

3 **DECLARAR EMERGÊNCIA**
Liderança



Jogue depois da força ser somada em um teste de Habilidade para reduzir a dificuldade em 2. Esta carta só pode ser usada 1 vez no turno.

3 **DECLARAR EMERGÊNCIA**
Liderança



Jogue depois da força ser somada em um teste de Habilidade para reduzir a dificuldade em 2. Esta carta só pode ser usada 1 vez no turno.

3 **DECLARAR EMERGÊNCIA**
Liderança



Jogue depois da força ser somada em um teste de Habilidade para reduzir a dificuldade em 2. Esta carta só pode ser usada 1 vez no turno.

3 **DECLARAR EMERGÊNCIA**
Liderança



Jogue depois da força ser somada em um teste de Habilidade para reduzir a dificuldade em 2. Esta carta só pode ser usada 1 vez no turno.

4 **DECLARAR EMERGÊNCIA**
Liderança



Jogue depois da força ser somada em um teste de Habilidade para reduzir a dificuldade em 2. Esta carta só pode ser usada 1 vez no turno.

4 **DECLARAR EMERGÊNCIA**
Liderança



Jogue depois da força ser somada em um teste de Habilidade para reduzir a dificuldade em 2. Esta carta só pode ser usada 1 vez no turno.

5 **DECLARAR EMERGÊNCIA**
Liderança



Jogue depois da força ser somada em um teste de Habilidade para reduzir a dificuldade em 2. Esta carta só pode ser usada 1 vez no turno.

3 **A Qualquer Custo**
Liderança



Teste Imprudente

Jogue antes que as cartas sejam adicionadas em um teste de Habilidade. Todas as cartas de Traição contam como força positiva.

4 **A Qualquer Custo**
Liderança



Teste Imprudente

Jogue antes que as cartas sejam adicionadas em um teste de Habilidade. Todas as cartas de Traição contam como força positiva.

5 **A Qualquer Custo**
Liderança



Teste Imprudente

Jogue antes que as cartas sejam adicionadas em um teste de Habilidade. Todas as cartas de Traição contam como força positiva.

1 **Grande Vitória**
Liderança



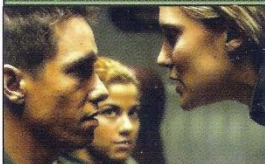
Jogue depois de destruir uma Basestar ou um Centurion. Role 1 dado. Se 5+, ganha 1 de Moral. Esta carta só pode ser usada 1 vez no turno.

2 **Grande Vitória**
Liderança



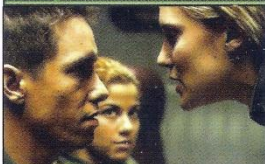
Jogue depois de destruir uma Basestar ou um Centurion. Role 1 dado. Se 5+, ganha 1 de Moral. Esta carta só pode ser usada 1 vez no turno.

1 **Ordem Executiva**
Liderança



Ação: escolha outro jogador. Ele deve mover seu personagem e fazer 1 ação ou não mover e efetuar 2 ações. Esta carta só pode ser usada 1 vez no turno.

1 **Ordem Executiva**
Liderança



Ação: escolha outro jogador. Ele deve mover seu personagem e fazer 1 ação ou não mover e efetuar 2 ações. Esta carta só pode ser usada 1 vez no turno.

1 **Ordem Executiva**
Liderança





Ação: escolha outro jogador. Ele deve mover seu personagem e fazer 1 ação ou não mover e efetuar 2 ações. Esta carta só pode ser usada 1 vez no turno.

1 **Ordem Executiva**
Liderança



Ação: escolha outro jogador. Ele deve mover seu personagem e fazer 1 ação ou não mover e efetuar 2 ações. Esta carta só pode ser usada 1 vez no turno.

<p>1 Ordem Executiva <i>Liderança</i></p>  <p>Ação: escolha outro jogador. Ele deve mover seu personagem e fazer 1 ação ou não mover e efetuar 2 ações. Esta carta só pode ser usada 1 vez no turno.</p>	<p>1 Ordem Executiva <i>Liderança</i></p>  <p>Ação: escolha outro jogador. Ele deve mover seu personagem e fazer 1 ação ou não mover e efetuar 2 ações. Esta carta só pode ser usada 1 vez no turno.</p>	<p>1 Ordem Executiva <i>Liderança</i></p>  <p>Ação: escolha outro jogador. Ele deve mover seu personagem e fazer 1 ação ou não mover e efetuar 2 ações. Esta carta só pode ser usada 1 vez no turno.</p>	<p>1 Ordem Executiva <i>Liderança</i></p>  <p>Ação: escolha outro jogador. Ele deve mover seu personagem e fazer 1 ação ou não mover e efetuar 2 ações. Esta carta só pode ser usada 1 vez no turno.</p>
<p>2 Ordem Executiva <i>Liderança</i></p>  <p>Ação: escolha outro jogador. Ele deve mover seu personagem e fazer 1 ação ou não mover e efetuar 2 ações. Esta carta só pode ser usada 1 vez no turno.</p>	<p>2 Ordem Executiva <i>Liderança</i></p>  <p>Ação: escolha outro jogador. Ele deve mover seu personagem e fazer 1 ação ou não mover e efetuar 2 ações. Esta carta só pode ser usada 1 vez no turno.</p>	<p>2 Ordem Executiva <i>Liderança</i></p>  <p>Ação: escolha outro jogador. Ele deve mover seu personagem e fazer 1 ação ou não mover e efetuar 2 ações. Esta carta só pode ser usada 1 vez no turno.</p>	<p>2 Ordem Executiva <i>Liderança</i></p>  <p>Ação: escolha outro jogador. Ele deve mover seu personagem e fazer 1 ação ou não mover e efetuar 2 ações. Esta carta só pode ser usada 1 vez no turno.</p>
<p>2 Ordem Executiva <i>Liderança</i></p>  <p>Ação: escolha outro jogador. Ele deve mover seu personagem e fazer 1 ação ou não mover e efetuar 2 ações. Esta carta só pode ser usada 1 vez no turno.</p>	<p>2 Ordem Executiva <i>Liderança</i></p>  <p>Ação: escolha outro jogador. Ele deve mover seu personagem e fazer 1 ação ou não mover e efetuar 2 ações. Esta carta só pode ser usada 1 vez no turno.</p>		

Estas cartas são utilizadas junto com o jogo Battlestar Galactica original.

Aqui estão todas as Cartas da Perícia Liderança do jogo base Battlestar Galactica, e a expansão Pegasus.

redomanet.blogspot.com

Blog sobre jogos de tabuleiro e RPG