

Objetivo de la misión

- Buscar y destruir.

Condiciones de victoria

- Derrotar al Escalador

Reglas adicionales

- El Escalador: Tiene la capacidad de moverse rápidamente de una habitación a otra utilizando los conductos de aire. Mientras no esté en el suelo, no puede ser atacado. Durante la preparación, coloca un marcador de Objetivo en el sector 2. Este es el lugar donde tu escáner ha detectado actividad en los conductos de aire. Si una carta de Activación Alienígena muestra el icono de Activación Especial cuando el Escalador está en los conductos de aire, mueve el marcador de Objetivo 1 sector en sentido horario (el Escalador nunca va al sector 8). *Nota: si no hay una miniatura de Alienígena en el tablero, omite la fase de Activación Alienígena, ya que el Escalador no se mueve.*

- Desalojarlo: Cuando el marcador de Objetivo se encuentra en un sector sin un Terminal (o con un Terminal dañado), cualquier miembro de la tripulación en ese sector puede gastar 1 Acción para escanear la habitación y obligar al Escalador a buscar otro escondite: lanza 1d6 y mueve el marcador de Objetivo esa cantidad de sectores en sentido horario (ignora el sector 8).

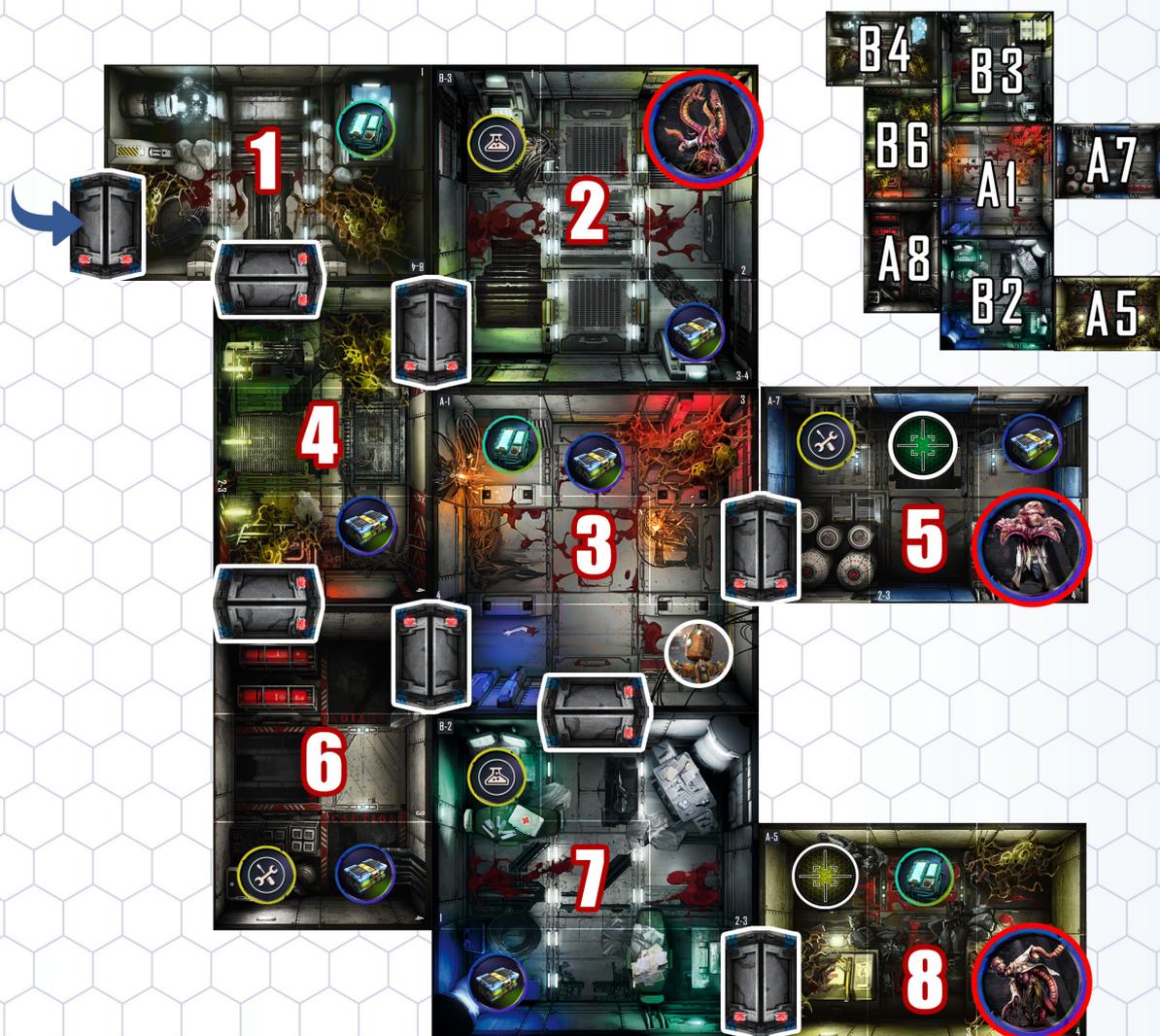
Cuando el marcador de Objetivo está en un sector con un Terminal Activo, utiliza la acción de Retroalimentación Eléctrica Redirigida para desalojar al Escalador de los conductos de aire.

- Retroalimentación Eléctrica Redirigida: Utilizando un Terminal Activo, cualquier miembro de la tripulación puede realizar la prueba de programación de Retroalimentación Eléctrica. Si tiene éxito, coloca la miniatura del Escalador en el área donde se realizó la prueba. Esta Retroalimentación Eléctrica no requiere un segundo Terminal Activo y no daña al Escalador.
- Cazador silencioso: Al final de cada turno, si el Escalador está en el tablero, regresa a los conductos de aire. Retira la miniatura, tira 1d6 y mueve el marcador de Objetivo esa cantidad de sectores en sentido horario (ignora el sector 8). Si el Escalador no está en el tablero, resuelve un ataque del Escalador contra cada miembro de la tripulación ubicado en el mismo sector que el marcador de Objetivo.



MISIÓN ESPECIAL: FERIA DE LA CIENCIA

- Vaya...
- ¿Qué es esto?
- Esta es la división de ciencias. Se suponía que iba a trabajar aquí. La mejor tecnología y los biólogos más brillantes del mundo reunidos en un solo lugar... ¡Qué penal!
- Bueno, parece que tus antiguos colegas siguen ahí de alguna manera.
- ¡Hagámosles una visita! Quizá podamos entender qué le ocurrió a la Estación de Investigación "Salida Mundial".



Objetivo de la misión

- Reúne los datos científicos y deshazte de la antigua tripulación científica.

Condiciones de victoria

- Recoge los dos marcadores de objetivo.
- Elimina a los científicos.