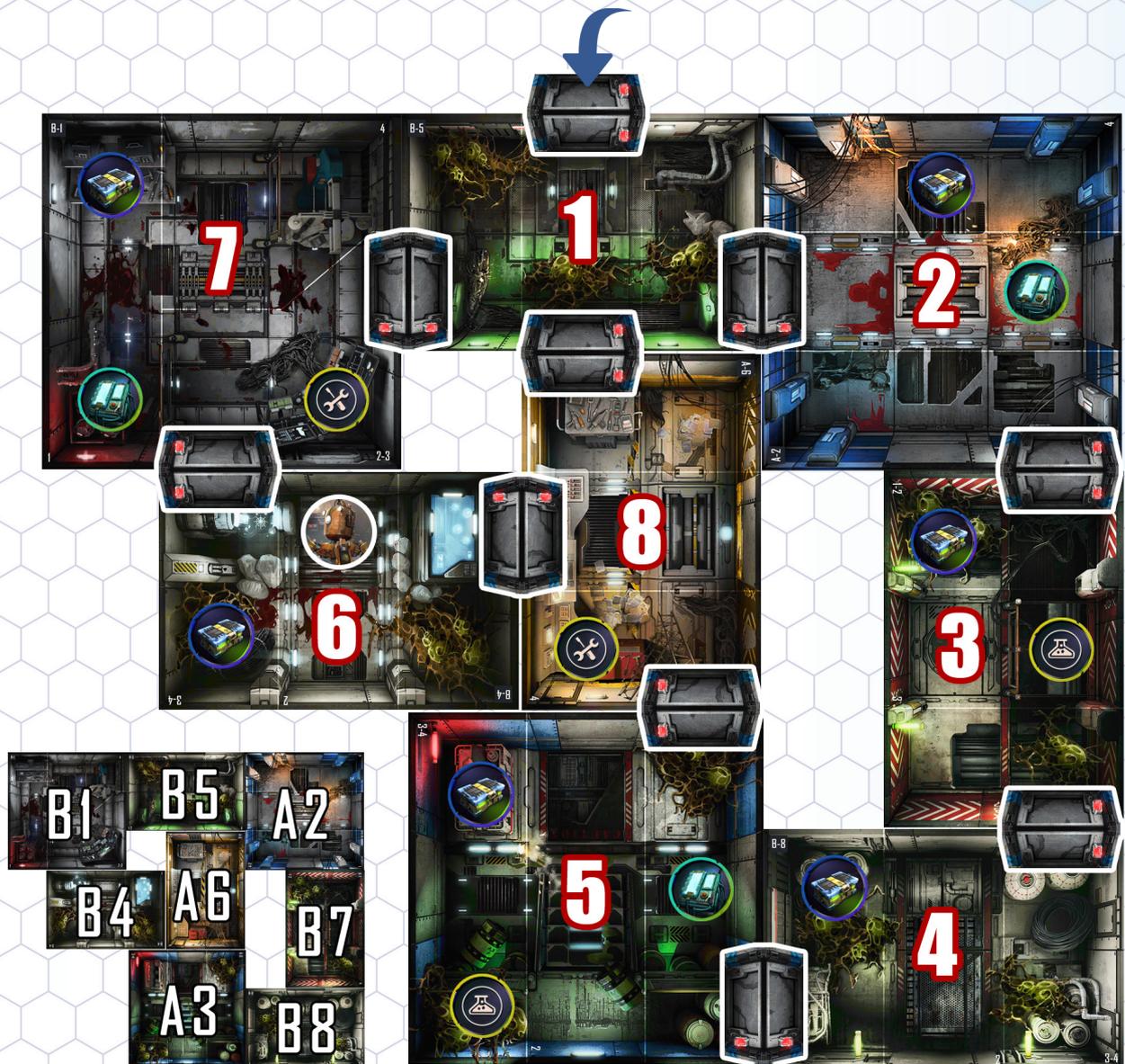


# BESONDERE BEGEGNUNG: DER KLETTERER

„Während wir die Räume dieser Ebene durchquerten, konnte ich das unheimlich Gefühl, beobachtet zu werden, nicht abschütteln. Kennst du diese Tierdokus in denen der stille Jäger um seine Beute herumschleicht? Nun, es fühlt sich nicht gut an, in der Realität in dieser Rolle zu sein!“



### Missionsziele

- Suchen und zerstören.

### Siegbedingungen

- Besiegt den Kletterer.

### Zusätzliche Regeln

- Der Kletterer: Dieser Endgegner hat die Fähigkeit, sich schnell mittels des Lüftungssystems von Raum zu Raum zu bewegen. Solange er sich nicht auf dem Fußboden befindet, kann er nicht angegriffen werden. Platziert einen Ziel-Token während des Aufbaus in Sektor 2. Dies ist der Ort, an dem euer Scanner Aktivität im Lüftungssystem festgestellt hat. Wenn eine Alien-Aktivierungskarte das Spezialaktivierungs-Symbol zeigt, während der Kletterer im Lüftungssystem ist, bewege den Ziel-Token im Uhrzeigersinn (der Kletterer geht nie in Sektor 8). *Hinweis: Wenn sich keine Alienfigur auf dem Spielplan befindet, überspringt die Alien-Aktivierungsphase, da sich der Kletterer nicht bewegt.*

- Durchpusten: Wenn sich der Ziel-Token in einem Sektor ohne Terminal (oder mit defektem Terminal) befindet, kann ein beliebiges Crew-Mitglied in diesem Sektor eine Aktion ausgeben, um den Raum zu scannen und den Kletterer so zwingen, sich andernorts zu verstecken: werft einen W6, um den Ziel-Token entsprechend viele Sektoren im Uhrzeigersinn zu bewegen. Ignoriert dabei Sektor 8. Wenn der Ziel-Token in einem Sektor mit aktivem Terminal ist, verwendet die umgeleitete, elektrische Rückkopplung, um den Kletterer aus dem Lüftungssystem zu scheuchen.
- Umgeleitete, elektrische Rückkopplung: Jedes Crew-Mitglied kann ein aktives Terminal verwenden, um eine Probe auf elektrische Rückkopplung zu machen. Im Falle eines Erfolgs, platziert die Kletterer-Figur in dem Raum, in dem die Probe durchgeführt wurde. Die elektrische Rückkopplung benötigt kein zweites aktives Terminal und fügt dem Kletterer keinen Schaden zu.
- Stiller Jäger: Am Ende jeder Runde, in der der Kletterer auf dem Spielplan ist, kehrt er in das Lüftungssystem zurück. Entfernt die Figur, werft einen W6, um den Ziel-Token entsprechend viele Sektoren im Uhrzeigersinn zu bewegen. Ignoriert dabei Sektor 8. Wenn der Kletterer sich nicht auf dem Spielplan befindet, führt einen Angriff des Kletterers auf jedes Crew-Mitglied durch, das sich im gleichen Sektor wie der Ziel-Token befindet.



# BESONDERE BEGEGNUNG: WISSENSCHAFTLICHE ABTEILUNG

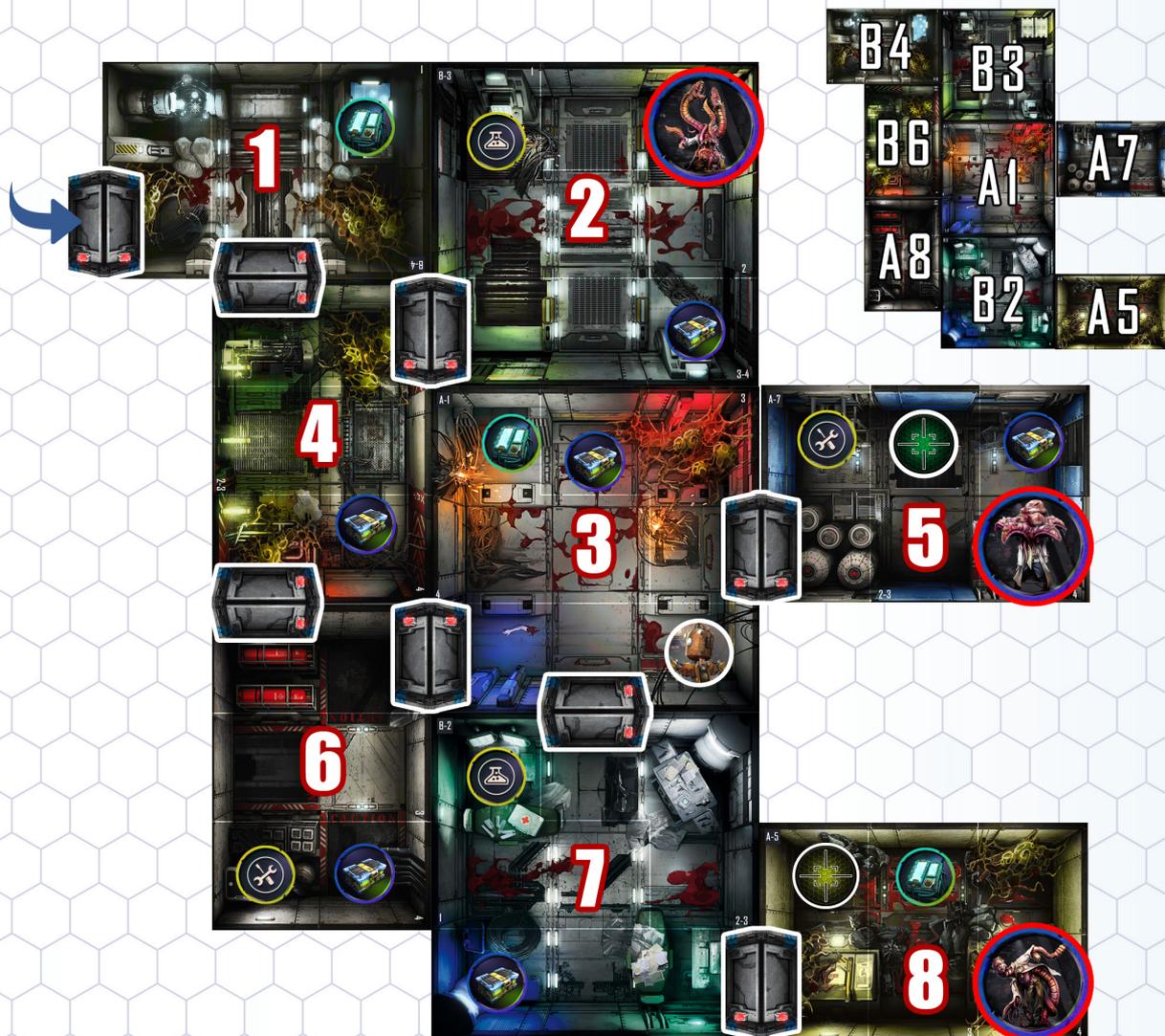
-Hm...

-Was ist das?

-Das sind die Wissenschaftler. Sie sollten hier arbeiten. Die höchstentwickelten Technologien und die brilliantesten Biologen vereint an einem Ort. Was für eine Schande!

-Es sieht so aus, als seien deine ehemaligen Kollegen irgendwie noch darin.

-Statt wir ihnen einen Besuch ab! Vielleicht finden wir heraus, was der World Exit Forschungsstation zugestoßen ist.



## Missionsziele

- Sammelt die wissenschaftlichen Daten und werdet das ehemalige Wissenschaftlerteam los.

## Siegbedingungen

- Sammelt die drei Zieltoken ein.
- Tötet die Wissenschaftler.