Resolva de acordo com a distância viajada:

4: Fase do Agente Adormecido.

8: Na próxima vez que a Frota saltar, os humanos vencerão o jogo (não puxe uma Carta de Destino).

ORDEM EXECUTIVA

Ação: Escolha outro jogador. Ele pode mover seu personagem e realizar 1 ação OU não mover e realizar 2 ações. Limite de 1 "Ordem Executiva" por turno.

Liderança

ORDEM EXECUTIVA

Ação: Escolha outro jogador. Ele pode mover seu personagem e realizar 1 ação OU não mover e realizar 2 ações. Limite de 1 "Ordem Executiva" por turno.

Liderança

ORDEM EXECUTIVA

Ação: Escolha outro jogador. Ele pode mover seu personagem e realizar 1 ação OU não mover e realizar 2 ações. Limite de 1 "Ordem Executiva" por turno.

Liderança

DECLARAÇÃO EMERGENCIAL

Jogue durante uma Verificação de Perícia, após calcular os totais, para reduzir em 2 a sua dificuldade. Limite de 1 "Ordem Executiva" por turno.

Liderança

DECLARAÇÃO EMERGENCIAL

Jogue durante uma Verificação de Perícia, após calcular os totais, para reduzir em 2 a sua dificuldade. Limite de 1 "Ordem Executiva" por turno.

Liderança

Poder Consolidado

Ação: Compre 2 cartas de Perícia de quaisquer tipos, até mesmo de um tipo que seu personagem não possua em seu Conjunto de Perícias.

Política

PODER CONSOLIDADO

Ação: Compre 2 cartas de Perícia de quaisquer tipos, até mesmo de um tipo que seu personagem não possua em seu Conjunto de Perícias.

Política

ORDEM EXECUTIVA

Ação: Escolha outro jogador. Ele pode mover seu personagem e realizar 1 ação OU não mover e realizar 2 ações. Limite de 1 "Ordem Executiva" por turno.

Liderança

ORDEM EXECUTIVA

Ação: Escolha outro jogador. Ele pode mover seu personagem e realizar 1 ação OU não mover e realizar 2 ações. Limite de 1 "Ordem Executiva" por turno.

Liderança

ORDEM EXECUTIVA

Ação: Escolha outro jogador. Ele pode mover seu personagem e realizar 1 ação OU não mover e realizar 2 ações. Limite de 1 "Ordem Executiva" por turno.

Liderança

ORDEM EXECUTIVA

Ação: Escolha outro jogador. Ele pode mover seu personagem e realizar 1 ação OU não mover e realizar 2 ações. Limite de 1 "Ordem Executiva" por turno.

Liderança

DECLARAÇÃO EMERGENCIAL

Jogue durante uma Verificação de Perícia, após calcular os totais, para reduzir em 2 a sua dificuldade. Limite de 1 "Ordem Executiva" por turno.

Liderança

DECLARAÇÃO EMERGENCIAL

Jogue durante uma Verificação de Perícia, após calcular os totais, para reduzir em 2 a sua dificuldade. Limite de 1 "Ordem Executiva" por turno.

Liderança

Poder Consolidado

Ação: Compre 2 cartas de Perícia de quaisquer tipos, até mesmo de um tipo que seu personagem não possua em seu Conjunto de Perícias.

Política

Poder Consolidado

Ação: Compre 2 cartas de Perícia de quaisquer tipos, até mesmo de um tipo que seu personagem não possua em seu Conjunto de Perícias.

Política

ORDEM EXECUTIVA

Ação: Escolha outro jogador. Ele pode mover seu personagem e realizar 1 ação OU não mover e realizar 2 ações. Limite de 1 "Ordem Executiva" por turno.

Liderança

ORDEM EXECUTIVA

Ação: Escolha outro jogador. Ele pode mover seu personagem e realizar 1 ação OU não mover e realizar 2 ações. Limite de 1 "Ordem Executiva" por turno.

Liderança

ORDEM EXECUTIVA

Ação: Escolha outro jogador. Ele pode mover seu personagem e realizar 1 ação OU não mover e realizar 2 ações. Limite de 1 "Ordem Executiva" por turno.

Liderança

ORDEM EXECUTIVA

Ação: Escolha outro jogador. Ele pode mover seu personagem e realizar 1 ação OU não mover e realizar 2 ações. Limite de 1 "Ordem Executiva" por turno.

Liderança

DECLARAÇÃO EMERGENCIAL

Jogue durante uma Verificação de Perícia, após calcular os totais, para reduzir em 2 a sua dificuldade. Limite de 1 "Ordem Executiva" por turno.

Liderança

Poder Consolidado

Ação: Compre 2 cartas de Perícia de quaisquer tipos, até mesmo de um tipo que seu personagem não possua em seu Conjunto de Perícias.

Política

Poder Consolidado

Ação: Compre 2 cartas de Perícia de quaisquer tipos, até mesmo de um tipo que seu personagem não possua em seu Conjunto de Perícias.

Política

PODER CONSOLIDADO

Ação: Compre 2 cartas de Perícia de quaisquer tipos, até mesmo de um tipo que seu personagem não possua em seu Conjunto de Perícias.

Política

ORDEM EXECUTIVA

Ação: Escolha outro jogador. Ele pode mover seu personagem e realizar 1 ação OU não mover e realizar 2 ações. Limite de 1 "Ordem Executiva" por turno.

Liderança

ORDEM EXECUTIVA

Ação: Escolha outro jogador. Ele pode mover seu personagem e realizar 1 ação OU não mover e realizar 2 ações. Limite de 1 "Ordem Executiva" por turno.

Liderança

ORDEM EXECUTIVA

Ação: Escolha outro jogador. Ele pode mover seu personagem e realizar 1 ação OU não mover e realizar 2 ações. Limite de 1 "Ordem Executiva" por turno.

Liderança

DECLARAÇÃO EMERGENCIAL

Jogue durante uma Verificação de Perícia, após calcular os totais, para reduzir em 2 a sua dificuldade. Limite de 1 "Ordem Executiva" por turno.

Liderança

DECLARAÇÃO EMERGENCIAL

Jogue durante uma Verificação de Perícia, após calcular os totais, para reduzir em 2 a sua dificuldade. Limite de 1 "Ordem Executiva" por turno.

Liderança

PODER CONSOLIDADO

Ação: Compre 2 cartas de Perícia de quaisquer tipos, até mesmo de um tipo que seu personagem não possua em seu Conjunto de Perícias.

Política

PODER CONSOLIDADO

Ação: Compre 2 cartas de Perícia de quaisquer tipos, até mesmo de um tipo que seu personagem não possua em seu Conjunto de Perícias.

Política

PODER CONSOLIDADO

Ação: Compre 2 cartas de Perícia de quaisquer tipos, até mesmo de um tipo que seu personagem não possua em seu Conjunto de Perícias.

Política

Poder Consolidado

Ação: Compre 2 cartas de Perícia de quaisquer tipos, até mesmo de um tipo que seu personagem não possua em seu Conjunto de Perícias.

Política

Comitê de Investigação

Jogue antes que qualquer carta seja adicionada a uma Verificação de Perícia, para que todas sejam jogadas abertas (até as do deck de Destinos).

Política

Comitê de Investigação

Jogue antes que qualquer carta seja adicionada a uma Verificação de Perícia, para que todas sejam jogadas abertas (até as do deck de Destinos).

Política

NAVE DE RECONHECIMENTO

Ação: Role o dado. Se rolar 3-8, olhe a carta de Crise ou Destino do topo dos decks e recoloque-a no topo ou embaixo do deck. Se rolar 1-2, destrói 1 Raptor.

Tática

NAVE DE RECONHECIMENTO

Ação: Role o dado. Se rolar 3-8, olhe a carta de Crise ou Destino do topo dos decks e recoloque-a no topo ou embaixo do deck. Se rolar 1-2, destrói 1 Raptor.

Tática

NAVE DE RECONHECIMENTO

Ação: Role o dado. Se rolar 3-8, olhe a carta de Crise ou Destino do topo dos decks e recoloque-a no topo ou embaixo do deck. Se rolar 1-2, destrói 1 Raptor.

Tática

NAVE DE RECONHECIMENTO

Ação: Role o dado. Se rolar 3-8, olhe a carta de Crise ou Destino do topo dos decks e recoloque-a no topo ou embaixo do deck. Se rolar 1-2, destrói 1 Raptor.

Tática

PLANEJAMENTO ESTRATÉGICO

Jogue antes de qualquer rolamento do dado para acrescentar 2 ao resultado. Limite de 1 "Planejamento Estratégico" por rolagem.

Tática

Poder Consolidado

Ação: Compre 2 cartas de Perícia de quaisquer tipos, até mesmo de um tipo que seu personagem não possua em seu Conjunto de Perícias.

Política

Comitê de Investigação

Jogue antes que qualquer carta seja adicionada a uma Verificação de Perícia, para que todas sejam jogadas abertas (até as do deck de Destinos).

Política

Comitê de Investigação

Jogue antes que qualquer carta seja adicionada a uma Verificação de Perícia, para que todas sejam jogadas abertas (até as do deck de Destinos).

Política

NAVE DE RECONHECIMENTO

Ação: Role o dado. Se rolar 3-8, olhe a carta de Crise ou Destino do topo dos decks e recoloque-a no topo ou embaixo do deck. Se rolar 1-2, destrói 1 Raptor.

Tática

NAVE DE RECONHECIMENTO

Ação: Role o dado. Se rolar 3-8, olhe a carta de Crise ou Destino do topo dos decks e recoloque-a no topo ou embaixo do deck. Se rolar 1-2, destrói 1 Raptor.

Tática

NAVE DE RECONHECIMENTO

Ação: Role o dado. Se rolar 3-8, olhe a carta de Crise ou Destino do topo dos decks e recoloque-a no topo ou embaixo do deck. Se rolar 1-2, destrói 1 Raptor.

Tática

PLANEJAMENTO ESTRATÉGICO

Jogue antes de qualquer rolamento do dado para acrescentar 2 ao resultado. Limite de 1 "Planejamento Estratégico" por rolagem.

Tática

PLANEJAMENTO ESTRATÉGICO

Jogue antes de qualquer rolamento do dado para acrescentar 2 ao resultado. Limite de 1 "Planejamento Estratégico" por rolagem.

Tática

PODER CONSOLIDADO

Ação: Compre 2 cartas de Perícia de quaisquer tipos, até mesmo de um tipo que seu personagem não possua em seu Conjunto de Perícias.

Política

Comitê de Investigação

Jogue antes que qualquer carta seja adicionada a uma Verificação de Perícia, para que todas sejam jogadas abertas (até as do deck de Destinos).

Política

Comitê de Investigação

Jogue antes que qualquer carta seja adicionada a uma Verificação de Perícia, para que todas sejam jogadas abertas (até as do deck de Destinos).

Política

NAVE DE RECONHECIMENTO

Ação: Role o dado. Se rolar 3-8, olhe a carta de Crise ou Destino do topo dos decks e recoloque-a no topo ou embaixo do deck. Se rolar 1-2, destrói 1 Raptor.

Tática

NAVE DE RECONHECIMENTO

Ação: Role o dado. Se rolar 3-8, olhe a carta de Crise ou Destino do topo dos decks e recoloque-a no topo ou embaixo do deck. Se rolar 1-2, destrói 1 Raptor.

Tática

NAVE DE RECONHECIMENTO

Ação: Role o dado. Se rolar 3-8, olhe a carta de Crise ou Destino do topo dos decks e recoloque-a no topo ou embaixo do deck. Se rolar 1-2, destrói 1 Raptor.

Tática

PLANEJAMENTO ESTRATÉGICO

Jogue antes de qualquer rolamento do dado para acrescentar 2 ao resultado. Limite de 1 "Planejamento Estratégico" por rolagem.

Tática

PLANEJAMENTO ESTRATÉGICO

Jogue antes de qualquer rolamento do dado para acrescentar 2 ao resultado. Limite de 1 "Planejamento Estratégico" por rolagem.

Tática

Poder Consolidado

Ação: Compre 2 cartas de Perícia de quaisquer tipos, até mesmo de um tipo que seu personagem não possua em seu Conjunto de Perícias.

Política

Comitê de Investigação

Jogue antes que qualquer carta seja adicionada a uma Verificação de Perícia, para que todas sejam jogadas abertas (até as do deck de Destinos).

Política

NAVE DE RECONHECIMENTO

Ação: Role o dado. Se rolar 3-8, olhe a carta de Crise ou Destino do topo dos decks e recoloque-a no topo ou embaixo do deck. Se rolar 1-2, destrói 1 Raptor.

Tática

NAVE DE RECONHECIMENTO

Ação: Role o dado. Se rolar 3-8, olhe a carta de Crise ou Destino do topo dos decks e recoloque-a no topo ou embaixo do deck. Se rolar 1-2, destrói 1 Raptor.

Tática

NAVE DE RECONHECIMENTO

Ação: Role o dado. Se rolar 3-8, olhe a carta de Crise ou Destino do topo dos decks e recoloque-a no topo ou embaixo do deck. Se rolar 1-2. destrói 1 Raptor.

Tática

NAVE DE RECONHECIMENTO

Ação: Role o dado. Se rolar 3-8, olhe a carta de Crise ou Destino do topo dos decks e recoloque-a no topo ou embaixo do deck. Se rolar 1-2, destrói 1 Raptor.

Tática

PLANEJAMENTO ESTRATÉGICO

Jogue antes de qualquer rolamento do dado para acrescentar 2 ao resultado. Limite de 1 "Planejamento Estratégico" por rolagem.

Tática

PLANEJAMENTO ESTRATÉGICO

Jogue antes de qualquer rolamento do dado para acrescentar 2 ao resultado. Limite de 1 "Planejamento Estratégico" por rolagem.

Tática

MANOBRAS EVASIVAS

Jogue após qualquer Viper ser atacado para repetir a rolagem de ataque. Se o Viper for pilotado por um personagem, subtraia 2 da nova rolagem.

Pilotagem

MANOBRAS EVASIVAS

Jogue após qualquer Viper ser atacado para repetir a rolagem de ataque. Se o Viper for pilotado por um personagem, subtraia 2 da nova rolagem.

Pilotagem

MANOBRAS EVASIVAS

Jogue após qualquer Viper ser atacado para repetir a rolagem de ataque. Se o Viper for pilotado por um personagem, subtraia 2 da nova rolagem.

Pilotagem

MANDBRAS EVASIVAS

Jogue após qualquer Viper ser atacado para repetir a rolagem de ataque. Se o Viper for pilotado por um personagem, subtraia 2 da nova rolagem.

Pilotagem

MÁXIMO PODER DE FOGO

Ação: Quando estiver pilotando um Viper, jogue esta carta para atacar até 4 vezes.

Pilotagem

MÁXIMO Poder de Fogo

Ação: Quando estiver pilotando um Viper, jogue esta carta para atacar até 4 vezes.

Pilotagem

REPAROS

Ação: Repare o local onde você está ou, se estiver no "Hangar", pode reparar até 2 Vipers danificados.

Engenharia

REPAROS

Ação: Repare o local onde você está ou, se estiver no "Hangar", pode reparar até 2 Vipers danificados

Engenharia

MANOBRAS EVASIVAS

Jogue após qualquer Viper ser atacado para repetir a rolagem de ataque. Se o Viper for pilotado por um personagem, subtraia 2 da nova rolagem.

Pilotagem

MANOBRAS EVASIVAS

Jogue após qualquer Viper ser atacado para repetir a rolagem de ataque. Se o Viper for pilotado por um personagem, subtraia 2 da nova rolagem.

Pilotagem

MANOBRAS EVASIVAS

Jogue após qualquer Viper ser atacado para repetir a rolagem de ataque. Se o Viper for pilotado por um personagem, subtraia 2 da nova rolagem.

Pilotagem

MANDBRAS EVASIVAS

Jogue após qualquer Viper ser atacado para repetir a rolagem de ataque. Se o Viper for pilotado por um personagem, subtraia 2 da nova rolagem.

Pilotagem

MÁXIMO PODER DE FOGO

Ação: Quando estiver pilotando um Viper, jogue esta carta para atacar até 4 vezes.

Pilotagem

REPAROS

Ação: Repare o local onde você está ou, se estiver no "Hangar", pode reparar até 2 Vipers danificados.

Engenharia

REPAROS

Ação: Repare o local onde você está ou, se estiver no "Hangar", pode reparar até 2 Vipers danificados.

Engenharia

REPAROS

Ação: Repare o local onde você está ou, se estiver no "Hangar", pode reparar até 2 Vipers danificados

Engenharia

MANOBRAS EVASIVAS

Jogue após qualquer Viper ser atacado para repetir a rolagem de ataque. Se o Viper for pilotado por um personagem, subtraia 2 da nova rolagem.

Pilotagem

MANOBRAS EVASIVAS

Jogue após qualquer Viper ser atacado para repetir a rolagem de ataque. Se o Viper for pilotado por um personagem, subtraia 2 da nova rolagem.

Pilotagem

MANOBRAS EVASIVAS

Jogue após qualquer Viper ser atacado para repetir a rolagem de ataque. Se o Viper for pilotado por um personagem, subtraia 2 da nova rolagem.

Pilotagem

MÁXIMO Poder de Fogo

Ação: Quando estiver pilotando um Viper, jogue esta carta para atacar até 4 vezes.

Pilotagem

MÁXIMO Poder de Fogo

Ação: Quando estiver pilotando um Viper, jogue esta carta para atacar até 4 vezes.

Pilotagem

REPAROS

Ação: Repare o local onde você está ou, se estiver no "Hangar", pode reparar até 2 Vipers danificados.

Engenharia

REPAROS

Ação: Repare o local onde você está ou, se estiver no "Hangar", pode reparar até 2 Vipers danificados.

Engenharia

REPAROS

Ação: Repare o local onde você está ou, se estiver no "Hangar", pode reparar até 2 Vipers danificados.

Engenharia

MANOBRAS EVASIVAS

Jogue após qualquer Viper ser atacado para repetir a rolagem de ataque. Se o Viper for pilotado por um personagem, subtraia 2 da nova rolagem.

Pilotagem

MANOBRAS EVASIVAS

Jogue após qualquer Viper ser atacado para repetir a rolagem de ataque. Se o Viper for pilotado por um personagem, subtraia 2 da nova rolagem.

Pilotagem

MANOBRAS EVASIVAS

Jogue após qualquer Viper ser atacado para repetir a rolagem de ataque. Se o Viper for pilotado por um personagem, subtraia 2 da nova rolagem.

Pilotagem

MÁXIMO PODER DE FOGO

Ação: Quando estiver pilotando um Viper, jogue esta carta para atacar até 4 vezes.

Pilotagem

MÁXIMO Poder de Fogo

Ação: Quando estiver pilotando um Viper, jogue esta carta para atacar até 4 vezes.

Pilotagem

REPAROS

Ação: Repare o local onde você está ou, se estiver no "Hangar", pode reparar até 2 Vipers danificados.

Engenharia

REPAROS

Ação: Repare o local onde você está ou, se estiver no "Hangar", pode reparar até 2 Vipers danificados.

Engenharia

REPAROS

Ação: Repare o local onde você está ou, se estiver no "Hangar", pode reparar até 2 Vipers danificados

Engenharia

ETIQUETAS - CARTAS DE PERÍCIAS

REPAROS

Ação: Repare o local onde você está ou, se estiver no "Hangar", pode reparar até 2 Vipers danificados.

Engenharia

PESQUISA CIENTÍFICA

Jogue antes que qualquer carta seja adicionada a uma Verificação de Perícia. Todas as cartas de Engenharia serão contadas como positivas.

Engenharia

PESQUISA CIENTÍFICA

Jogue antes que qualquer carta seja adicionada a uma Verificação de Perícia. Todas as cartas de Engenharia serão contadas como positivas.

Engenharia

REPAROS

Ação: Repare o local onde você está ou, se estiver no "Hangar", pode reparar até 2 Vipers danificados.

Engenharia

PESQUISA CIENTÍFICA

Jogue antes que qualquer carta seja adicionada a uma Verificação de Perícia. Todas as cartas de Engenharia serão contadas como positivas.

Engenharia

PESQUISA CIENTÍFICA

Jogue antes que qualquer carta seja adicionada a uma Verificação de Perícia. Todas as cartas de Engenharia serão contadas como positivas.

Engenharia

REPAROS

Ação: Repare o local onde você está ou, se estiver no "Hangar", pode reparar até 2 Vipers danificados.

Engenharia

PESQUISA CIENTÍFICA

Jogue antes que qualquer carta seja adicionada a uma Verificação de Perícia. Todas as cartas de Engenharia serão contadas como positivas.

Engenharia

PESQUISA CIENTÍFICA

Jogue antes que qualquer carta seja adicionada a uma Verificação de Perícia. Todas as cartas de Engenharia serão contadas como positivas.

Engenharia

PESQUISA CIENTÍFICA

Jogue antes que qualquer carta seja adicionada a uma Verificação de Perícia. Todas as cartas de Engenharia serão contadas como positivas.

Engenharia

ETIQUETAS - CARTAS DE DESTINOS

PLANETA TYLIUM

-1 Combustível. O Almirante pode rolar o dado: 3 ou mais, ganha 2 Combustível. Outro resultado, destrói 1 Raptor.



LUA DE GELO

-1 Combustível. O Almirante pode rolar o dado: 3 ou mais, ganha 1 Comida. Outro resultado, destrói 1 Raptor.



PLANETA ESTÉRIL

-2 Combustível.



ESPAÇO PROFUNDO

-1 Combustível, -1 Moral.



PLANETA REMOTO

-1 Combustível, e destrói 1 Raptor.



EMBOSCADA CYLON

-1 Combustível. Coloque 1 Ba-se Estelar e 3 Raiders em frente à Galactica, e 3 Naves Civis atrás dela.



PLANETA TYLIUM

-1 Combustível. O Almirante pode rolar o dado: 3 ou mais, ganha 2 Combustível. Outro resultado, destrói 1 Raptor.



LUA DE GELO

-1 Combustível. O Almirante pode rolar o dado: 3 ou mais, ganha 1 Comida. Outro resul-tado, destrói 1 Raptor.



PLANETA ESTÉRIL

-2 Combustível.



ESPAÇO PROFUNDO

-1 Combustível, -1 Moral.



REFINARIA CYLON

-1 Combustível. O Almirante pode rolar o dado: 6 ou mais, ganha 2 Combustível. Outro resultado, danifica 2 Vipers.



LUA DESERTA



PLANETA TYLIUM

-1 Combustível, O Almirante pode rolar o dado: 3 ou mais, ganha 2 Combustível. Outro resultado, destrói 1 Raptor.



ANCORADOURO RAGNAR

O Almirante pode reparar até 3 Vipers e 1 Raptor que tenham sido danificados ou destruídos.



PLANETA ESTÉRIL

-2 Combustível.



PLANETA REMOTO

-1 Combustível, e destrói 1



CAMPO DE Asteróides

-2 Combustível. Puxe 1 Nave Civil e destrua-a (perde os recursos em seu verso).



PLANETA TYLIUM

-1 Combustível. O Almirante pode rolar o dado: 3 ou mais, ganha 2 Combustível. Outro resultado, destrói 1 Raptor.



PLANETA ESTÉRIL



ESPAÇO PROFUNDO



PLANETA REMOTO

-1 Combustível, e destrói 1



CAMPO DE ASTERÓIDES

-2 Combustível. Puxe 1 Nave Civil e destrua-a (perde os recursos em seu verso).

