

C22 SZCZURY TUNELOWE

ŚREDNIA / 2-4 BOHATERÓW / 120 MINUT

Misja pomysłu Jeffrey'a Alley'a

Kończą nam się zapasy. Znowu. Musimy szukać ich coraz dalej od naszej kryjówki. Nigdy nie byliśmy w tej okolicy. Coś ma jednak na nas cały czas oko; ciągle słyszymy dziwne odgłosy, ale nie spotkaliśmy tego, co je wydaje. Czasami wydaje nam się, że pochodzą... spod ziemi. Na powierzchni zarazeni robią się bardzo aktywni. Może im też kończy się jedzenie? Musimy szybko dorwać co się da i wracać do domu. Uważajmy na pszczoły.

Potrzebne Kafelki: 1B, 2B, 3C, 4B, 4C, 4E, 5D, 6C & 5F.

CELE

Plan jest bardzo prosty:

- **Znajdź zapasy.** Zbierz wszystkie znaczniki Celu.



ZASADY SPECJALNE

- **Chcemy jeść.** Każdy znacznik Celu daje 5 punktów doświadczenia Bohaterowi, który go zdobędzie.
- **Zdrowy posiłek.** Bohater, który zdobędzie zielony bądź niebieski znacznik Celu ze stołówki (Kafelek 6C) może odrzucić jedną kartę Ranny.
- **Słabi kierowcy.** Samochody na planszy to wraki. Żadna Postać (Bohater ani Zombie) nie może wejść do Strefy, w której znajduje się samochód. Nie można też ich Przeszukiwać ani nimi jeździć.
- **To, co leży poniżej...** Zielone i niebieskie drzwi są wejściami do systemu tuneli. Mogą zostać otwarte jak normalne drzwi, poza tym, że gdy otwarte zostaną jedno, drugie otwierają się automatycznie. Spowoduje to namnażanie Zombie, jeśli to były pierwsze otwierane drzwi w danym budynku.



- **Nawigowanie na oślep.** Gdy drzwi do tuneli zostaną otwarte, Bohaterowie mogą z nich korzystać, by za 1 Akcję szybko przenieść się ze Strefy z zielonymi drzwiami do Strefy z niebieskimi i na odwrót, o ile Strefa, w której zaczynają tę Akcję jest wolna od Zombie. Za każdym razem, gdy Bohater się przenosi, gracz rzuca kością.

Wynik 1: *Tam coś jest...* Przesuń Bohatera do Strefy, do której zmierzał i dobierz wierzchnią kartę Zombie i umieść daną ilość Zombie w strefie docelowej Bohatera.

Wynik 2: *Coś miękkiego...* Bohater dotyka czegoś paskudnego i krzyczy jak mała dziewczynka. Inni Bohaterowie wyśmiewają go, a on spala się ze wstydu. Przesuń Bohatera do Strefy docelowej i umieść tam żeton Hałasu. Bohater posiadający Latarkę może zignorować ten efekt i po prostu przesunąć się do Strefy.

Wynik 3, 4 i 5: Przesuń się do drugiej Strefy. Nic innego się nie dzieje.

Wynik 6: *Coś fajnego...* Dobierz wierzchnią kartę z talii Ekwipunku i umieść ją w plecaku swego Bohatera. Jeśli wyciągniesz kartę O, żeż...! Umieść Szwendacza w Strefie docelowej Bohatera. To nie liczy się jako Przeszukiwanie.

