



CALORE
Giocala quando uma creatura termina il suo movimento in un settore con un segnalino fato.
Scegli una creatura in un settore con il segnalino fato, e spostala indietro di due settori. Il valore della prossima carta movimento giocata su questa creatura è considerata come se avesse un valore pari a 0.

DIVINITY DERBY



























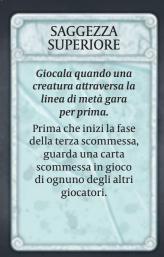




























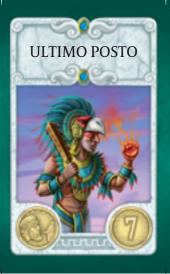


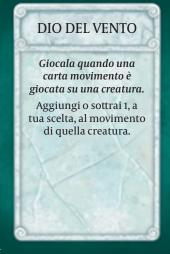














GIUSTIZIA

Giocala quando una
creatura termina il proprio
movimento in un settore con
un segnalino fato.
Scegli una creatura nel
settore con il segnalino fato.
Se c'è una carta movimento
di quella creatura nel mazzo
Zeus, rimuovi tutte le carte
Protezione di Zeus dal
mazzo: queste non saranno
usate in questa gara.

DIVINITY DERBY





