

Carte Skill (Galactica, Pegasus ed Exodus)

Politics

Consolidate Power – Pesca 2 carte Skill di qualsiasi tipo, anche se non previsto dal tuo personaggio.

Investigative Committee – Giocala prima di aggiungere le carte per lo Skill Check. Tutte le carte sono giocate scoperte (visibili), escluse quelle dal Destiny Deck.

Support the People – Reckless: Giocala prima di aggiungere le carte per lo Skill Check. Ogni giocatore umano con meno di 4 carte Skill, può pescare 2 carte Skill.

Preventive Policy – Movimento: Scegli un tipo di risorsa (fuel, food, morale, o population). La prossima perdita di questa risorsa durante questo turno è ridotta di 1.

Red Tape – Skill Check: Scarta tutte le carte di forza 5 e 6 dallo skill check (prima di calcolarne la forza).

Political Prowness – Giocala prima di fare uno skill check scatenato da una locazione. Non fare lo skill check; invece, passa o fallisce automaticamente (tua scelta).

Leadership

Executive Order – Scegli un altro giocatore: può fare 2 azioni, o muovere e fare 1 azione. Non può essere usata su di un Cylon rivelato o Sympathizer. Massimo una per turno.

Declare Emergency – Usala dopo aver calcolato lo Skill Check. Riduce la difficoltà di 2. Non può ridurre “partial pass difficulty”. Limite di una carta per Skill Check.

Major Victory – Giocala dopo aver distrutto una Basestar o un Centurion sul percorso del “Boarding Party”. Tira un dado. Se 5 o più, guadagna 1 in morale. Limite di una carta per turno.

At Any Cost – Reckless: Giocala prima che le carte siano aggiunte ad uno Skill Check. Tutte le carte Treachery nello Skill Check contano come positive.

Iron Will – Skill Check: se la forza totale dello skill check è entro 4 dalla difficoltà, non scatenare l’effetto fallimento. Se la forza totale in questo skill check è 0 o meno, perdi 1 in morale.

State of Emergency – Action: Perdi 1 in cibo. Ogni giocatore può quindi muovere o eseguire una azione (iniziando dal giocatore che ha giocato questa carta e procedendo in senso orario).

Tactics

Strategic Planning – Giocala prima di tirare i dadi, aggiungi 2 al risultato. Limite di una carta per lancio di dadi.

Launch Scout – Può essere usata solo se c’è un Raptor non danneggiato nella riserva. Lancia il dado: con 3 o più guarda la prima carta Crisis o Destination e mettila sopra o sotto al mazzo. Altrimenti distruggi un Raptor e rimuovilo dal gioco.

Guts and Initiative – Reckless: Giocala prima che le carte siano aggiunte ad uno Skill Check. Non aggiungere carte dal Destiny Deck nello Skill Check.

Critical Situation – Movimento: Esegui un’azione. Solo una carta “Critical Situation” o “Executive Order” può essere usata per turno.

Trust Instincts – Skill check: Aggiungi le prime 2 carte dal destiny deck scoperte nello skill check (prima di totalizzarne la forza). Risolvi le abilità skill check su queste carte.

Scout for Fuel – Action: Rischia un raptor per lanciare 1 dado. Se ottieni un 4+ aggiungi 1 al carburante. Altrimenti distruggi il raptor.

Piloting

Evasive Maneuvers – Giocala dopo che un Viper viene attaccato per ritirare il dado. Se il Viper è pilotato sottrai 2 dal nuovo tiro.

Maximum Firepower – Giocala quando piloti un Viper per attaccare fino a 4 volte.

Full Throttle – Movimento o Azione: Se stai pilotando un Viper, tu puoi muoverti in una qualunque area di spazio. Puoi quindi attaccare una nave silone nella tua area (anche se non ti sei mosso).

Run Interference – Gioca prima che i Rider siano attivati. I primi 4 Rider attivati in una area di spazio mancano automaticamente (non tirare per loro).

Protect the Fleet – Skill check: Se almeno una forza di 3 di carte skill in piloting si trovano nello skill check, il giocatore corrente può attivare un viper non pilotato.

Best of the Best – Giocala prima che un viper pilotato faccia un attacco. Invece di eseguire un attacco, tira un dado e distruggi altrettanti raider nell'area di spazio del viper.

Engineering

Repair – Ripara la locazione in cui ti trovi, o se sei nell' Hangar ripara fino a 2 Viper danneggiati.

Scientific Research – Giocala prima di aggiungere carte per lo Skill Check. Le carte Engineering (blu) si sommano sempre.

Jury Rigged – Reckless: Giocala prima di aggiungere carte allo Skill Check per ridurre la sua difficoltà di 4.

Calculations – Giocala dopo il tiro di un dado per aggiungere o sottrarre 1 al risultato. Limite di una carta per tiro.

Establish Network – Skill check: Ogni carta ingegneria nello skill check conta come doppia forza (prima di totalizzarne la forza).

Build Nuke – Action: L'ammiraglio ottiene 1 testata nucleare.

Treachery

Broadcast Location – Reckless Skill Check: Posiziona una Basestar di fronte al Galactica e una nave civile dietro alla Galactica. Solo una di queste abilità per Skill Check.

By your Command – Reckless Skill Check: Attiva tutti i Rider, Heavy Rider e forze di occupazione (ma non Centurioni). Solo una di queste abilità per Skill Check.

Special Destiny – Reckless Skill Check: Ogni giocatore pesca una carta Treachery. Solo una di queste abilità per Skill Check.

God's Plan – Movimento: Scambia questa carta con quella in cima al Destiny Deck.

Human Weakness – Azione: Se almeno un giocatore umano è nel "Brig" o "Detention", riduci la risorsa più alta di 1.

Sabotage – Giocala quando un giocatore umano scarta una carta Treachery. Danneggia il Galactica. Solo una di queste abilità per Skill Check.