

"CHIEF" GALEN TYROL

APOIO



1 POLÍTICA

2 LIDERANÇA

2 ENGENHARIA

Engenheiro de Manutenção: 1 vez durante o seu turno, você pode realizar outra ação após usar a Carta de Perícia "Reparo".

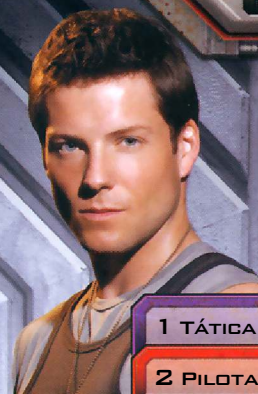
Devoção Cega: 1 vez por jogo, você pode escolher 1 Perícia para ter Força "0" em uma Verificação de Perícia. Escolha após as cartas serem adicionadas e antes de serem reveladas.

Imprudente: Seu limite de cartas na mão é 8 (ao invés de 10).

Local Inicial: Hangar

LEE "APOLLO" ADAMA

PILOTO



1 TÁTICA

2 PILOTAGEM

2 LIDERANÇA / POLÍTICA

Piloto em Alerta: Quando um Viper sai da "Reserva" para o Espaço, você pode pilotá-lo e executar 1 ação. Para isso deve estar em algum local da Galactica (exceto a "Detenção").

CAG: Ação: 1 vez por jogo, você pode ativar até 6 Vipers não pilotados.

Cabeça-dura: Quando obrigado a descartar cartas de Perícia, você deve descartá-las aleatoriamente.

Local Inicial: Pilotando Viper lançada

KARA "STARBUCK" THRACE

PILOTO



2 TÁTICA

2 PILOTAGEM

1 LIDERANÇA / ENGENHARIA

Piloto Experiente: Quando iniciar seu turno pilotando uma Viper, pode realizar 2 ações na sua Etapa de Ações.

Destino Secreto: 1 vez por jogo, você pode descartar uma carta de Crise que acabe de ser puxada e puxar outra.

Insubordinação: Quando um jogador escolher você no local "Gabinete do Almirante", a dificuldade é reduzida em 3.

Local Inicial: Hangar

SHARON "BOOMER" VALERII

PILOTO



2 TÁTICA

2 PILOTAGEM

1 ENGENHARIA

Reconhecimento: No final do seu turno, você pode olhar a carta do topo do deck de Crise e colocá-la no topo ou embaixo do deck.

Intuição Misteriosa: 1 vez por jogo, você pode escolher o resultado (*Passar ou Falhar*) de uma Verificação de Perícia de uma carta de Crise.

Agente Adormecido: Durante a Fase do Agente Adormecido, você recebe 2 cartas de Lealdade (ao invés de 1), e então vai para a "Detenção".

Local Inicial: Arsenal

LAURA ROSLIN

LÍDER
POLÍTICA



Visões Religiosas: Ao puxar cartas de Crise, puxe 2, escolha 1 para resolver, e coloque a outra debaixo do deck.

Política Sagaz: Ação: 1 vez por jogo, pode comprar 4 cartas do Quorum, escolher 1 para resolver, e colocar as outras debaixo do deck (não precisa ser a Presidente para fazer isso).

Doença Terminal: Você precisa descartar 2 cartas de Perícia para ativar um Local.

Local Inicial: Gabinete do Presidente

3 POLÍTICA

2 LIDERANÇA

GAIUS BALTAR

LÍDER
POLÍTICO



Intuição: Após comprar uma carta de Crise, compre 1 carta de Perícia à sua escolha (mesmo que não pertença ao seu Conjunto de Perícias).

Detector de Cylons: Ação: 1 vez por jogo, você pode olhar todas as cartas de Lealdade de outro jogador.

Covardia: Você começa o jogo com 2 cartas de Lealdade (ao invés de 1).

Local Inicial: Laboratório

2 POLÍTICA

1 LIDERANÇA

1 ENGENHARIA

TOM ZAREK

LÍDER
POLÍTICO



Contatos no Submundo: Quando alguém ativar a "Administração" ou a "Detenção", você pode reduzir ou aumentar a dificuldade em 2.

Táticas Não Convencionais: Ação: 1 vez por jogo, você pode trocar 1 População por 1 de outro Recurso.

Criminoso Condenado: Você não pode ativar um local ocupado por outros personagens (exceto a "Detenção").

Local Inicial: Administração

2 POLÍTICA

2 LIDERANÇA

1 TÁTICA

KARL "HELO" AGATHON

LÍDER
MILITAR



Oficial ECO: Você pode repetir uma vez a rolagem de 1 dado durante o seu turno (tem que usar o 2º resultado).

Código Moral: 1 vez por jogo, você pode mudar a escolha que outro jogador tenha feito em uma carta de Crise.

Perdido: Seu personagem não é colocado no tabuleiro no início do jogo (ele não pode se mover, ser movido ou realizar ações). No início do seu 2º turno, coloque o personagem no "Hangar".

2 LIDERANÇA

2 TÁTICA

1 PILOTAGEM

SAUL TIGH



LÍDER POLÍTICO

Ódio de Cylons: Quando alguém ativar o "Gabinete do Almirante", você pode reduzir a dificuldade em 3.

Lei Marcial: Ação: 1 vez por jogo, você pode dar o cargo de Presidente para o Almirante.

Alcoólatra: Se você tiver apenas 1 carta de Perícia na mão no início do turno de qualquer jogador, tem que descartá-la.

2 LIDERANÇA

3 TÁTICA

Local Inicial: Sala de Comando

WILLIAM ADAMA



LÍDER POLÍTICO

Líder Inspirador: Quando você puxa uma carta de Crise, as cartas de Perícia de força 1 contarão como positivas nas Verificações de Perícia.

Voz de Comando: 1 vez por jogo, você pode pegar para si as cartas usadas em uma Verificação de Perícia.

Questões Pessoais: Você não pode ativar o local "Gabinete do Almirante".

3 LIDERANÇA

2 TÁTICA

Local Inicial: Gabinete do Almirante