

NOMBRE

RIPLEY,
ELLEN

DESPLIEGUE ACTUAL

USCSS NOSTROMO

HABILIDAD ESPECIAL

Gasta una acción: Mueve a otro miembro de la tripulación 1 ESPACIO.

ACCIONES

4

RANGO

TENIENTE



NOMBRE

LAMBERT,
JOAN

DESPLIEGUE ACTUAL

USCSS NOSTROMO

HABILIDAD ESPECIAL

Gasta una acción: Mira la carta superior del mazo de encuentros, puedes colocar esta carta al fondo del mazo.

ACCIONES

4

RANGO

NAVEGANTE



NOMBRE

PARKER,
DENNIS

DESPLIEGUE ACTUAL

USCSS NOSTROMO

HABILIDAD ESPECIAL

Gasta una acción: Añade 1 chatarra de la pila a tu inventario. Solo puedes hacer esto una vez por turno.

ACCIONES

4

RANGO

JEFE DE INGENIERIA



NOMBRE

DALLAS,
ARTHUR

DESPLIEGUE ACTUAL

USCSS NOSTROMO

HABILIDAD ESPECIAL


Ninguna

ACCIONES

5

RANGO

CAPITÁN



NOMBRE

BRETT,
SAMSON

DESPLIEGUE ACTUAL

USCSS NOSTROMO

HABILIDAD ESPECIAL

Reduce en 1 el coste de fabricar cualquier objeto de costo 2 o más de chatarra. Fabricar no consume acción.

ACCIONES

3

RANGO

INGENIERO TÉCNICO



ESCAPE EN LA NARCISSUS



SETUP

Coloca todos los Coolant Canisters no usados en Equipment Storage.

OBJETIVO

1

Deja un Coolant Canister por tripulante en Docking Bay.

OBJETIVO

2

Algún tripulante debe tener el Cat Carrier y el Incinerator en el inventario.

VICTORIA

Todos los tripulantes deben encontrarse en Docking Bay.



BLOQUEA CADA MAMPARO Y CADA CONDUCTO DE VENTILACIÓN



SETUP

- 1** Coloca una ficha de Oculto en cada habitación que no tenga una. Ignora cualquier regla que te pida colocar fichas de Oculto en una habitación.
- 2** El Tripulante activo coloca 4 fichas de cuenta atrás sobre el contador de autodestrucción.
- 3** Retira una ficha de autodestrucción del contador al principio del turno de este tripulante.

DERROTA

Si al principio del turno del tripulante del contador no quedan fichas de cuenta atrás sobre el contador de autodestrucción, la Nostromo y su tripulación son destruidos.

VICTORIA

Elimina todas las fichas de Oculto de la Nostromo para ganar la partida.

LÁNZALO AL ESPACIO



SETUP

- 1** Devuelve los encuentros descartados al mazo de encuentros y barájalo.
- 2** Todos los tripulantes ganan una habilidad adicional: *Gasta 1 acción y descarta una chatarra para mirar la carta superior del mazo de encuentros. Puedes decidir colocarla en la parte inferior del mazo.*

VICTORIA

- 1** El Alien debe estar adyacente al Docking Bay.
- 2** 1 Tripulante debe estar en Arillock y otro en Bridge.
- 3** Revela una carta de encuentro de tipo Alien en la fase de encuentros para ganar.

VAMOS A REVENTAR LA NAVE



SETUP

- 1** Coloca todos los Coolant Canisters no usados en Equipment Storage.
- 2** El tripulante activo coloca 4 fichas de cuenta atrás sobre el contador de autodestrucción.
- 3** Retira una ficha de cuenta atrás del contador cada comienzo de turno de este tripulante.

DERROTA

Si al principio del turno del tripulante del contador de autodestrucción no quedan fichas que retirar, la Nostromo y toda la tripulación son destruidos.

VICTORIA

Toda la tripulación han de reunirse en Airlock con 1 Coolant Canister y 1 chatarra cada uno.

AQUÍ TIENES MI GRATITUD



SETUP

- 1 Coloca todos los Coolant Canisters no usados en Equipment Storage.
- 2 Coloca a Ash en MU-TH-UR, Ash se mueve hacia los tripulantes cuando le toca mover.

OBJETIVO

- Elimina a Ash provocándole 3 heridas.
- Cuando Ash se encuentre a un tripulante, este puede gastar un Coolant Canister para hacerle 1 herida y moverlo 3 espacios hacia donde quiera.
- En caso de no hacerle herida, pierdes 3 de Moral y huyes 3 espacios. Cuando Ash sea derrotado retíralo de la nave.

VICTORIA



Usa un Incinerator contra el Alien una vez que Ash sea derrotado.