MG EINE HAND WÄSCHT DIE ANDERE

SCHWIERIG / 6+ ÜBERLEBENDE / 120 MINUTEN

Unser Schiff wurde bei der Operation Schwarze Dämmerung hart getroffen und Ersatzteile sind schwer zu bekommen. Die wenigen Captains, die sich in der Nähe von PK-L7 befinden, können uns aufgrund der Quarantäne nicht helfen. Doch wir haben einen fallenden Stern gesehen, der wie ein Schiff aussah. Tatsächlich gehörte das Schiff zu TacLaw, einer der vielen Firmen, welche die Black Ops mit Militärausrüstung versorgen.

Wie passend, dass ausgerechnet wir das Notsignal der Überlebenden erhielten. Wir werden sie retten ... falls TacLaw uns ein Schiff und Ausrüstung bereitstellen kann. Vielleicht haben sie ja etwas für unsere neuen Freunde auf PK-L7.

Manchmal weiß ein guter Commander eben, wann man das Gesetz zum Wohle der Mission umgehen muss.

Benötigte Spiele: **Zombicide Invader & Black Ops.**
Benötigte Kartenteile: **05-R, 07-R, 08-R, 19-R, 20R & 21-R.**

ZIELE

Rettet die Arbeiter von TacLaw. Erledigt die Aufgaben der Reihe nach, um die Mission zu gewinnen:

1. **Sammelt die Arbeiter ein.** Nehmt alle 5 Lärmplättchen auf Kartenteil 20-R auf (siehe Sonderregeln).
2. **Bringt sie in Sicherheit.** Erreicht die Ausgangszone mit allen Überlebenden. Ein Überlebender kann am Ende seines Zuges durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Xenos befinden.

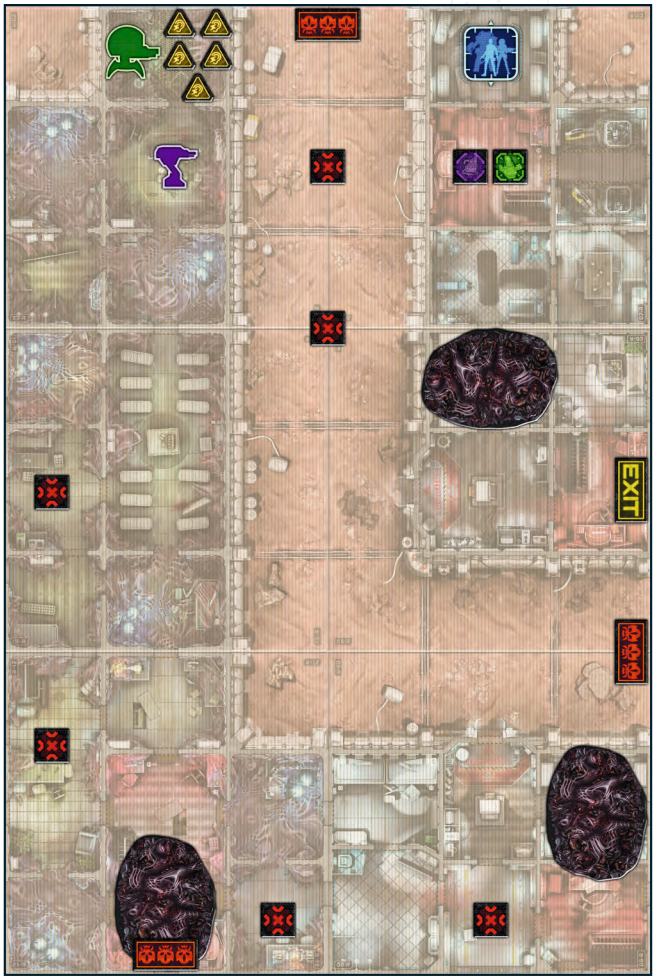
SONDERREGELN

- **Aufbau:** Legt 5 Lärmplättchen in die angegebene Zone auf Kartenteil 20-R. Diese stehen für die TacLaw-Arbeiter.

- **TacLaw-Arbeiter.** Die Lärmplättchen auf Kartenteil 20-R sind dauerhaft. Sie werden in der Endphase nicht entfernt. Die Arbeiter können wie Ziele aufgenommen werden und bringen 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der einen aufnimmt. Das Plättchen wird dann auf die Basis des Überlebenden gelegt (oder daneben): Es kann wie Ausrüstung getauscht werden. Ein Überlebender kann mehrere Arbeiter gleichzeitig haben. TacLaw-Arbeiter gelten weiterhin als Lärmplättchen und bewegen sich mit dem Überlebenden, der sie besitzt, mit.

Ihr verliert die Mission, sobald ein Xeno einen TacLaw-Mitarbeiter erreicht, der nicht aufgenommen wurde.

- **Verstreutes Spielzeug.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt. Jedes beidseitige rote Ziel bringt außerdem eine zufällige Prototyp-Waffe.



20-R	07-R
19-R	05-R
21-R	08-R