar rápido.

Mapas necessários: **1B, 2B, 3C, 4B, 4C, 4E, 5D, 6C & 5F.**

## OBJETIVOS

O plano é bem simples:

- Encontre os suprimentos. Pegue todos os Objetivos.



## REGRAS ESPECIAIS

- **Anseamos o sustento.** Cada Objetivo concede 5 Pontos de Experiência ao Sobrevivente que pegá-lo.
- **Faça seu pedido.** O Sobrevivente que pegar o Objetivo verde ou azul, na lanchonete (mapa 6C), pode descartar uma carta de Ferimento.
- **Péssimos motoristas.** Os carros no cenário são sucata. Nenhum Sobrevivente ou Zumbi pode se mover por uma Zona que contenha um carro. E, obviamente, não se pode Dirigir ou Procurar neles.
- **O que está abaixo.** A Porta verde e a azul, representam entradas para uma série de túneis de manutenção interligados. Elas podem ser abertas como qualquer outra Porta, exceto que, quando uma é aberta, a outra também se abre. E, se for a primeira porta aberta do prédio, revela-se todos os Zumbis nos cômodos dentro dele.



- **Caminhando no escuro.** Uma vez que as Portas azul e verde estejam abertas, um Sobrevivente pode usar uma Ação para ir rapidamente da Porta azul para a verde, e vice-versa. Desde que não exista Zumbis na Zona em que a Ação foi executada. Cada vez que um Sobrevivente executar essa Ação, o jogador deve rolar um dado:

**Se der 1:** *Tem alguma coisa lá embaixo...* Mova o sobrevivente para a outra Porta e vire uma carta de Zumbi. Coloque o número correspondente de Zumbis na Zona em que o Sobrevivente acabou de entrar.

**Se der 2:** *Alguma coisa gosmenta...* O sobrevivente toca em alguma coisa nojenta e grita como uma menininha. Ele é motivo de piada e fica constrangido. Mova o Sobrevivente para a outra Porta, e coloque uma ficha de Barulho naquela Zona. Um Sobrevivente com uma Lanterna pode ignorar essa situação embaraçosa e simplesmente se mover para a nova Zona.

**Se der 3, 4 ou 5:** *Sem surpresas...* Apenas prossiga para a outra Zona.

**Se der 6:** *Algo brilhante...* Vire uma carta da pilha de Equipamentos e coloque-a no Inventário do Sobrevivente. Se uma carta "Aaahh!" aparecer, faça surgir um Lerdo na Zona em que o Sobrevivente acabou de chegar. Isso não conta como uma Ação de Procurar.



Área de Início



Entrada dos túneis de manutenção



Porta



Entrada de Zumbis



Carros que você não pode Dirigir ou Procurar



Suprimentos (5 XP)

• **É um segredo.** Zumbis não podem usar as Portas azul e verde.

• **Horda voraz.** Grupos de Zumbis podem arrebentar portas, se forem numerosos o suficiente. Cada Balofo, Corredor ou Lerdo, conta como 1 Ponto. Abominações contam como 5 Pontos. Se uma Zona contém 5 ou mais Pontos, a Porta que se encontra nesta Zona é considerada aberta, na hora da movimentação dos Zumbis. Se a porta estiver fechada, abra, e prossiga com a movimentação dos Zumbis e, talvez, redefinindo a rota dos demais Zumbis por causa da Porta aberta. E, como de costume, abrindo a primeira Porta de um Prédio, revela-se os Zumbis no interior dele.