

Chiffre	Nom de la carte	Effet
1	Bard	Pas de capacité.
2	Scout	Après la récupération des cartes d'œuf, le Scout regarde la première carte de la pile des cartes d'œuf et il la place face cachée dans la zone de jeu.
3	Shepherd	Le Shepherd récupère toujours des cartes d'œuf avant le Blacksmith. Le 3 est plus fort que le 8.
4	Courier	Si le Courier a bien récupéré une carte d'œuf, vous pouvez donner cette carte d'œuf à un autre joueur.
5	Merchant	Si le Merchant n'a pas récupéré de carte d'œuf, vous recevez 6 PV à la fin de la manche. (Placez cette carte dans dans votre pile de cartes de score).
6	Priest	Si le Priest a bien récupéré une carte d'œuf, vous pouvez défausser une carte d'œuf parmi celles que vous avez déjà récupérées.
7	Mage	Le Mage ne récupère pas de carte d'œuf explosif. Le Mage peut prendre une carte face cachée, mais il doit la garder, même si c'est une carte d'œuf explosif.
8	Blacksmith	Si le Blacksmith n'a pas récupéré de carte d'œuf, vous recevez -4 PV à la fin de la manche.
9	Dark Priestess	Si plus d'une Dark Priestess a été jouée pendant ce tour, aucune ne récupère de carte d'œuf. Elles s'annulent toutes.
10	Hero	Pas de capacité.

Chiffre	Nom de la carte	Effet
1	Bard	Pas de capacité.
2	Scout	Après la récupération des cartes d'œuf, le Scout regarde la première carte de la pile des cartes d'œuf et il la place face cachée dans la zone de jeu.
3	Shepherd	Le Shepherd récupère toujours des cartes d'œuf avant le Blacksmith. Le 3 est plus fort que le 8.
4	Courier	Si le Courier a bien récupéré une carte d'œuf, vous pouvez donner cette carte d'œuf à un autre joueur.
5	Merchant	Si le Merchant n'a pas récupéré de carte d'œuf, vous recevez 6 PV à la fin de la manche. (Placez cette carte dans dans votre pile de cartes de score).
6	Priest	Si le Priest a bien récupéré une carte d'œuf, vous pouvez défausser une carte d'œuf parmi celles que vous avez déjà récupérées.
7	Mage	Le Mage ne récupère pas de carte d'œuf explosif. Le Mage peut prendre une carte face cachée, mais il doit la garder, même si c'est une carte d'œuf explosif.
8	Blacksmith	Si le Blacksmith n'a pas récupéré de carte d'œuf, vous recevez -4 PV à la fin de la manche.
9	Dark Priestess	Si plus d'une Dark Priestess a été jouée pendant ce tour, aucune ne récupère de carte d'œuf. Elles s'annulent toutes.
10	Hero	Pas de capacité.

Chiffre	Nom de la carte	Effet
1	Bard	Pas de capacité.
2	Scout	Après la récupération des cartes d'œuf, le Scout regarde la première carte de la pile des cartes d'œuf et il la place face cachée dans la zone de jeu.
3	Shepherd	Le Shepherd récupère toujours des cartes d'œuf avant le Blacksmith. Le 3 est plus fort que le 8.
4	Courier	Si le Courier a bien récupéré une carte d'œuf, vous pouvez donner cette carte d'œuf à un autre joueur.
5	Merchant	Si le Merchant n'a pas récupéré de carte d'œuf, vous recevez 6 PV à la fin de la manche. (Placez cette carte dans dans votre pile de cartes de score).
6	Priest	Si le Priest a bien récupéré une carte d'œuf, vous pouvez défausser une carte d'œuf parmi celles que vous avez déjà récupérées.
7	Mage	Le Mage ne récupère pas de carte d'œuf explosif. Le Mage peut prendre une carte face cachée, mais il doit la garder, même si c'est une carte d'œuf explosif.
8	Blacksmith	Si le Blacksmith n'a pas récupéré de carte d'œuf, vous recevez -4 PV à la fin de la manche.
9	Dark Priestess	Si plus d'une Dark Priestess a été jouée pendant ce tour, aucune ne récupère de carte d'œuf. Elles s'annulent toutes.
10	Hero	Pas de capacité.

Chiffre	Nom de la carte	Effet
1	Bard	Pas de capacité.
2	Scout	Après la récupération des cartes d'œuf, le Scout regarde la première carte de la pile des cartes d'œuf et il la place face cachée dans la zone de jeu.
3	Shepherd	Le Shepherd récupère toujours des cartes d'œuf avant le Blacksmith. Le 3 est plus fort que le 8.
4	Courier	Si le Courier a bien récupéré une carte d'œuf, vous pouvez donner cette carte d'œuf à un autre joueur.
5	Merchant	Si le Merchant n'a pas récupéré de carte d'œuf, vous recevez 6 PV à la fin de la manche. (Placez cette carte dans dans votre pile de cartes de score).
6	Priest	Si le Priest a bien récupéré une carte d'œuf, vous pouvez défausser une carte d'œuf parmi celles que vous avez déjà récupérées.
7	Mage	Le Mage ne récupère pas de carte d'œuf explosif. Le Mage peut prendre une carte face cachée, mais il doit la garder, même si c'est une carte d'œuf explosif.
8	Blacksmith	Si le Blacksmith n'a pas récupéré de carte d'œuf, vous recevez -4 PV à la fin de la manche.
9	Dark Priestess	Si plus d'une Dark Priestess a été jouée pendant ce tour, aucune ne récupère de carte d'œuf. Elles s'annulent toutes.
10	Hero	Pas de capacité.

