



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






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.

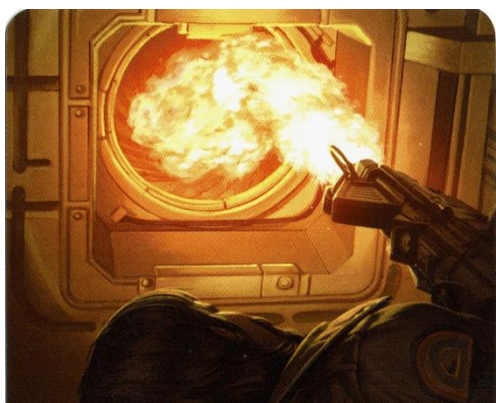



2

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 ESCLSA 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

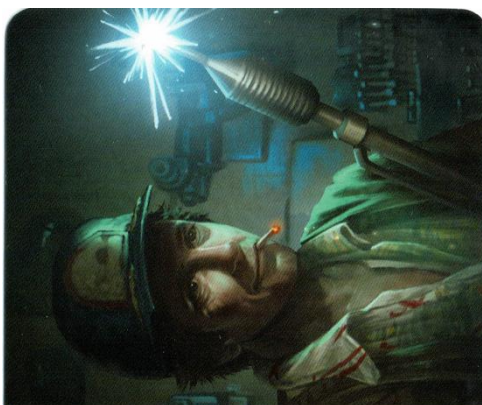
Lleva un INCINERATOR a NEST



**APOSTAREMOS
POR LA
LANZADERA**

TAREA

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



**DÉMOSELE
UN PEQUEÑO
INCENTIVO**

TAREA

Lleva un
ELECTRIC POD
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.
NA	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.
NA	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.
NA	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 O SOLTAR	Haz una de las siguientes cosas: <ul style="list-style-type: none">Recoge cualquier nº de ChatarraRecoge 1 ítem de una habitaciónSuelta 1 ítemSuelta cualquier nº de Chatarra
USAR O FABRICAR	Haz una de las siguientes cosas: <ul style="list-style-type: none">Usa tu habilidad especialUsa un ítem de tu inventarioFabrica un ítem
DAR O 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 O SOLTAR	Haz una de las siguientes cosas: <ul style="list-style-type: none">Recoge cualquier nº de ChatarraRecoge 1 ítem de una habitaciónSuelta 1 ítemSuelta cualquier nº de Chatarra
USAR O FABRICAR	Haz una de las siguientes cosas: <ul style="list-style-type: none">Usa tu habilidad especialUsa un ítem de tu inventarioFabrica un ítem
DAR O 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 O SOLTAR	Haz una de las siguientes cosas: <ul style="list-style-type: none">Recoge cualquier nº de ChatarraRecoge 1 ítem de una habitaciónSuelta 1 ítemSuelta cualquier nº de Chatarra
USAR O FABRICAR	Haz una de las siguientes cosas: <ul style="list-style-type: none">Usa tu habilidad especialUsa un ítem de tu inventarioFabrica un ítem
DAR O 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 O SOLTAR	Haz una de las siguientes cosas: <ul style="list-style-type: none">Recoge cualquier nº de ChatarraRecoge 1 ítem de una habitaciónSuelta 1 ítemSuelta cualquier nº de Chatarra
USAR O FABRICAR	Haz una de las siguientes cosas: <ul style="list-style-type: none">Usa tu habilidad especialUsa un ítem de tu inventarioFabrica un ítem
DAR O 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 O SOLTAR	Haz una de las siguientes cosas: <ul style="list-style-type: none">Recoge cualquier nº de ChatarraRecoge 1 ítem de una habitaciónSuelta 1 ítemSuelta cualquier nº de Chatarra
USAR O FABRICAR	Haz una de las siguientes cosas: <ul style="list-style-type: none">Usa tu habilidad especialUsa un ítem de tu inventarioFabrica un ítem
DAR O 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