

ETIQUETAS - CARTA KOBOLD e CARTAS DE PERÍCIAS

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).

ORDEN 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

ORDEN 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

ORDEN 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

ORDEN 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

ORDEN 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

ORDEN 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

ORDEN 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

ORDEN 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

ORDEN 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

ORDEN 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

ORDEN 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

ORDEN 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

ORDEN 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

ORDEN 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

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

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

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

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

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

PLANEJAMENTO ESTRATÉGICO
 Jogue antes de qualquer rola-
 mento do dado para acrescentar
 2 ao resultado. Limite de 1 "Pla-
 nejamento Estratégico" por
 rolagem.

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

ETIQUETAS - CARTAS DE PERÍCIAS

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

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

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

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.

1

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

1

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

1

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

1

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

1

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

1

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

1

PLANETA ESTÉRIL
-2 Combustível.

2

PLANETA ESTÉRIL
-2 Combustível.

2

PLANETA ESTÉRIL
-2 Combustível.

2

PLANETA ESTÉRIL
-2 Combustível.

2

ESPAÇO PROFUNDO
-1 Combustível, -1 Moral.

2

ESPAÇO PROFUNDO
-1 Combustível, -1 Moral.

2

ESPAÇO PROFUNDO
-1 Combustível, -1 Moral.

2

PLANETA REMOTO
-1 Combustível, e destrói 1 Raptor.

2

PLANETA REMOTO
-1 Combustível, e destrói 1 Raptor.

2

PLANETA REMOTO
-1 Combustível, e destrói 1 Raptor.

2

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

2

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

3

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

3

EMBOSCADA CYLON
-1 Combustível. Coloque 1 Base Estelar e 3 Raiders em frente à Galactica, e 3 Naves Civis atrás dela.

3

LUA DESERTA
-3 Combustível.

3