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.

SALA DE **A**RMAS

Ação: Ataque 1 nave Cylon com a Galactica.

SALA DE COMUNICAÇÕES

Ação: Olhe o verso de 2 Naves Civis. Você também pode movê-las para áreas adjacentes.

LABORATÓRIO

Ação: Compre 1 carta de Perícia Engenharia ou 1 carta de Perícia Tática (mesmo que não façam parte do seu Conjunto de Perícias).

ARSENAL

Ação: Você pode atacar um Centurion que esteja na trilha de Abordagem. Role um dado, se tirar 7-8 o Centurion é destruído.

(Sickbay)

DETENÇÃO

ENFERMARIA

Ação: Você só pode comprar 1 carta de Perícia durante a etapa "Comprar Perícias" do seu turno.

FRENTE DA GALACTICA

CONTROLE DO

HIPERSALTO

Ação: Você pode forçar

um Salto da Frota, se o

marcador estiver em uma

das casas azuis da trilha

Em seguida, role o dado.

Se rolar 6 ou menos, per-

de uma quantidade de

população igual ao número indicado na casa onde estava o marcador

do Hipersalto.

da Frota.

SALA DE COMANDO

CONTROLFOO

(FTL Control)

Weapons Control)

SALA DE COMANDO

Ação: Ative até 2 Vipers não tripulados.

GABINETE DO ALMIRANTE

GABINETE DD ALMIRANTE

(Admiral's Quarters)

SALA DE COMUNICAÇÕES

(Communications)

Ação: Escolha um personagem para acusar. Faça uma Verificação de Perícia: Liderança/Tática, dificuldade7.

Se passar, ele vai para a "Detenção".

Se falhar, nada acontece.

HANGAR

ARSENAL (Armory)

LABORATÓRIO (Research Lab)

HANGAR

(Hangar Deck)

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

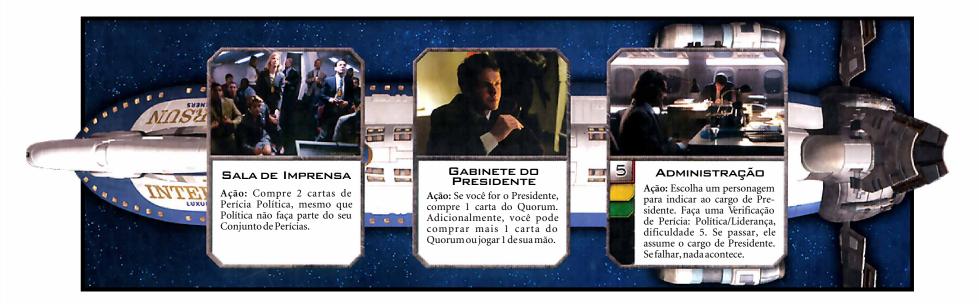
TRASEIRA DA GALACTICA

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.

