

Escape

**Mittel/4+ Überlebende/2
Stunden**

Autor: BigO

**Endlich ein ruhiges Plätzchen,
um sich aus zu ruhen – so dachten
wir zumindest. Mitten in der
Nacht gingen dann die Sirenen
an. In der Nähe gibt es noch ein
großes Gebäude mit viel
Stacheldraht, dorthin sollten wir
uns zurückziehen.**

Kartenteile: 1B, 1C, 5B, 5C, 6B, 6C, 5P -
Staffel 1 & 2

Ziele

Entkommen:

Erreicht mit mindestens einem
Überlebenden das Exit Feld. Das Feld muss
frei von Zombies sein.

Schlüssel holen:

Holt den blauen Schlüssel (5 EP).

Sonderregeln

Brutzonen (gelb/lila):

Betritt der erste Zombie oder ein
Überlebender ein Feld mit einem gelben
bzw. lila Marker, werden die
entsprechenden farbigen Brutzonen
aktiviert.

Polizei Auto:

Das Fahrzeug kann beliebig oft durchsucht
und gefahren werden.

Blaue Tür:

Die blaue Tür kann nur mit dem Schlüssel
(blaue Marker) geöffnet werden. Der
Überlebende, der den Marker aufsammelt,
legt ihn in sein Inventar und kann dann mit
einer Aktion die Tür öffnen.

Escape 2

Mittel/4+ Überlebende/2
Stunden

Autor: Big0

So wie es aussieht, sind wir in einer Psychiatrie gelandet - einer gesicherten. Hat den Vorteil, dass es ein gut gesichertes Plätzchen ist. Jedenfalls, sobald wir sie gesäubert haben.

Kartenteile: 2P, 5P, 6P, 10P, 11P, 13P, 15P, - Staffel 1 & 2

Ziele

In Sicherheit bringen:

Erreicht mit mindestens einem Überlebenden das Exit Feld. Das Feld muss frei von Zombies sein.

Schlüssel holen:

Findet die Schlüssel zu den passenden Türen (blau & grün; je 5 EP). Die Schlüssel bleiben bis zur Nutzung an der Tür im Inventar. Die Sicherheitstür lässt sich mit dem gelben Hebel öffnen (5EP, bleibt auf dem Feld liegen).

Besonderheiten:

Alle, die den ersten Teil der Mission überlebt haben behalten ihre Ausrüstung. Von allen wird die Erfahrung auf 0 gesetzt.

Sonderregeln

Brutzonen:

Die farbigen Brutzonen werden aktiviert, sobald die entsprechende Tür geöffnet wird.

Blaue Zone:

Kann mit dem entsprechenden blauen Schlüssel verlassen werden. Im blauen Bereich werden je 2 rote und ein blauer Marker gemischt und verdeckt abgelegt.

Grüne Zone:

In einer der Zellen befindet sich der Schlüssel für die grüne Tür. Viel Spaß beim Suchen.

Es werden 9 rote und ein grüner Marker gemischt und verdeckt in den Zellen ausgelegt. Roter Marker: Zombie-Spawn (optional: immer Zombies des roten Bereichs).

Sicherheitstür:

Die Sicherheitstür ist zu und kann mit dem gelben Hebel um 90 Grad gedreht werden (mehrfach möglich). Der Hebel muss erst gefunden werden. Dazu 2 rote und einen gelben Marker mischen und verdeckt auslegen.

Wachturm:

Auf dem Wachturm befinden sich ein Gewehr und ein Zielfernrohr.

