

ETIQUETAS - CARTAS DE CRISE e SUPER CRISE

CUMPRIDOR DA PROFECIA

JOGADOR CORRENTE ESCOLHE

PASSA Jogador corrente puxa 1 carta de Perícia Política.

FALHA -1 População.

OU

Jogador corrente descarta 1 carta de Perícia. Depois da fase "Ativar Naves Cylon", volta para a fase "Crise" (puxe uma nova Crise e resolva-a).

ACIDENTE NA ATERRISSAGEM

PASSA Sem efeito.

FALHA O Almirante pode gastar 1 combustível ou, se não o fizer, -1 Moral e o jogador corrente vai para a "Enfermaria".

QUEBRA DE SEGURANÇA

PASSA Sem efeito.

FALHA -1 Moral, e todos os personagens localizados no "Comando" vão para a "Enfermaria".

FALHA NO COMPUTADOR DO SALTO

PASSA Sem efeito.

FALHA -1 População e move o marcador da frota 1 casa para trás na trilha do Hipersalto.

PRONUNCIAMENTO PÚBLICO

JOGADOR CORRENTE ESCOLHE

PASSA Jogador corrente olha 1 carta de Lealdade de outro jogador, puxada aleatoriamente.

FALHA -1 População.

OU

Role o dado. Se rolar 4 ou menos, -1 Moral e -1 População.

ANÁLISE DA NAVE INIMIGA

JOGADOR CORRENTE ESCOLHE

PASSA Repara 1 Raptor destruído.

FALHA -1 População.

OU

Role o dado. Se rolar 4 ou menos, -1 População e o jogador corrente descarta 2 cartas de Perícia.

ESTOQUES BAIXOS

PASSA Sem efeito.

FALHA -1 Moral. Se a Comida estiver abaixo de 6, -1 Moral adicional.

EXPLOSIVOS G4 DESAPARECIDOS

PASSA Sem efeito.

FALHA -1 Moral, e todos os personagens localizados no "Arsenal" vão para a "Detenção".

SABOTAGEM DENUNCIADA

PASSA Sem efeito.

FALHA Todos os personagens localizados no "Laboratório" vão para a "Enfermaria". Mantenha esta carta em jogo. Os jogadores não podem olhar as cartas de Lealdade de outros jogadores.

ELEIÇÕES CHEGANDO

PASSA Sem efeito.

5+ -1 Moral.

FALHA -1 Moral, e o Presidente descarta 4 cartas de Perícia.

REUNIÃO IMPREVISTA

PASSA Sem efeito.

FALHA -1 Moral, e o jogador corrente descarta toda a sua mão de cartas de Perícia.

ACUSAÇÃO DE TRAIÇÃO

JOGADOR CORRENTE ESCOLHE

PASSA Sem efeito.

FALHA Jogador corrente escolhe 1 personagem para enviar para a "Detenção".

OU

Jogador corrente descarta 5 cartas de Perícia.

HOMEM-BOMBA

PASSA Sem efeito.

FALHA -1 Moral, e o jogador corrente vai para a "Enfermaria".

ALMIRANTE SOB COBRANÇA

JOGADOR CORRENTE ESCOLHE

PASSA Sem efeito.

FALHA -1 Moral, e o Almirante descarta 2 cartas de Perícia.

OU

-1 Moral.

PROCURA POR CYLONS

JOGADOR CORRENTE ESCOLHE

PASSA Sem efeito.

FALHA -1 Moral, e o jogador corrente olha 1 carta de Lealdade (aleatória) do Presidente ou do Almirante.

OU

Cada jogador descarta 2 cartas de Perícia.

ETIQUETAS - CARTAS DE CRISE e SUPER CRISE

CULPADO POR CONSPIRAÇÃO

PASSA O jogador corrente pode escolher um personagem para mandar para a "Detenção".

FALHA -1 Moral.

PROCURANDO POR ÁGUA

JOGADOR CORRENTE ESCOLHE

PASSA +1 Comida.

FALHA -1 Combustível e destrói 1 Raptor.

OU

-1 Comida.

PERDA DE UM AMIGO

PASSA Sem efeito.

7+ O jogador corrente descarta 2 cartas de Perícia.

FALHA -1 Moral, e o jogador corrente descarta 2 cartas de Perícia.

DIA COLONIAL

JOGADOR CORRENTE ESCOLHE

PASSA +1 Moral.

FALHA -2 Moral.

OU

-1 Moral.

NAVE NÃO IDENTIFICADA

PASSA Sem efeito.

FALHA -1 População

ACUSADO DE SER UM CYLON

PASSA Sem efeito.

FALHA O jogador corrente é mandado para a "Detenção".

CENTRAL DE RASTREAMENTO CYLON

PASSA Sem efeito.

FALHA Destrói 1 Raptor, coloca 1 Base Estelar em frente à Galactica e 2 Naves Civis atrás da Galactica.

TRABALHOS FORÇADOS

PASSA Sem efeito.

FALHA -1 Moral, -1 Comida.

RAIDER DANIFICADO

JOGADOR CORRENTE ESCOLHE

PASSA Avance 1 casa na trilha do Hipersalto.

FALHA -1 População.

OU

Role o dado. Se rolar 4 ou menos, coloque 3 Raiders em frente à Galactica e 1 Nave Civil atrás da Galactica.

TUMULTO CIVIL NA CAÇA AOS CYLONS

PASSA Sem efeito.

6+ -1 Moral.

FALHA -1 Moral. Jogador corrente escolhe um personagem para mandar para a "Enfermaria".

ACIDENTE NO HANGAR

PASSA Sem efeito.

7+ -1 População.

FALHA -1 População, e danifica 2 Vipers das "Reservas".

EXPLOSÃO NA SALA DE ARMAS

PASSA Sem efeito.

FALHA Danifica 2 Vipers nas áreas de Espaço. Todos os personagens localizados na "Sala de Armas" vão para a "Enfermaria".

REDE DE COMPUTADORES

JOGADOR CORRENTE ESCOLHE

PASSA Avança 1 casa na trilha do Hipersalto

FALHA -1 População, e coloca 1 Centurion no início da trilha de Abordagem.

OU

-1 População, e volta 1 casa na trilha do Hipersalto.

NAVE DE TRANSPORTE OLYMPIC

PASSA Sem efeito.

8+ -1 População.

FALHA -1 Moral, -1 População.

REBELIÃO DE PRISIONEIRO

PASSA Sem efeito.

6+ -1 População.

FALHA -1 População, e o Presidente escolhe outro jogador para sucedê-lo no cargo de Presidente.

ETIQUETAS - CARTAS DE CRISE e SUPER CRISE

PROCURANDO POR COMBUSTÍVEL

JOGADOR CORRENTE ESCOLHE

PASSA +1 Combustível

FALHA -1 Combustível e destrói 1 Raptor.

OU

Role o dado. Se rolar 4 ou menos, -1 Combustível.

MANTENHA OS VISITANTES À VISTA

JOGADOR CORRENTE ESCOLHE

PASSA Sem efeito.

FALHA Role o dado. Se rolar 4 ou menos, -2 População.

OU

Jogador corrente descarta 4 cartas de Perícia aleatórias.

DESCONTENTAMENTO CIVIL: PROVISÕES NEGADAS

PASSA Sem efeito.

9+ -1 Comida.

FALHA -1 Comida, -1 Combustível.

INVESTIGAÇÕES DE TERRORISMO

PASSA Jogador corrente olha 1 carta de Lealdade (aleatória) de outro jogador

6+ Sem efeito.

FALHA -1 Moral.

COMPUTADORES AVARIADOS: VÍRUS CYLON DETECTADO

PASSA Sem efeito.

FALHA Todos os personagens localizados no "Controle do Hiper salto" vão para a "Enfermaria". Coloque 1 Centurion no início da trilha de Abordagem.

AMEAÇA DE BOMBA

JOGADOR CORRENTE ESCOLHE

PASSA Sem efeito.

FALHA -1 Moral. Puxe uma Nave Civil e destrua-a.

OU

Role o dado. Se rolar 4 ou menos, aplique o efeito da "Falha" desta carta.

SABOTAGEM NOS RESERVATÓRIOS DE ÁGUA

JOGADOR CORRENTE ESCOLHE

PASSA Sem efeito.

FALHA -2 Comida.

OU

-1 Comida.

TESTE OBRIGATÓRIO

PASSA O Presidente olha 1 carta de Lealdade (aleatória) do jogador corrente.

9+ Sem efeito.

FALHA -1 Moral.

DESCOBERTA A ÚLTIMA CIDADE DA SUPERFÍCIE

PASSA Coloque esta carta ao lado da carta Kobol. Ela vale como 1 distância.

FALHA -1 Comida, e destrói 1 Raptor.

BOMBA NA COLONIAL ONE

PASSA Sem efeito.

FALHA -2 Moral, e todos os personagens localizados na "Colonial One" vão para a "Enfermaria". Mantenha esta carta em jogo. Os personagens não podem mover-se para a "Colonial One" pelo resto do jogo.

ARMAS NUCLEARES CHEGANDO

PASSA Sem efeito.

FALHA -1 Combustível, -1 Comida, e -1 População.

EQUIPE DE INSPEÇÃO ENVIADA

JOGADOR CORRENTE ESCOLHE

PASSA Sem efeito.

FALHA Jogador corrente vai para a "Enfermaria". Destrua 1 Raptor.

OU

Role o dado. Se rolar 5 ou menos, -1 Combustível.

COAÇÃO PARA OBTENÇÃO DE ÁGUA

JOGADOR CORRENTE ESCOLHE

PASSA +1 Comida.

FALHA -1 População, -1 Moral.

OU

+1 Comida, -1 Moral, e cada jogador descarta 1 carta de Perícia aleatória.

INVASORES CYLON

PASSA Sem efeito.

14+ Coloque 1 Centurion no início da trilha de Abordagem.

FALHA Danos na Galactica, e coloque 1 Centurion no início da trilha de Abordagem.

MOBILIZAÇÃO DA FROTA

PASSA Ative:



FALHA -1 Moral, e ative:



ETIQUETAS - CARTAS DE CRISE e SUPER CRISE

LEI MARCIAL DECLARADA

ALMIRANTE ESCOLHE

-1 Moral, e o Almirante recebe o cargo de Presidente.

OU

-1 População, e o Almirante descarta 2 cartas de Perícia.

DETECTOR CYLON CONSTRUÍDO

ALMIRANTE ESCOLHE

Descarte 1 marcador de Armas Nucleares. Se você não tiver 1 marcador, não pode escolher esta opção.

OU

-1 Moral, e o Almirante descarta 2 cartas de Perícia.

PILOTOS EXAUSTOS

ALMIRANTE ESCOLHE

Coloque na "Reserva" os Vipers não danificados que estejam em jogo. Envie o jogador corrente para a "Enfermaria".

OU

-1 Moral.

RENÚNCIA REQUISITADA

ALMIRANTE ESCOLHE

O Presidente e o Almirante descartam 2 cartas de Perícia cada.

OU

O Presidente pode escolher entre dar o cargo de Presidente para o Almirante, ou ir para a "Detenção".

NAVES CYLONS PRÓXIMAS: SALVE A FROTA

ALMIRANTE ESCOLHE

-2 População.

OU

-1 Moral. Coloque 1 Base Estelar e 3 Raiders em frente à Galactica, e 3 Naves Civas atrás dela.

MISSÃO DE RESGATE

ALMIRANTE ESCOLHE

-1 Moral, e o jogador corrente vai para a "Enfermaria".

OU

-1 Combustível, e destrói 1 Raptor.

MISSÃO DE RESGATE

ALMIRANTE ESCOLHE

-1 Moral, e o jogador corrente vai para a "Enfermaria".

OU

-1 Combustível, e destrói 1 Raptor.

ESCASSEZ DE ÁGUA: DISTÚRBIOS CIVIS

ALMIRANTE ESCOLHE

-1 Comida, -1 Moral.

OU

-1 População, -1 Combustível.

ESCASSEZ DE ÁGUA: DISTÚRBIOS CIVIS

ALMIRANTE ESCOLHE

-1 Comida, -1 Moral.

OU

-1 População, -1 Combustível.

RESGATE AOS SOBREVIVENTES DE CAPRICA

PRESIDENTE ESCOLHE

-1 Combustível, -1 Comida, +1 População.

OU

-1 Moral.

ESCASSEZ DE ÁGUA

PRESIDENTE ESCOLHE

-1 Comida.

OU

O Presidente descarta 2 cartas de Perícia, e o jogador corrente descarta 3 cartas de Perícia.

ESCASSEZ DE ÁGUA

PRESIDENTE ESCOLHE

-1 Comida.

OU

O Presidente descarta 2 cartas de Perícia, e o jogador corrente descarta 3 cartas de Perícia.

ESCASSEZ DE ÁGUA

PRESIDENTE ESCOLHE

-1 Comida.

OU

O Presidente descarta 2 cartas de Perícia, e o jogador corrente descarta 3 cartas de Perícia.

ESCASSEZ DE ÁGUA

PRESIDENTE ESCOLHE

-1 Comida.

OU

O Presidente descarta 2 cartas de Perícia, e o jogador corrente descarta 3 cartas de Perícia.

ESCASSEZ DE ÁGUA

PRESIDENTE ESCOLHE

-1 Comida.

OU

O Presidente descarta 2 cartas de Perícia, e o jogador corrente descarta 3 cartas de Perícia.

ETIQUETAS - CARTAS DE CRISE e SUPER CRISE



ESCASSEZ DE COMIDA

PRESIDENTE ESCOLHE

-2 Comida.

OU

-1 Comida. O Presidente descarta 2 cartas de Perícia, e o jogador corrente descarta 3 cartas de Perícia.





ESCASSEZ DE COMIDA

PRESIDENTE ESCOLHE

-2 Comida.

OU

-1 Comida. O Presidente descarta 2 cartas de Perícia, e o jogador corrente descarta 3 cartas de Perícia.





ESCASSEZ DE COMIDA

PRESIDENTE ESCOLHE

-2 Comida.

OU

-1 Comida. O Presidente descarta 2 cartas de Perícia, e o jogador corrente descarta 3 cartas de Perícia.





ESCASSEZ DE COMIDA

PRESIDENTE ESCOLHE

-2 Comida.


OU

-1 Comida. O Presidente descarta 2 cartas de Perícia, e o jogador corrente descarta 3 cartas de Perícia.




ETIQUETAS - CARTAS DE CRISE e SUPER CRISE


EMBOSCADA

1. **Ative:** 
2. **Preparação:** 1 Base Estelar, 8 Raiders, 2 Vipers e 3 Naves Cíveis.
3. **Treinando Novos Pilotos:** Mantenha esta carta em jogo até que a Frota salte. Cada Viper não tripulado tem -2 de penalidade em suas rolagens de ataque.


CERCO

1. **Ative:** 
2. **Preparação:** 1 Base Estelar, 1 Heavy Raider, 4 Raiders, 2 Vipers e 3 Naves Cíveis.
3. **Baixas Pesadas:** Os 4 Raiders que acabam de ser colocados são imediatamente ativados.


ABORDAGEM

1. **Ative:** 
2. **Preparação:** 1 Base Estelar, 4 Heavy Raiders, 4 Raiders e 3 Naves Cíveis.
3. **Ataque Surpresa:** Não há Vipers nesta Preparação.


ENXAME CYLON

1. **Ative:** 
2. **Preparação:** 1 Base Estelar, 1 Heavy Raider, 5 Raiders, 2 Vipers e 3 Naves Cíveis.
3. **Lançamento em Massa:** Mantenha esta carta em jogo até que a Frota salte. Cada vez que uma Base Estelar lançar Raiders ou Heavy Raiders, lançará 1 nave adicional do mesmo tipo.



ATAQUE PESADO

1. **Ative:** 
2. **Preparação:** 2 Bases Estelares, 1 Viper e 3 Naves Cíveis.
3. **Bombardeio Pesado:** Cada Base Estelar ataca imediatamente a Galáctica.


ATAQUE ÀS ANTENAS

1. **Ative:** 
2. **Preparação:** 1 Base Estelar, 2 Heavy Raiders, 4 Raiders, 2 Vipers e 4 Naves Cíveis.
3. **Interferência nas Comunicações:** Mantenha esta carta em jogo até que a Frota salte. Os jogadores não podem ativar a "Sala de Comunicações".


ATAQUE EM MASSA

1. **Ative:**  
2. **Preparação:** 2 Bases Estelares, 1 Heavy Raider, 6 Raiders, 2 Vipers e 4 Naves Cíveis.
3. **Falha na Força:** Mova o marcador da frota 2 casas para trás na trilha do Hiper-salto.

ATAQUE À RETAGUARDA

1. **Ative:** 
2. **Preparação:** 1 Base Estelar, 2 Heavy Raiders, 5 Raiders, 2 Vipers e 3 Naves Cíveis.
3. **Falha no Controle do Hiper-salto:** Mova o marcador da Frota 1 casa para trás na trilha do Hiper-salto.


FLANQUEADO

1. **Ative:** 
2. **Preparação:** 1 Base Estelar, 1 Heavy Raider, 7 Raiders, 2 Vipers e 3 Naves Cíveis.
3. **Pânico:** O jogador corrente tem que descartar 3 cartas de Perícia.

INVESTIDA TÁTICA

1. **Ative:** 
2. **Preparação:** 1 Base Estelar, 1 Heavy Raider, 5 Raiders, 2 Vipers e 3 Naves Cíveis.
3. **Ataque ao Hangar:** Danifica 2 Vipers que estejam na "Reserva".

TRINTA-E-TRÊS

1. **Ative:** 
2. **Preparação:** 1 Base Estelar, 2 Vipers e 4 Naves Cíveis.
3. **Perseguição Implacável:** Mantenha esta carta em jogo até que uma Nave Civil ou uma Base Estelar seja destruída. Se ainda estiver em jogo quando a Frota saltar, reembalarhe-a no deck de Crise.

ETIQUETAS - CARTAS ALMIRANTE e PRESIDENTE

ALMIRANTE

Quando a Frota salta, você compra 2 cartas de Destino e escolhe 1.
Você controla as Armas Nucleares.
Ação: Lançar 1 Arma Nuclear em uma Base Estelar (o marcador sai do jogo).

*Danos da Arma Nuclear: 1-2 danifica a Base 2 vezes; 3-6 destrói a Base; 7-8 destrói a Base e 3 Raiders na mesma área.

PRESIDENTE

No início do jogo compra 1 carta do Quorum.
Você controla o deck de Cartas do Quorum.
Ação: Comprar 1 carta do Quorum.

*Cartas do Quorum podem ser jogadas como uma Ação, principalmente para obtenção de recursos e contra Cylons não revelados.

ETIQUETAS - CARTAS DE LEALDADE

VOCÊ É UM SIMPATIZANTE

Revele Imediatamente Esta Carta

Se pelo menos 1 Recurso estiver na zona vermelha do seletor, você vai para a "Detenção".

Caso contrário, você se torna um Cylon Revelado. Você não recebe uma carta Super Crise, e não pode ativar o local "Frota Cylon".

VOCÊ É UM CYLON

Pode mandar 1 Personagem para a Enfermaria

Ação: Revele esta carta. Se você não estiver na "Detenção", pode escolher 1 personagem que esteja na Galactica. Ele precisa descartar 5 cartas de Perícia e deve ser enviado para a "Enfermaria".

VOCÊ É UM CYLON

Pode mandar 1 Personagem para a Detenção

Ação: Revele esta carta. Se você não estiver na "Detenção", pode escolher 1 personagem que esteja na Galactica. Ele deve ser enviado para a "Detenção".

VOCÊ É UM CYLON

Pode causar danos à Galactica

Ação: Revele esta carta. Se você não estiver na "Detenção", pode comprar até 5 marcadores de Danos na Galactica. Escolha 2 para resolver, e descarte os outros.

VOCÊ É UM CYLON

Pode reduzir a Moral para 1

Ação: Revele esta carta. Se você não estiver na "Detenção", pode reduzir a Moral para 1.

VOCÊ NÃO É UM CYLON

Nossos testes indicaram que você não é um Cylon, embora você jamais vá ter certeza disso...

VOCÊ NÃO É UM CYLON

Nossos testes indicaram que você não é um Cylon, embora você jamais vá ter certeza disso...

VOCÊ NÃO É UM CYLON

Nossos testes indicaram que você não é um Cylon, embora você jamais vá ter certeza disso...

VOCÊ NÃO É UM CYLON

Nossos testes indicaram que você não é um Cylon, embora você jamais vá ter certeza disso...

VOCÊ NÃO É UM CYLON

Nossos testes indicaram que você não é um Cylon, embora você jamais vá ter certeza disso...

VOCÊ NÃO É UM CYLON

Nossos testes indicaram que você não é um Cylon, embora você jamais vá ter certeza disso...

VOCÊ NÃO É UM CYLON

Nossos testes indicaram que você não é um Cylon, embora você jamais vá ter certeza disso...

VOCÊ NÃO É UM CYLON

Nossos testes indicaram que você não é um Cylon, embora você jamais vá ter certeza disso...

VOCÊ NÃO É UM CYLON

Nossos testes indicaram que você não é um Cylon, embora você jamais vá ter certeza disso...

VOCÊ NÃO É UM CYLON

Nossos testes indicaram que você não é um Cylon, embora você jamais vá ter certeza disso...

VOCÊ NÃO É UM CYLON

Nossos testes indicaram que você não é um Cylon, embora você jamais vá ter certeza disso...

ETIQUETAS - CARTAS DE QUORUM

DISCURSO INSPIRADOR

Ação: Role o dado. Se rolar 6 ou mais, ganhe 1 Moral e remova esta carta do jogo. Com outros resultados, esta carta não tem nenhum efeito e deve ser descartada.

DISCURSO INSPIRADOR

Ação: Role o dado. Se rolar 6 ou mais, ganhe 1 Moral e remova esta carta do jogo. Com outros resultados, esta carta não tem nenhum efeito e deve ser descartada.

DISCURSO INSPIRADOR

Ação: Role o dado. Se rolar 6 ou mais, ganhe 1 Moral e remova esta carta do jogo. Com outros resultados, esta carta não tem nenhum efeito e deve ser descartada.

DISCURSO INSPIRADOR

Ação: Role o dado. Se rolar 6 ou mais, ganhe 1 Moral e remova esta carta do jogo. Com outros resultados, esta carta não tem nenhum efeito e deve ser descartada.

ORDEM DE PRISÃO

Ação: Escolha um personagem, mande-o para a "Detenção", e descarte esta carta.

ORDEM DE PRISÃO

Ação: Escolha um personagem, mande-o para a "Detenção", e descarte esta carta.

AUTORIZAÇÃO PARA USO DE FORÇA BRUTA

Ação: Destrua 3 Raiders, ou 1 Heavy Raider, ou 1 Centurion, e depois role o dado. Se rolar 2 ou menos, perde 1 População. Então, descarte esta carta.

AUTORIZAÇÃO PARA USO DE FORÇA BRUTA

Ação: Destrua 3 Raiders, ou 1 Heavy Raider, ou 1 Centurion, e depois role o dado. Se rolar 2 ou menos, perde 1 População. Então, descarte esta carta.

DELEGAR PODER

Ação: Compre 2 cartas de Perícia Política, e dê esta carta para outro jogador à sua escolha.

Mantenha esta carta em jogo. Quando um jogador ativar o "Gabinete do Almirante", o jogador que possui esta carta poderá descartá-la para reduzir ou aumentar a dificuldade em 3.

COMIDA RACIONADA

Ação: Role o dado. Se rolar 6 ou mais, ganhe 1 Comida e remova esta carta do jogo. Com outros resultados, esta carta não tem nenhum efeito e deve ser descartada.

COMIDA RACIONADA

Ação: Role o dado. Se rolar 6 ou mais, ganhe 1 Comida e remova esta carta do jogo. Com outros resultados, esta carta não tem nenhum efeito e deve ser descartada.

DESIGNAR MISSIONÁRIO

Ação: Compre 2 cartas de Perícia Política, e dê esta carta para outro jogador à sua escolha.

Mantenha esta carta em jogo. Na próxima vez que a Frota saltar, o jogador que possui esta carta pode descartá-la para escolher o Destino ao invés do Almirante. Ele puxa 3 Destinos (ao invés de 2) e escolhe 1.

NOMEAR VICE-PRESIDENTE

Ação: Compre 2 cartas de Perícia Política, e dê esta carta para outro jogador à sua escolha.

Mantenha esta carta em jogo. Enquanto o jogador que possui esta carta não for o Presidente, os demais jogadores não podem escolher um Presidente através da ativação da "Administração".

ACEITANDO A PROFECIA

Ação: Compre 1 carta de qualquer Perícia (mesmo que não pertença ao seu Conjunto de Perícias).

Mantenha esta carta em jogo. Quando alguém ativar a "Administração" ou escolher o Presidente com o "Gabinete do Almirante", o jogador que possui esta carta pode descartá-la para aumentar em 2 a dificuldade.

PERDÃO PRESIDENCIAL

Ação: Mova qualquer outro personagem que esteja na "Detenção" para um local da Galactica, à sua escolha.

ENCORAJANDO O MOTIM

Ação: Escolha qualquer outro personagem (exceto o Almirante) para rolar o dado. Se ele rolar 3 ou mais, recebe o cargo de Almirante. Com outros resultados, perde 1 Moral. Em seguida descarte esta carta.

INVESTIGANDO POSSÍVEIS CYLONS

Ação: Olhe uma carta de Lealdade aleatória de qualquer outro jogador, rolando o dado em seguida. Se rolar 3 ou menos, perde 1 Moral. Depois descarte esta carta.