

## GALACTICA: LOCAIS

Os personagens podem se mover de um local para outro em sua Fase de Movimento, exceto se estiverem na "Detenção".

Para mover-se da *Galactica* para a nave *Colonial One*, é necessário descartar 1 carta de Perícia.

## FRENTE DA GALACTICA

## TRASEIRA DA GALACTICA

**CONTROLE DO HIPERSALTO**

**Ação:** Você pode forçar um Salto da Frota, se o marcador estiver em uma das casas azuis da trilha do Hipersalto.

Em seguida, role o dado. Se rolar 6 ou menos, perde uma quantidade de população igual ao número indicado na casa onde estava o marcador da Frota.

**SALA DE COMANDO**

**Ação:** Ative até 2 Vipers não tripulados.

**GABINETE DO ALMIRANTE**

**Ação:** Escolha um personagem para acusar. Faça uma Verificação de Perícia: Liderança/Tática, dificuldade 7.

Se passar, ele vai para a "Detenção".

Se falhar, nada acontece.

**HANGAR**

**Ação:** Lance você mesmo em um Viper. Você pode realizar mais 1 ação.



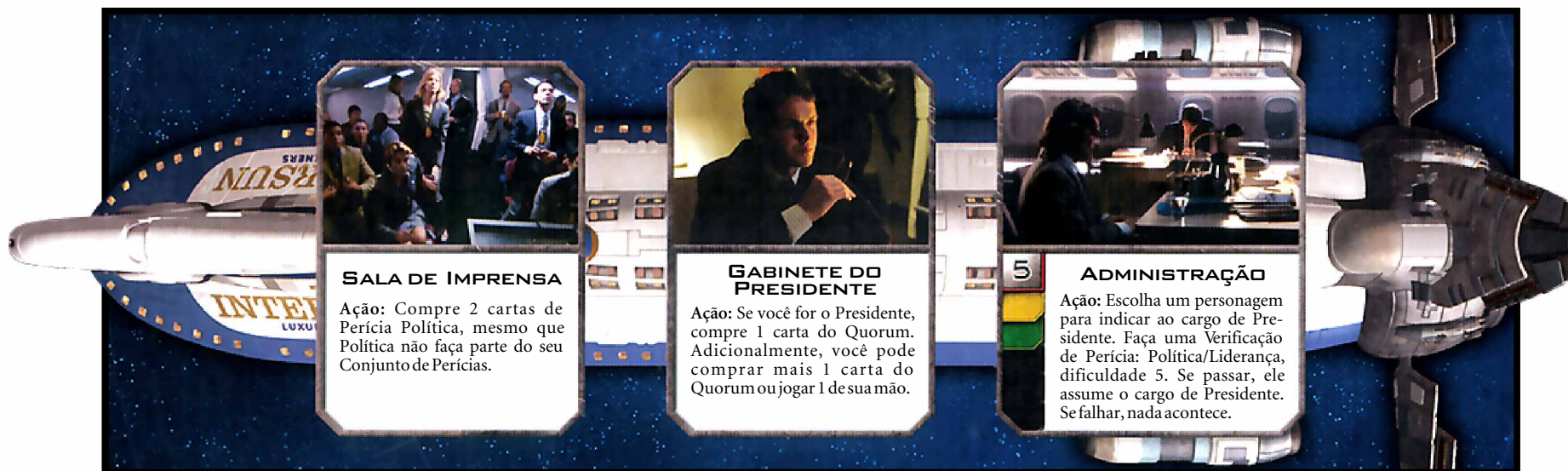
**DETENÇÃO**

**Ação:** Você pode tentar escapar da "Detenção". Faça uma Verificação de Perícia: Política/Tática, dificuldade 7.

Se passar, você pode se mover para qualquer local da Galactica.

Se falhar, continua preso.





## GALONIAL ONE: LOCAIS

Os personagens podem se mover de um local para outro em sua Fase de Movimento.

Para mover-se da *Colonial One* para a nave *Galactica*, é necessário descartar 1 carta de Perícia.

## LOCAIS CYLON:

Os personagens Cylons Revelados são movidos para o local "Nave da Ressurreição".

Apenas Cylons Revelados tem acesso aos Locais Cylon. Nenhum outro jogador pode mover-se para eles ou ativá-los.

