

♣ MAUL
TIRANO DE MANDALORE

12



PERSONAGEM - LÍDER - SITH

Você pode incluir cartas de vilão Amarelas no seu deck.

Ação Potente - Resolva qualquer número de dados deste personagem ou de melhoria mostrando descarte (☞) ou interferir (☞) como se fossem dano corpo a corpo (X) sem removê-los da sua reserva de dados.

2X

3X
1☞

1☞

1☞

1☞

—

13/16

VILÃO

AZUL

The Coruscant Initiative - Fanmade

1

♣ MAUL
TIRANO DE MANDALORE

12



PERSONAGEM - LÍDER - SITH

Você pode incluir cartas de vilão Amarelas no seu deck.

Ação Potente - Resolva qualquer número de dados deste personagem ou de melhoria mostrando descarte (☞) ou interferir (☞) como se fossem dano corpo a corpo (X) sem removê-los da sua reserva de dados.

2X

3X
1☞

1☞

1☞

1☞

—

13/16

VILÃO

AZUL

The Coruscant Initiative - Fanmade

1

05



VOCÊ E EU

EVENTO

Vire um dos seus dados para um lado mostrando vazio (—). Então force um oponente a escolher a virar um dos dados dele para um lado mostrando vazio (—) ou ele deve causar 2 de dano indireto a si mesmo.

VILÃO

AZUL

The Coruscant Initiative - Fanmade

02



0



VOCÊ E EU

EVENTO

Vire um dos seus dados para um lado mostrando vazio (—). Então force um oponente a escolher a virar um dos dados dele para um lado mostrando vazio (—) ou ele deve causar 2 de dano indireto a si mesmo.

VILÃO

AZUL

The Coruscant Initiative - Fanmade

02

3d6

✦ SABRE DE LUZ DO MAUL

MELHORIA - ARMA

Enquanto esta melhoria estiver em um personagem Azul, você pode causar 1 de dano ao personagem atribuído para resolver este dado mostrando um modificador como se não fosse um modificador.

2X

+2X

+3X

+4X

1d6

VILÃO

AZUL

The Coruscant Initiative - Fanmade

3



3d6



✦ SABRE DE LUZ DO MAUL

MELHORIA - ARMA

Enquanto esta melhoria estiver em um personagem Azul, você pode causar 1 de dano ao personagem atribuído para resolver este dado mostrando um modificador como se não fosse um modificador.

2X

+2X

+3X

+4X

1d6

VILÃO

AZUL

The Coruscant Initiative - Fanmade

3

♣ ALMIRANTE TRENCH
BRILHANTE E IMPIEDOSO

12



2

1

2

2

1

—

13/16



PERSONAGEM - LÍDER

Após ativar este personagem, você pode revelar qualquer número de cartas da sua mão para rerrolar essa quantidade de dados da sua reserva.

Ação Potente - Force um oponente a resolver um dos dados dele mostrando dano contra um dos seus personagens não-únicos, reduzindo o valor em 1.

VILÃO

VERMELHO

The Coruscant Initiative - Fanmade

4

♣ ALMIRANTE TRENCH
BRILHANTE E IMPIEDOSO

12



2

1

2

2

1

—

13/16



PERSONAGEM - LÍDER

Após ativar este personagem, você pode revelar qualquer número de cartas da sua mão para rerrolar essa quantidade de dados da sua reserva.

Ação Potente - Force um oponente a resolver um dos dados dele mostrando dano contra um dos seus personagens não-únicos, reduzindo o valor em 1.

VILÃO

VERMELHO

The Coruscant Initiative - Fanmade

4

DROIDE DE SEGURANÇA D-WING

7



+1

+2

+3

1

1

—



PERSONAGEM - DROIDE

Após ativar este personagem, você pode colocar 1 escudo em dois dos seus suportes de **veículo** ou **droide** com dados.

Após ativar um suporte com um escudo atribuído, você pode mover 1 escudo dele para um dos seus personagens.

9

VILÃO

VERMELHO

The Coruscant Initiative - Fanmade

5

DROIDE DE SEGURANÇA D-WING

7



+1

+2

+3

1

1

—



PERSONAGEM - DROIDE

Após ativar este personagem, você pode colocar 1 escudo em dois dos seus suportes de **veículo** ou **droide** com dados.

Após ativar um suporte com um escudo atribuído, você pode mover 1 escudo dele para um dos seus personagens.

9

VILÃO

VERMELHO

The Coruscant Initiative - Fanmade

5

10

EXCESSO DE CONFIANÇA

EVENTO

Ative um dos seus suportes de **veículo**. Então, se esse dado de suporte estiver mostrando dano, remova um dado de um oponente mostrando dano. Caso contrário, rerrole esse dado de suporte.

VILÃO

VERMELHO

The Coruscant Initiative - Fanmade

6

10

EXCESSO DE CONFIANÇA

EVENTO

Ative um dos seus suportes de **veículo**. Então, se esse dado de suporte estiver mostrando dano, remova um dado de um oponente mostrando dano. Caso contrário, rerrole esse dado de suporte.

VILÃO

VERMELHO

The Coruscant Initiative - Fanmade

6

3

TRI-DROIDE OCTUPTARRA

2

3

3

1

2

+

-



SUPORTE - VEÍCULO - DROIDE

Antes deste suporte ser descartado do jogo, cause 1 de dano a cada personagem que não seja um **droide** ou General Grievous.

⊕ - Cause 2 de dano indireto a um oponente. Você pode descartar esse suporte do jogo.

VILÃO

VERMELHO

The Coruscant Initiative - Fanmade

37

3

TRI-DROIDE OCTUPTARRA

2

3

3
1

2



SUPORTE - VEÍCULO - DROIDE

Antes deste suporte ser descartado do jogo, cause 1 de dano a cada personagem que não seja um **droide** ou General Grievous.

☉ - Cause 2 de dano indireto a um oponente. Você pode descartar esse suporte do jogo.

VILÃO

VERMELHO

The Coruscant Initiative - Fanmade

37

◆ MARG KRIM
IMPERADOR ILUSTRE

9



PERSONAGEM - PATIFE - LÍDER

Após a fase de ação terminar, você e o oponente perdem 1 recurso cada. Então, ganhe 1 recurso.

“Você pensou que se safaria enganando um Pyke?”

2

2

1

1

1

—

8/11

VILÃO

AMARELO

The Coruscant Initiative - Fanmade

8

◆ MARG KRIM
IMPERADOR ILUSTRE

9



PERSONAGEM - PATIFE - LÍDER

Após a fase de ação terminar, você e o oponente perdem 1 recurso cada. Então, ganhe 1 recurso.

“Você pensou que se safaria enganando um Pyke?”

2

2

1

1

1

—

8/11

VILÃO

AMARELO

The Coruscant Initiative - Fanmade

8

10

APENAS OS MAIS FORTES

EVENTO

Aponte um **líder** para remover um dado de personagem de **Sith, Jedi ou líder**.

“Esse Jedi é meu” — Pre Vizsla

VILÃO

AMARELO

The Coruscant Initiative - Fanmade

39

10

APENAS OS MAIS FORTES

EVENTO

Aponte um **líder** para remover um dado de personagem de **Sith, Jedi ou líder**.

“Esse Jedi é meu” — Pre Vizsla

VILÃO

AMARELO

The Coruscant Initiative - Fanmade

39



0



PAGUE O QUE DEVE

EVENTO

Você e um oponente perdem 1 recurso. Então cause 2 de dano indireto àquele oponente.

VILÃO

AMARELO

The Coruscant Initiative - Fanmade

10



0



PAGUE O QUE DEVE

EVENTO

Você e um oponente perdem 1 recurso. Então cause 2 de dano indireto àquele oponente.

VILÃO

AMARELO

The Coruscant Initiative - Fanmade

10



OPERAÇÃO EFICIENTE



SUORTE

Após você perder ou dar a um oponente um ou mais recursos, exauste este suporte para ganhar 1 recurso.

VILÃO

AMARELO

The Coruscant Initiative - Fanmade

11



OPERAÇÃO EFICIENTE



SUORTE

Após você perder ou dar a um oponente um ou mais recursos, exauste este suporte para ganhar 1 recurso.

VILÃO

AMARELO

The Coruscant Initiative - Fanmade

11

◆ AHSOKA TANO
ÚLTIMA CHANCE DA REPÚBLICA

13



2X

3X

4X



2



2



—

PERSONAGEM - CONSELHEIRO

Após ativar esta personagem, se ela tiver exatamente 2 **armas** atribuídas a ela, para cada um dos seus dados de personagem ou de melhoria, dê 1 escudo a um personagem se estiver mostrando dano corpo a corpo (X), ou 1 de dano a um personagem se estiver mostrando 1 escudo (🛡).

18/22

HERÓI

AZUL

The Coruscant Initiative - Fanmade

12

◆ AHSOKA TANO
ÚLTIMA CHANCE DA REPÚBLICA

13



2X

3X

4X



2



2



—

PERSONAGEM - CONSELHEIRO

Após ativar esta personagem, se ela tiver exatamente 2 **armas** atribuídas a ela, para cada um dos seus dados de personagem ou de melhoria, dê 1 escudo a um personagem se estiver mostrando dano corpo a corpo (X), ou 1 de dano a um personagem se estiver mostrando 1 escudo (🛡).

18/22

HERÓI

AZUL

The Coruscant Initiative - Fanmade

12

05

ÚLTIMAS PALAVRAS

EVENTO

Aponte um personagem Azul para rerolar um dos seus dados de personagem. Então vire outro dado de personagem para um lado mostrando o mesmo valor do dado que foi rerolado.

~Contar ao Anakin... Eu irei.~ — Ahsoka Tano e Obi-Wan Kenobi

HERÓI

AZUL

The Coruscant Initiative - Fanmade

13

05

ÚLTIMAS PALAVRAS

EVENTO

Aponte um personagem Azul para rerrolar um dos seus dados de personagem. Então vire outro dado de personagem para um lado mostrando o mesmo valor do dado que foi rerrolado.

~Contar ao Anakin... Eu irei.~ — Ahsoka Tano e Obi-Wan Kenobi

HERÓI

AZUL

The Coruscant Initiative - Fanmade

13

20



SABRES DE LUZ DA AHSOKA TANO

MELHORIA - ARMA

Após jogar esta melhoria da sua mão, você pode buscar no seu deck por uma cópia dela e jogá-la no personagem atribuído, diminuindo o seu custo em 1.

1X

+1X

+2X

1



1



-

HERÓI

AZUL

The Coruscant Initiative - Fanmade

14

20



SABRES DE LUZ DA AHSOKA TANO

MELHORIA - ARMA

Após jogar esta melhoria da sua mão, você pode buscar no seu deck por uma cópia dela e jogá-la no personagem atribuído, diminuindo o seu custo em 1.

1X

+1X

+2X

1

1

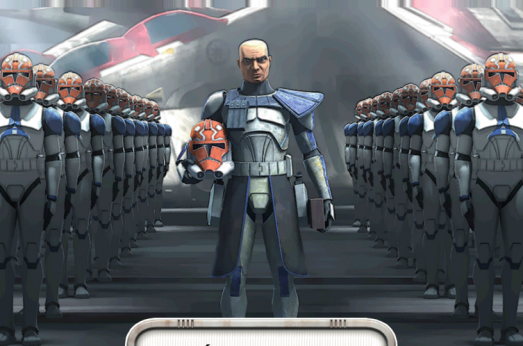
-

HERÓI

AZUL

The Coruscant Initiative - Fanmade

14



O ÚLTIMO COMANDO

CONSPIRAÇÃO - MISSÃO

Você pode incluir cartas Vermelhas no seu deck (*segundo todas as outras restrições de construção*). Após a preparação, adicione 3 personagens 332° Clone Troopers da zona reservada ao seu time. Após a fase de manutenção começar, cause 5 de dano a um dos seus 332° Clone Troopers. Vire um deles e dê o controle dele a um oponente.

7

HERÓI

AZUL

The Coruscant Initiative - Fanmade

15



O ÚLTIMO COMANDO

CONSPIRAÇÃO - MISSÃO

Você pode incluir cartas Vermelhas no seu deck (*segundo todas as outras restrições de construção*). Após a preparação, adicione 3 personagens 332° Clone Troopers da zona reservada ao seu time. Após a fase de manutenção começar, cause 5 de dano a um dos seus 332° Clone Troopers. Vire um deles e dê o controle dele a um oponente.

7

HERÓI

AZUL

The Coruscant Initiative - Fanmade

15

⚡ REX
CLONE CAPITÃO

9



1 ⚡

2 ⚡

2 🌀

1 🔄

1 🎲

—

PERSONAGEM - TROOPER - LÍDER

Aliados 1: Ahsoka Tano, 332° Clone Trooper.

Ação Potente - Remova um dado de personagem **trooper** para dar 2 escudos àquele personagem.

9/12

HERÓI

VERMELHO

The Coruscant Initiative - Fanmade

17

⚡ REX
CLONE CAPITÃO

9



1 ⚡

2 ⚡

2 🌀

1 🔄

1 🎲

—

PERSONAGEM - TROOPER - LÍDER

Aliados 1: Ahsoka Tano, 332° Clone Trooper.

Ação Potente - Remova um dado de personagem **trooper** para dar 2 escudos àquele personagem.

9/12

HERÓI

VERMELHO

The Coruscant Initiative - Fanmade

17



05

RESISTINDO À ORDEM 66

EVENTO

Remova todos os dados de personagem **trooper**. Para cada dado removido, dê 2 escudos ao personagem correspondente.

“Rex, o que está acontecendo?” — Ahsoka Tano

HERÓI

VERMELHO

The Coruscant Initiative - Fanmade

18



0

RESISTINDO À ORDEM 66

EVENTO

Remova todos os dados de personagem **trooper**. Para cada dado removido, dê 2 escudos ao personagem correspondente.

“Rex, o que está acontecendo?” — Ahsoka Tano

HERÓI

VERMELHO

The Coruscant Initiative - Fanmade

18

5

OS MALFEITOS

3

3

2

2



SUORTE - TROOPER

Após ativar este suporte, aponte qualquer número de personagens e gaste até essa quantidade de recursos para rolar essa quantidade de cópias desse dado (19) na sua reserva.

(⚡) - Cause dano a um personagem igual ao número de dados d'Os Malfeitos na sua reserva.

HERÓI

VERMELHO

The Coruscant Initiative - Fanmade

19

5

OS MALFEITOS

3

3

2

2



SUPORTE - TROOPER

Após ativar este suporte, aponte qualquer número de personagens e gaste até essa quantidade de recursos para rolar essa quantidade de cópias desse dado (19) na sua reserva.

(⚡) - Cause dano a um personagem igual ao número de dados d'Os Malfeitos na sua reserva.

HERÓI

VERMELHO

The Coruscant Initiative - Fanmade

19

◆ TRACE MARTEZ
PROCURANDO POR FELICIDADE

10



2

1

2

1

1

—

PERSONAGEM - CATADOR - ENGENHEIRO

Ação Potente - Remova 1 de dano de um suporte **veículo** ou **droide**. Então, se você for o controlador desse suporte, ganhe 1 recurso.

10/13

HERÓI

AMARELO

The Coruscant Initiative - Fanmade

20

◆ TRACE MARTEZ
PROCURANDO POR FELICIDADE

10



2

1

2

1

1

—



PERSONAGEM - CATADOR - ENGENHEIRO

Ação Potente - Remova 1 de dano de um suporte **veículo** ou **droide**. Então, se você for o controlador desse suporte, ganhe 1 recurso.

10/13

HERÓI

AMARELO

The Coruscant Initiative - Fanmade

20

1

APENAS UM ARRANHÃO

EVENTO

Aponte um **engenheiro** e coloque 1 de dano em um dos seus **veículos** ou **droides** para remover um dado.

HERÓI

AMARELO

The Coruscant Initiative - Fanmade

21

1

APENAS UM ARRANHÃO

EVENTO

Aponte um **engenheiro** e coloque 1 de dano em um dos seus **veículos** ou **droides** para remover um dado.

HERÓI

AMARELO

The Coruscant Initiative - Fanmade

21

2

ANJO DE PRATA

2

2

1



SUPORTE - VEÍCULO

A sua personagem Trace Martez possui Pilotagem.

⚡ - Coloque 1 de dano nesse suporte para causar dano ou dar escudos a um personagem igual ao número de dano nesse suporte. Então, se esse suporte tiver 3 ou mais de dano nele, descarte-o do jogo.

HERÓI

AMARELO

The Coruscant Initiative - Fanmade

22

2

ANJO DE PRATA

2

2

1



-



SUPORTE - VEÍCULO

A sua personagem Trace Martez possui Pilotagem.

⚡ - Coloque 1 de dano nesse suporte para causar dano ou dar escudos a um personagem igual ao número de dano nesse suporte. Então, se esse suporte tiver 3 ou mais de dano nele, descarte-o do jogo.

HERÓI

AMARELO

The Coruscant Initiative - Fanmade

22

10



DUELO DAS LÂMINAS

EVENTO

Resolva um do seus dados de **arma** mostrando dano corpo a corpo (X), aumentando o seu valor em 1, para remover um dado de um oponente mostrando dano corpo a corpo (X).

NEUTRO

AZUL

The Coruscant Initiative - Fanmade

23

10

DUELO DAS LÂMINAS

EVENTO

Resolva um do seus dados de **arma** mostrando dano corpo a corpo (X), aumentando o seu valor em 1, para remover um dado de um oponente mostrando dano corpo a corpo (X).

NEUTRO

AZUL

The Coruscant Initiative - Fanmade

23



2

JAR'KAI

MELHORIA - HABILIDADE

Apenas personagem Azul.

Enquanto o personagem atribuído tiver apenas 2 **armas** nele, aumente o valor desses dados de **armas** em 1.

Ação Potente - Dê 1 escudo ao personagem atribuído e rerrole qualquer número de seus dados de **armas**.

NEUTRO

AZUL

The Coruscant Initiative - Fanmade

24



2



JAR'KAI

MELHORIA - HABILIDADE

Apenas personagem Azul.

Enquanto o personagem atribuído tiver apenas 2 **armas** nele, aumente o valor desses dados de **armas** em 1.

Ação Potente - Dê 1 escudo ao personagem atribuído e rerrole qualquer número de seus dados de **armas**.

NEUTRO

AZUL

The Coruscant Initiative - Fanmade

24



05

ARQUITETANDO PLANOS

EVENTO

Exauste um dos seus personagens para ganhar 1 recurso e vire um dos seus dados de personagem para um lado mostrando um valor de 2 ou menos.

NEUTRO

VERMELHO

The Coruscant Initiative - Fanmade

25



04



ARQUITETANDO PLANOS

EVENTO

Exauste um dos seus personagens para ganhar 1 recurso e vire um dos seus dados de personagem para um lado mostrando um valor de 2 ou menos.

NEUTRO

VERMELHO

The Coruscant Initiative - Fanmade

25



10

ESQUADRÃO, AO MEU COMANDO!

EVENTO

Ative até 2 de seus **troopers**. Resolva essa mesma quantidade de dados de **trooper** mostrando símbolos diferentes na ordem da sua escolha.

NEUTRO

VERMELHO

The Coruscant Initiative - Fanmade

26



10

ESQUADRÃO, AO MEU COMANDO!

EVENTO

Ative até 2 de seus **troopers**. Resolva essa mesma quantidade de dados de **trooper** mostrando símbolos diferentes na ordem da sua escolha.

NEUTRO

VERMELHO

The Coruscant Initiative - Fanmade

26



ESTAMOS NO COMANDO

CONSPIRAÇÃO

Seus líderes possuem Pilotagem.

Ação Potente - Você pode apontar um líder para colocar um evento da sua mão embaixo dessa conspiração.

Você pode apontar um **veículo** pilotado para jogar um evento que esteja embaixo dessa conspiração.



ESTAMOS NO COMANDO

CONSPIRAÇÃO

Seus líderes possuem Pilotagem.

Ação Potente - Você pode apontar um líder para colocar um evento da sua mão embaixo dessa conspiração.

Você pode apontar um **veículo** pilotado para jogar um evento que esteja embaixo dessa conspiração.



28



◆ ALGORITMO DE
ESTRATÉGIA DE LUTA

MELHORIA - INFORMAÇÃO

Apenas personagem Vermelho.

Ação Potente - Aponte um personagem de vilão para olhar a mão de um oponente e descarte uma carta dela, ou aponte um personagem herói para revelar as 3 cartas do topo do seu deck, jogue uma delas se possível e adicione outra à sua mão.

NEUTRO

VERMELHO

The Coruscant Initiative - Fanmade

28



28



♦ ALGORITMO DE
ESTRATÉGIA DE LUTA

MELHORIA - INFORMAÇÃO

Apenas personagem Vermelho.

Ação Potente - Aponte um personagem de vilão para olhar a mão de um oponente e descarte uma carta dela, ou aponte um personagem herói para revelar as 3 cartas do topo do seu deck, jogue uma delas se possível e adicione outra à sua mão.

NEUTRO

VERMELHO

The Coruscant Initiative - Fanmade

28



100

VANDALIZAR

EVENTO

Remova um número de dados de seus personagens igual ao custo de um suporte ou melhoria em jogo para descartá-lo.

NEUTRO

AMARELO

The Coruscant Initiative - Fanmade

29



100

VANDALIZAR

EVENTO

Remova um número de dados de seus personagens igual ao custo de um suporte ou melhoria em jogo para descartá-lo.

NEUTRO

AMARELO

The Coruscant Initiative - Fanmade

29

1



1



1



1



1



1



-

CARGA ILEGAL DE ESPECIARIAS

MELHORIA - MOD

Modifique um suporte **veículo**.

Após ativar o suporte modificado com esta carta, revele uma carta Amarela da sua mão ou descarte essa melhoria.

NEUTRO

AMARELO

The Coruscant Initiative - Fanmade

30



1



CARGA ILEGAL DE ESPECIARIAS

MELHORIA - MOD

Modifique um suporte **veículo**.

Após ativar o suporte modificado com esta carta, revele uma carta Amarela da sua mão ou descarte essa melhoria.

1

1

1

1

1

—

NEUTRO

AMARELO

The Coruscant Initiative - Fanmade

30



CORREDORES DE ESPECIARIAS

CONSPIRAÇÃO - MISSÃO

Inclua apenas se cada personagem no seu time for um **piloto** ou um **patife**.

Ação Potente - Coloque na zona reservada um **droide**, **equipamento**, **veículo** ou **arma** da sua pilha de descartes para ganhar 1 recurso.

3

NEUTRO

AMARELO

The Coruscant Initiative - Fanmade

31



CORREDORES DE ESPECIARIAS

CONSPIRAÇÃO - MISSÃO

Inclua apenas se cada personagem no seu time for um **piloto** ou um **patife**.

Ação Potente - Coloque na zona reservada um **droide**, **equipamento**, **veículo** ou **arma** da sua pilha de descartes para ganhar 1 recurso.

3

NEUTRO

AMARELO

The Coruscant Initiative - Fanmade

31

1

KEERADAK

1

2

1

1

1

-



SUORTE - CRIATURA

Você pode incluir até 4 cópias desse suporte no seu deck.

Ação Potente - Aponte qualquer número de outros Keeradaks para rerrolar esse dado até essa quantidade de vezes.

NEUTRO

CINZA

The Coruscant Initiative - Fanmade

32

1

KEERADAK

1

2

1

1

1

-



SUORTE - CRIATURA

Você pode incluir até 4 cópias desse suporte no seu deck.

Ação Potente - Aponte qualquer número de outros Keeradaks para rerrolar esse dado até essa quantidade de vezes.

NEUTRO

CINZA

The Coruscant Initiative - Fanmade

32

1

KEERADAK

1

2

1

1

1

-



SUORTE - CRIATURA

Você pode incluir até 4 cópias desse suporte no seu deck.

Ação Potente - Aponte qualquer número de outros Keeradaks para rerrolar esse dado até essa quantidade de vezes.

NEUTRO

CINZA

The Coruscant Initiative - Fanmade

32

1

KEERADAK

1

2

1

1

1

-



SUORTE - CRIATURA

Você pode incluir até 4 cópias desse suporte no seu deck.

Ação Potente - Aponte qualquer número de outros Keeradaks para rerrolar esse dado até essa quantidade de vezes.

NEUTRO

CINZA

The Coruscant Initiative - Fanmade

32

PRISÃO DE PYKES

Reivindicar - Escolha um personagem. O controlador daquele personagem deve descartar uma carta da mão dele para ativar aquele personagem na próxima rodada.

NEUTRO

The Coruscant Initiative - Fanmade

33

PRISÃO DE PYKES

Reivindicar - Escolha um personagem. O controlador daquele personagem deve descartar uma carta da mão dele para ativar aquele personagem na próxima rodada.

NEUTRO

The Coruscant Initiative - Fanmade

33

PARQUE DA PAZ

Ação Potente - Role um dado de um dos seus personagens na sua reserva. Force um oponente a rolar um dado de personagem na reserva dele. Remova um desses dados que mostre o menor valor (*ambos em caso de empate*).

NEUTRO

The Coruscant Initiative - Fanmade

34

PARQUE DA PAZ

Ação Potente - Role um dado de um dos seus personagens na sua reserva. Force um oponente a rolar um dado de personagem na reserva dele. Remova um desses dados que mostre o menor valor (*ambos em caso de empate*).

NEUTRO

The Coruscant Initiative - Fanmade

34

332° CLONE TROOPER

8



PERSONAGEM - TROOPER

Após esse dado rolar um vazio (—), você pode virar um dado de personagem para um lado mostrando vazio (—).

~O trabalho da pintura está um pouco rudimentar, mas achamos que deu para representar a ideia.~ — Rex

1 ↙

2 ↙

2 ☉

1 ☐

—

—

8

HERÓI

VERMELHO

The Coruscant Initiative - Fanmade

16A

332° CLONE TROOPER

8



PERSONAGEM - TROOPER

Após esse dado rolar um vazio (—), você pode virar um dado de personagem para um lado mostrando vazio (—).

~O trabalho da pintura está um pouco rudimentar, mas achamos que deu para representar a ideia.~ — Rex

1 ↙

2 ↙

2 ☉

1 ☐

—

—

8

HERÓI

VERMELHO

The Coruscant Initiative - Fanmade

16A

332° CLONE TROOPER

8



PERSONAGEM - TROOPER

Após esse dado rolar um vazio (—), você pode virar um dado de personagem para um lado mostrando vazio (—).

~O trabalho da pintura está um pouco rudimentar, mas achamos que deu para representar a ideia.~ — Rex

1 ↙

2 ↙

2 ☉

1 ☐

—

—

8

HERÓI

VERMELHO

The Coruscant Initiative - Fanmade

16A

332° CLONE TROOPER

8



PERSONAGEM - TROOPER

Após esse dado rolar um vazio (—), você pode virar um dado de personagem para um lado mostrando vazio (—).

~O trabalho da pintura está um pouco rudimentar, mas achamos que deu para representar a ideia.~ — Rex

1 ↙

2 ↙

2 ☉

1 ☐

—

—

8

HERÓI

VERMELHO

The Coruscant Initiative - Fanmade

16A