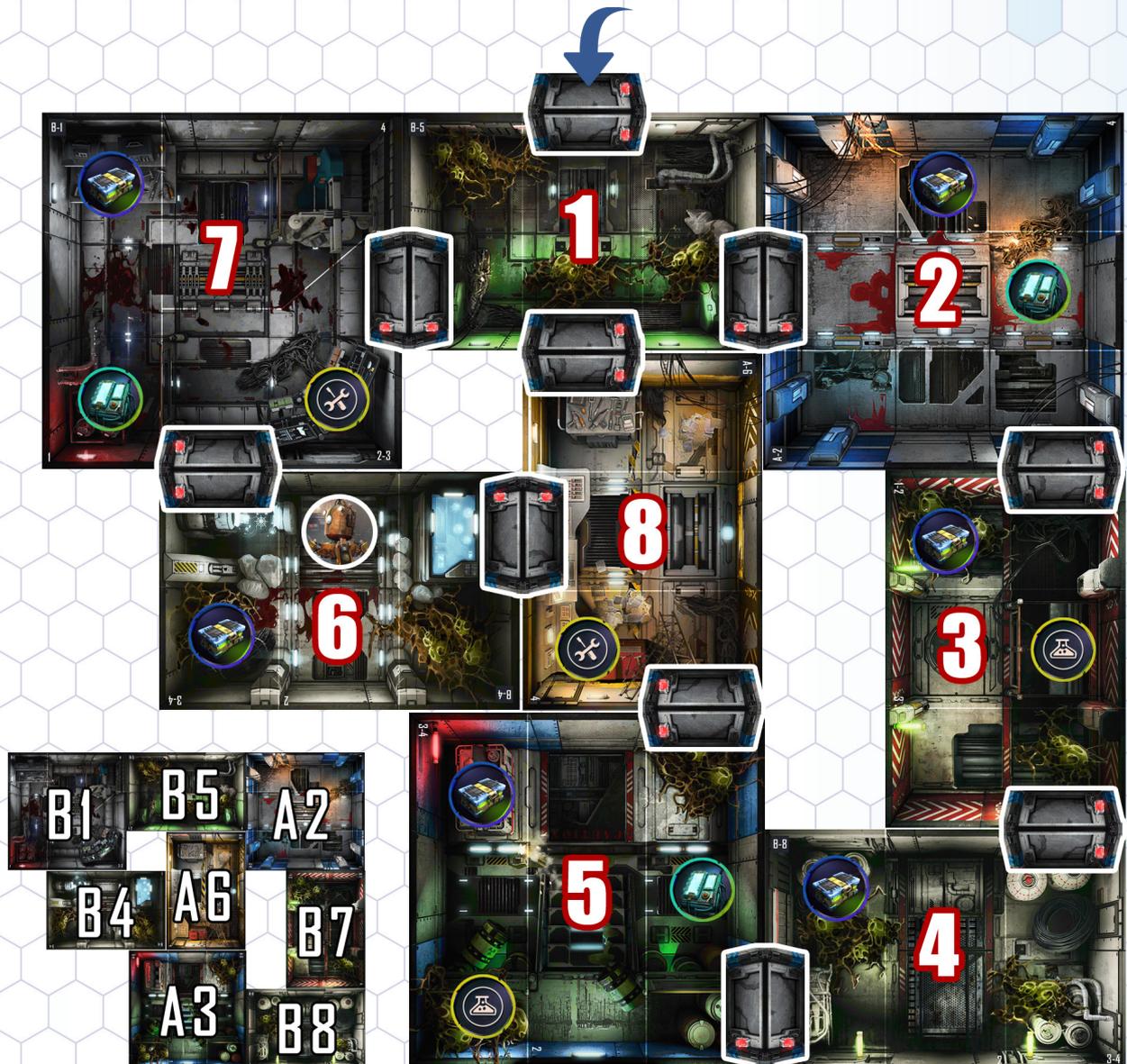


MISSION SPÉCIALE: LE GRIMPEUR

"Depuis que nous sommes entrés dans ce niveau, j'ai la désagréable sensation d'être observée. Ça me rappelle ces documentaires animaliers où le prédateur furtif traque sa proie, s'approchant silencieusement pour attaquer par surprise... et ça ne me plairait pas du tout de me retrouver dans cette situation."



Objectif de mission

- Recherche et destruction.

Condition de victoire

- Le Grimpeur a été éliminé.

Règles supplémentaires

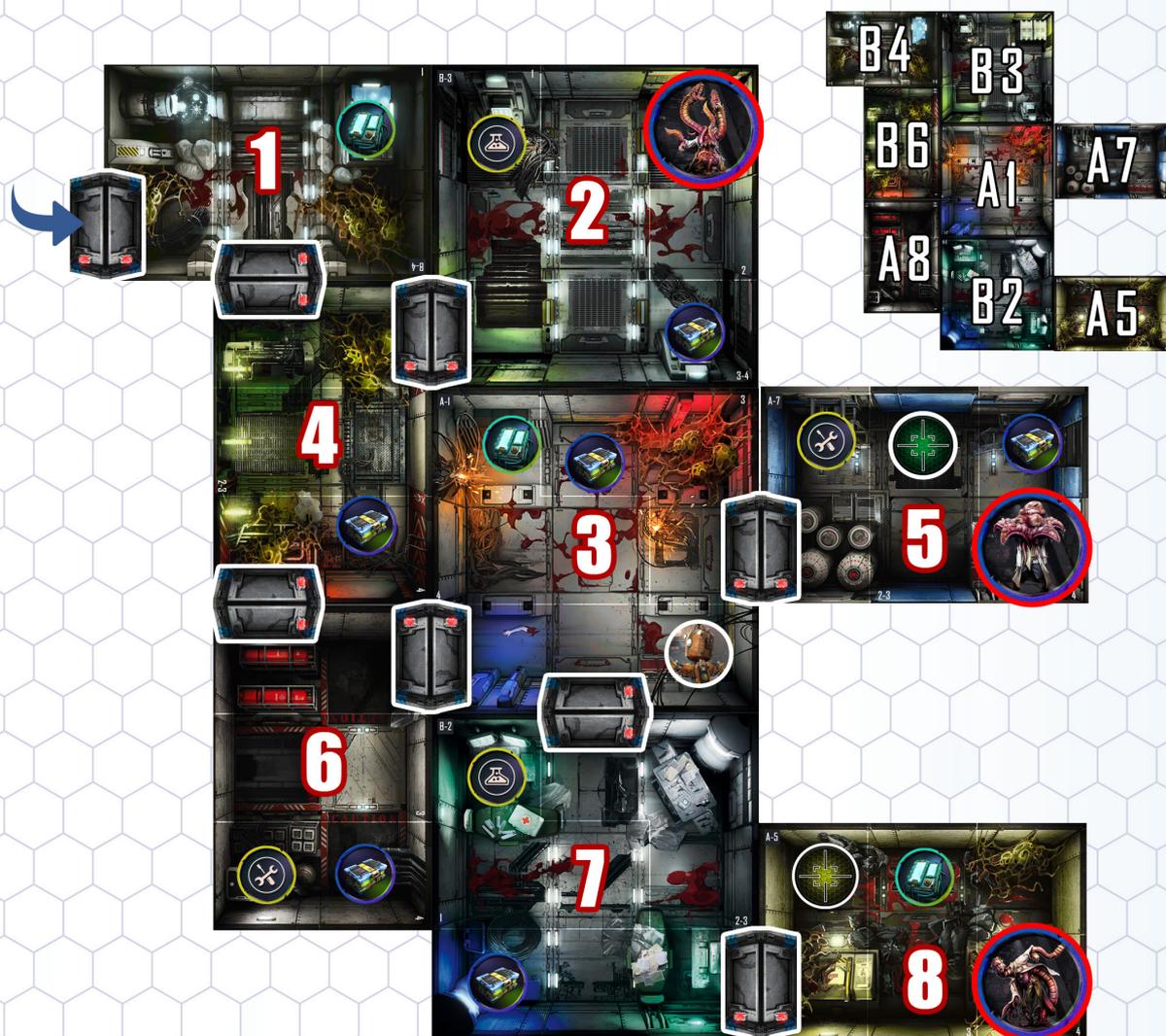
- Le Grimpeur : Le Grimpeur est capable de se déplacer d'une pièce à l'autre en empruntant les conduits de ventilation. Tant qu'il est dans les conduits, il ne peut pas être pris pour cible. Pendant la mise en place, placez un jeton Objectif dans le Secteur 2. Il s'agit de la pièce où votre détecteur repère du mouvement dans les conduits. Si une carte Activation des Aliens comporte l'icône d'Activation Spéciale quand le Grimpeur est dans les conduits, déplacez le jeton Objectif d'un Secteur dans le sens horaire (le Grimpeur ne va jamais dans le Secteur 8). *Note : s'il n'y a pas de figurine d'Alien sur le plateau, le Grimpeur ne bouge pas. Passez la phase d'Activation des Aliens.*

- Tel est pris qui croyait prendre :
 - Lorsque le jeton Objectif est dans un Secteur sans Terminal (ou avec un Terminal endommagé), un Équipier dans ce Secteur peut dépenser 1 Action pour scanner la pièce et forcer le Grimpeur à trouver une autre cachette : lancez un d6 et déplacez le jeton Objectif dans le sens horaire d'autant de Secteurs que le résultat obtenu (le Grimpeur ne va jamais dans le Secteur 8).
 - Lorsque le jeton Objectif est dans un Secteur avec un Terminal actif, redirigez un Feedback Électrique pour forcer le Grimpeur hors des conduits.
- Feedback Électrique Redirigé : lorsqu'un Équipier réussit le test de programmation du Feedback Électrique, il peut décider de le rediriger. Dans ce cas, placez la figurine du Grimpeur dans la zone du Terminal actif utilisé. Le Feedback Électrique Redirigé ne nécessite pas un second Terminal actif et n'inflige pas de blessure au Grimpeur.
- Chasseur furtif : A la fin de chaque manche :
 - Si le Grimpeur est sur le plateau, il s'enfuit dans les conduits. Retirez sa figurine, lancez un d6 et déplacez le jeton Objectif dans le sens horaire d'autant de Secteurs que le résultat obtenu (le Grimpeur ne va jamais dans le Secteur 8).
 - Si le Grimpeur n'est pas sur le plateau, effectuez une attaque du Grimpeur sur chaque Équipier présent dans le Secteur où se trouve le jeton Objectif.



MISSION SPÉCIALE: EXPO-SCIENCE

- Hum...
 - Qu'est-ce qui cloche ?
 - Nous sommes dans le département scientifique, c'est ici que j'étais supposé travailler. La toute dernière technologie de pointe et les plus brillants biologistes du monde rassemblés au même endroit. Quel gâchis...
 - On dirait bien que tes anciens collègues sont toujours là, d'une certaine manière.
 - Allons leur rendre une petite visite. Peut-être que l'on pourra comprendre ce qu'il s'est passé à la station World Exit.



Objectif de mission

- Rassemblez les données scientifiques et débarrassez-vous des chercheurs infectés.

Conditions de victoire

- Les deux jetons Objectif ont été ramassés.
- Tous les scientifiques mutants ont été éliminés.