



ALIEN
CACERÍA

En caso de que un oficial fallezca durante el despliegue activo, consulte con M.A.D.R.E. para informarse sobre la distribución de las tareas.

▶ DIRECTIVA WEYLAN-YUTANI 471.7



ALIEN
CACERÍA

En caso de que un oficial fallezca durante el despliegue activo, consulte con M.A.D.R.E. para informarse sobre la distribución de las tareas.

▶ DIRECTIVA WEYLAN-YUTANI 471.7



ALIEN
AL ACECHO

Tenga cuidado al viajar en un carguero estelar Clase-M. Los pasajes oscuros pueden ocultar obstáculos y peligros.

▶ DIRECTIVA WEYLAN-YUTANI 233.2



ALIEN
AL ACECHO

Tenga cuidado al viajar en un carguero estelar Clase-M. Los pasajes oscuros pueden ocultar obstáculos y peligros.

▶ DIRECTIVA WEYLAN-YUTANI 233.2



TRANQUILO
GARAGE

3 1



TRANQUILO
DOCKING BAY

2 1



TRANQUILO
HYPER SLEEP

2 1



TRANQUILO
EQUIPMENT STORAGE

2 1



TRANQUILO
BRIDGE

1 1

↕ 2

TRANQUILO
SUIT STORAGE

⚙️ 🛡️

↕ 2

TRANQUILO
AIRLOCK

⚙️ 🛡️

↕ 2

TRANQUILO
MED BAY

⚙️ 🛡️

↕ 2

TRANQUILO
WORKSHOP

⚙️ 🛡️

↕ 2

TRANQUILO
GALLEY

⚙️ 🛡️

↕ 2

TRANQUILO
MU-TH-UR

⚙️ 🛡️

↕ 3

ALIEN
AL ACECHO

Tenga cuidado al viajar en un carguero estelar Clase-M. Los pasajes oscuros pueden ocultar obstáculos y peligros.

▶ DIRECTIVA WEYLAN-YUTANI 233.2

ORDEN 937
COTEJANDO DATOS

- Cada Tripulante pierde 1 Chatarra.
- Si Ash está en la nave, muévelo 2 espacios.

ORDEN 937
COTEJANDO DATOS

- Cada Tripulante pierde 1 Chatarra.
- Si Ash está en la nave, muévelo 2 espacios.



ORDEN 937

NOS VEMOS EN LA ENFERMERÍA

- El Tripulante activo se mueve a Med Bay.
- Si Ash está en la nave y no hay tripulantes con él, muévelo 2 espacios.



ORDEN 937

TRIPULACIÓN PRESCINDIBLE

- El tripulante activo pierde todas las fichas de chatarra.
- Devuelve al mazo de encuentros todas las cartas de ORDEN 937 descartadas y barájalo.
- Si Ash está en la nave y no hay ningún miembro de la tripulación con él, muévelo 2 espacios.



ALIEN

SEÑAL PERDIDA

- Devuelve al Alien al nido.
- Coloca una ficha de Oculto en cada habitación donde no haya tripulantes ni fichas de Oculto.
- Devuelve al mazo de encuentros todas las cartas de encuentro ALIEN y barájalo.



LLÉVALO A LA ESCLUSA DE AIRE

TAREA

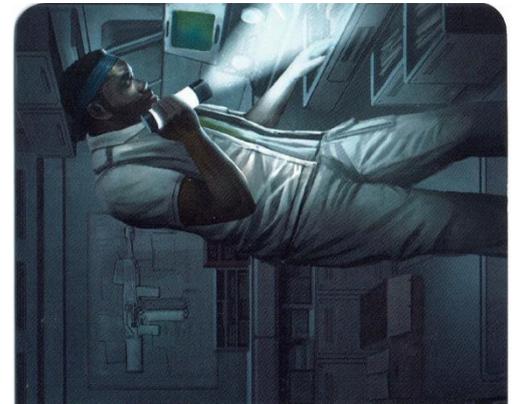
Lleva un INCINERATOR a AIRLOCK



TRAJES ATMOSFÉRICOS

TAREA

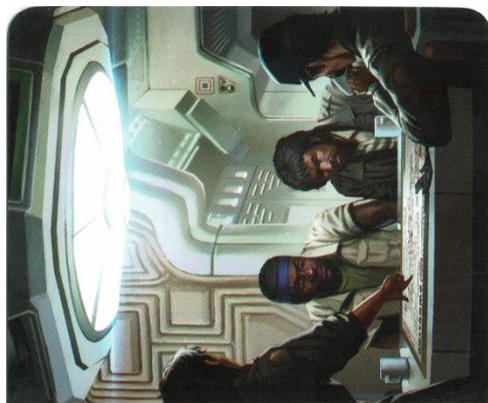
Deja 2 COOLANT CANISTERS en SUIT STORAGE.



INFORME DE DAÑOS

TAREA

Todos los miembros de la tripulación en WORKSHOP.



REUNIÓN

TAREA

Toda la tripulación en GALLEY con al menos 1 chatarra en su inventario.



¿DÓNDE ESTÁ?

TAREA

Lleva un FLASHLIGHT a MED BAY



ENCUENTRA EL NIDO

TAREA

Lleva un INCINERATOR a NEST



**APOSTAREMOS
POR LA
LANZADERA**

TAREA

Deja **2** COOLANT
CANISTERS en
DOCKING BAY.



**DÉMONSE
UN PEQUEÑO
INCENTIVO**

TAREA

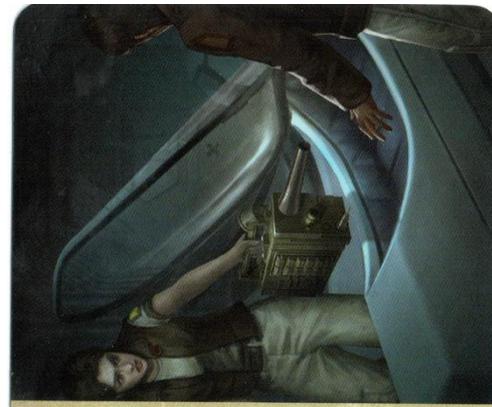
Lleva un
ELECTRIC PROD
a GALLEY.



**NO DEBERÍAMOS
HABER
ATERRIZADO EN
ESTA ROCA**

TAREA

Lleva una
GRAPPLE GUN a
GARAGE



**CHEQUEA
LA CÁMARA
DE HYPERSUÑO**

TAREA

Lleva un
MOTION TRACKER
a HYPERSLEEP
CHAMBER.



MOTION DETECTOR: Revela una ficha de Oculto a dos habitaciones de distancia. Si es el **ALIEN**, colócalo en la habitación y ganas una acción. Devuelve la ficha de Oculto al montón y barájalo. **Usos ilimitados 8**



INCINERATOR: Puedes devolver al **ALIEN** al nido si se encuentra a hasta 3 espacios de ti. Si lo haces no robas carta de encuentro este turno. **Gíralo tras su primer uso 2** y descártalo después de su segundo uso **1**.



FLASHLIGHT: Reduce en 1 la cantidad de moral perdida. Puede ser usado fuera de tu turno. (No puede usarse mas de FLASHLIGHT) **No necesita acción para usarse. Uso ilimitado 8**



GRAPPLE GUN: Si el **ALIEN** está a 3 espacios o menos puedes moverlo 3 espacios. **Gíralo tras el primer uso 2** Descártalo tras el segundo **1**.



ELECTRIC PROD: Reduce en 2 la moral perdida cuando te encuentres al **ALIEN**. Puede ser usada cuando no es tu turno. **Gíralo tras el primer uso 2** Descártalo tras el segundo **1**.



CAT CARRIER: Si Jonesy es revelado, elimina la ficha y colócalo bajo este objeto. **No requiere acción para usarse.**



COOLANT CANISTER: Descártalo cuando estés en Workshop para obtener 2 chatarras. **Solo puedes llevar 1 cada vez.**



MOTION DETECTOR: Revela una ficha de Oculto a dos habitaciones de distancia. Si es el **ALIEN**, colócalo en la habitación y ganas una acción. Devuelve la ficha de Oculto al montón y barájalo. **Usos ilimitados 8**



INCINERATOR: Puedes devolver al **ALIEN** al nido si se encuentra a hasta 3 espacios de ti. Si lo haces no robas carta de encuentro este turno. **Gíralo tras su primer uso 2** y descártalo después de su segundo uso **1**.



FLASHLIGHT: Reduce en 1 la cantidad de moral perdida. Puede ser usado fuera de tu turno. (No puede usarse mas de FLASHLIGHT) **No necesita acción para usarse. Uso ilimitado 8**



GRAPPLE GUN: Si el **ALIEN** está a 3 espacios o menos puedes moverlo 3 espacios. **Gíralo tras el primer uso 2** Descártalo tras el segundo **1**.



ELECTRIC PROD: Reduce en 2 la moral perdida cuando te encuentres al **ALIEN**. Puede ser usada cuando no es tu turno. **Gíralo tras el primer uso 2** Descártalo tras el segundo **1**.



CAT CARRIER: Si Jonesy es revelado, elimina la ficha y colócalo bajo este objeto. **No requiere acción para usarse.**



COOLANT CANISTER: Descártalo cuando estés en Workshop para obtener 2 chatarras. **Solo puedes llevar 1 cada vez.**

MOTION DETECTOR: Revela una ficha de Oculto a dos habitaciones de distancia. Si es el **ALIEN**, colócalo en la habitación y ganas una acción. Devuelve la ficha de Oculto al montón y barájalo. **Usos ilimitados 8**

INCINERATOR: Puedes devolver al **ALIEN** al nido si se encuentra a hasta 3 espacios de ti. Si lo haces no robas carta de encuentro este turno. **Gíralo tras su primer uso 2** y descártalo después de su segundo uso **1**.

FLASHLIGHT: Reduce en 1 la cantidad de moral perdida. Puede ser usado fuera de tu turno. (No puede usarse mas de FLASHLIGHT) **No necesita acción para usarse. Uso ilimitado 8**

GRAPPLE GUN: Si el **ALIEN** está a 3 espacios o menos puedes moverlo 3 espacios. **Gíralo tras el primer uso 2** Descártalo tras el segundo **1**.

ELECTRIC PROD: Reduce en 2 la moral perdida cuando te encuentres al **ALIEN**. Puede ser usada cuando no es tu turno. **Gíralo tras el primer uso 2** Descártalo tras el segundo **1**. **No requiere acción para usarse.**

CAT CARRIER: Si Jonesy es revelado, elimina la ficha y colócalo bajo este objeto. **No requiere acción para usarse.**

COOLANT CANISTER: Descártalo cuando estés en Workshop para obtener 2 chatarras. **Solo puedes llevar 1 cada vez.**

MOTION DETECTOR: Revela una ficha de Oculto a dos habitaciones de distancia. Si es el **ALIEN**, colócalo en la habitación y ganas una acción. Devuelve la ficha de Oculto al montón y barájalo. **Usos ilimitados 8**

INCINERATOR: Puedes devolver al **ALIEN** al nido si se encuentra a hasta 3 espacios de ti. Si lo haces no robas carta de encuentro este turno. **Gíralo tras su primer uso 2** y descártalo después de su segundo uso **1**.

FLASHLIGHT: Reduce en 1 la cantidad de moral perdida. Puede ser usado fuera de tu turno. (No puede usarse mas de FLASHLIGHT) **No necesita acción para usarse. Uso ilimitado 8**

GRAPPLE GUN: Si el **ALIEN** está a 3 espacios o menos puedes moverlo 3 espacios. **Gíralo tras el primer uso 2** Descártalo tras el segundo **1**.

ELECTRIC PROD: Reduce en 2 la moral perdida cuando te encuentres al **ALIEN**. Puede ser usada cuando no es tu turno. **Gíralo tras el primer uso 2** Descártalo tras el segundo **1**. **No requiere acción para usarse.**

CAT CARRIER: Si Jonesy es revelado, elimina la ficha y colócalo bajo este objeto. **No requiere acción para usarse.**

COOLANT CANISTER: Descártalo cuando estés en Workshop para obtener 2 chatarras. **Solo puedes llevar 1 cada vez.**

MOTION DETECTOR: Revela una ficha de Oculto a dos habitaciones de distancia. Si es el **ALIEN**, colócalo en la habitación y ganas una acción. Devuelve la ficha de Oculto al montón y barájalo. **Usos ilimitados 8**

INCINERATOR: Puedes devolver al **ALIEN** al nido si se encuentra a hasta 3 espacios de ti. Si lo haces no robas carta de encuentro este turno. **Gíralo tras su primer uso 2** y descártalo después de su segundo uso **1**.

FLASHLIGHT: Reduce en 1 la cantidad de moral perdida. Puede ser usado fuera de tu turno. (No puede usarse mas de FLASHLIGHT) **No necesita acción para usarse. Uso ilimitado 8**

GRAPPLE GUN: Si el **ALIEN** está a 3 espacios o menos puedes moverlo 3 espacios. **Gíralo tras el primer uso 2** Descártalo tras el segundo **1**.

ELECTRIC PROD: Reduce en 2 la moral perdida cuando te encuentres al **ALIEN**. Puede ser usada cuando no es tu turno. **Gíralo tras el primer uso 2** Descártalo tras el segundo **1**. **No requiere acción para usarse.**

CAT CARRIER: Si Jonesy es revelado, elimina la ficha y colócalo bajo este objeto. **No requiere acción para usarse.**

COOLANT CANISTER: Descártalo cuando estés en Workshop para obtener 2 chatarras. **Solo puedes llevar 1 cada vez.**

USA 1 ACCIÓN PARA:

MOVER	Mueve 1 espacio
RECOGER ○ SOLTAR	Haz una de las siguientes cosas: <ul style="list-style-type: none"> Recoge cualquier nº de Chatarra Recoge 1 ítem de una habitación Suelta 1 ítem Suelta cualquier nº de Chatarra
USAR ○ FABRICAR	Haz una de las siguientes cosas: <ul style="list-style-type: none"> Usa tu habilidad especial Usa un ítem de tu inventario Fabrica un ítem
DAR ○ CAMBIAR	Da o recibe cualquier número de ítems de un tripulante que se encuentre en el mismo espacio que tu.

ICONOGRAFIA

 **CHATARRA**
 **FICHA OCULTO**
 **MOVER**
 **ATAQUE/MORAL**

©20CS EN01

USA 1 ACCIÓN PARA:

MOVER	Mueve 1 espacio
RECOGER ○ SOLTAR	Haz una de las siguientes cosas: <ul style="list-style-type: none"> Recoge cualquier nº de Chatarra Recoge 1 ítem de una habitación Suelta 1 ítem Suelta cualquier nº de Chatarra
USAR ○ FABRICAR	Haz una de las siguientes cosas: <ul style="list-style-type: none"> Usa tu habilidad especial Usa un ítem de tu inventario Fabrica un ítem
DAR ○ CAMBIAR	Da o recibe cualquier número de ítems de un tripulante que se encuentre en el mismo espacio que tu.

ICONOGRAFIA

 **CHATARRA**
 **FICHA OCULTO**
 **MOVER**
 **ATAQUE/MORAL**

©20CS EN01

USA 1 ACCIÓN PARA:

MOVER	Mueve 1 espacio
RECOGER ○ SOLTAR	Haz una de las siguientes cosas: <ul style="list-style-type: none"> Recoge cualquier nº de Chatarra Recoge 1 ítem de una habitación Suelta 1 ítem Suelta cualquier nº de Chatarra
USAR ○ FABRICAR	Haz una de las siguientes cosas: <ul style="list-style-type: none"> Usa tu habilidad especial Usa un ítem de tu inventario Fabrica un ítem
DAR ○ CAMBIAR	Da o recibe cualquier número de ítems de un tripulante que se encuentre en el mismo espacio que tu.

ICONOGRAFIA

 **CHATARRA**
 **FICHA OCULTO**
 **MOVER**
 **ATAQUE/MORAL**

©20CS EN01

USA 1 ACCIÓN PARA:

MOVER	Mueve 1 espacio
RECOGER ○ SOLTAR	Haz una de las siguientes cosas: <ul style="list-style-type: none"> Recoge cualquier nº de Chatarra Recoge 1 ítem de una habitación Suelta 1 ítem Suelta cualquier nº de Chatarra
USAR ○ FABRICAR	Haz una de las siguientes cosas: <ul style="list-style-type: none"> Usa tu habilidad especial Usa un ítem de tu inventario Fabrica un ítem
DAR ○ CAMBIAR	Da o recibe cualquier número de ítems de un tripulante que se encuentre en el mismo espacio que tu.

ICONOGRAFIA

 **CHATARRA**
 **FICHA OCULTO**
 **MOVER**
 **ATAQUE/MORAL**

©20CS EN01

USA 1 ACCIÓN PARA:

MOVER	Mueve 1 espacio
RECOGER ○ SOLTAR	Haz una de las siguientes cosas: <ul style="list-style-type: none"> Recoge cualquier nº de Chatarra Recoge 1 ítem de una habitación Suelta 1 ítem Suelta cualquier nº de Chatarra
USAR ○ FABRICAR	Haz una de las siguientes cosas: <ul style="list-style-type: none"> Usa tu habilidad especial Usa un ítem de tu inventario Fabrica un ítem
DAR ○ CAMBIAR	Da o recibe cualquier número de ítems de un tripulante que se encuentre en el mismo espacio que tu.

ICONOGRAFIA

 **CHATARRA**
 **FICHA OCULTO**
 **MOVER**
 **ATAQUE/MORAL**

©20CS EN01