Охота на ведьм

Склянка забвения 3 — 5 ?
Выпей меня: освободите одного жителя, на котором лежит ?, затем уберите все ? с этого жителя.
0026

Слияние разумов 2 — 3 ?
Выпей меня в ведьмы: в этот ход считайте все ваши ? как ?.
0027

Природный сбор 2 — 3 ?
Выпей меня: выберите фракцию и добавьте 2 ? всем жителям этой фракции.
0028

Зелье знания I — 3 ?
Выпей меня: возьмите 3 .
0029

Эликсир Изобилия 2 — 4 ?
Выпей меня: добавьте 1 ? всем жителям.
0030

Банка бойкости 2 — 3 ?
Выпей меня в ведьмы: в этот ход, посещая жителей, удваивайте количество ? на шаге распределения.
0031



Испытания древних

Эссенция двойника I — 3 ?
Выпей меня: примените способности всех жителей на которых есть ваша ?/?.
0109

Микстура обаяния 2 — 3 ?
Выпей меня: добавьте 1 одному жителю без .
0110

Лицом к лицу

Зелье обаяния I — 2 ?
Выпей меня: получите , равное количеству на всех жителях.
0125

Флакон оцепенения 2 — 3 ?
Выпей меня: уберите все ? с одного любого жителя.
0126

Игры разума

Смешение I — X ?
Выпей меня: сыграйте 1 , заплатив полную стоимость, и переместите на него все ? с этой карты.
0141

Капли истины I — 3 ?
Выпей меня: охотник должен раскрыть и отложить 1 из имеющихся у него карт подозреваемых по своему выбору.
0142

По ту сторону изгороди

Эликсир скрытности I — 3 ?
Выпей меня: уберите до 2 . Можете добавить 1 на любую -карту.
0076

Бутыль с болотной водицей 2 — 5 ?
Выпей меня: выберите 1 фракцию. Добавьте по 1 всем её жителям без . Можете добавить 1 на любую -карту.
0077

Тёмный мёд 3 — 3 ?
Выпей меня: поместите эту карту перед охотником. Когда охотник посещает жителя, все ? на этом жителе становятся ?. Можете добавить 1 на любую -карту. Уберите эту карту в конце хода охотника.
0078

Яд болотной змеи I — 3 ?
Выпей меня: поместите эту карту рядом с одной из фракций. В свой ход охотник не может посетить её жителя. Можете добавить 1 на -карту. Уберите эту карту в конце хода охотника.
0079

Надвигающийся туман 2 — X ?
Выпей меня: добавьте 1 всем -картам. Этим действием вы можете превысить предел .
X равен 1 ? за каждую -карту.
0080

Пары смятения 2 — 3 ?
Выпей меня: сбросьте по 1 ? со всех жителей 1 фракции. Добавьте 1 на любую -карту.
0081

Сквозь туман

Зелье самоотречения 4 — 4 ?
Выпей меня: выберите и уберите 1 . Можете добавить 1 .
0159

Мерцающий дым 3 — 3 ?
Выпей меня: добавьте жителям столько ?, сколько находится в игре, но не более 2 ? на одного жителя. Можете добавить 1 .
0160

Презумпция невиновности

Зелье уникальности 3 — 2 ?
Выпей меня: выберите 1 жителя и добавьте ему 2 ?. Если на выбранном жителе находится фишка ?/?, можете немедленно преобразовать ? на этом жителе в .
0175

Отвар сомнений 4 — 4 ?
Выпей меня: выберите жителей с 3 и более ?. Уберите с каждого из них ?, так, чтобы на каждом осталось по 2 ?.
0176

За завесой мрака

Раздвоение личности 2 — 4 ?
Выпей меня: охотник должен отдать вам 1 из ранее полученных им карт подозреваемых. Верните 1 из 2 своих карт подозреваемых в колоду подозреваемых, не показывая карты охотнику, и перемешайте колоду. Подозреваемый на карте, которую вы оставили себе, является ведьмой.
0191

Питающая мгла 3 — 4 ?
Выпей меня: сыграйте 1 -карту бесплатно. Добавьте на эту карту дополнительно 1 (превысив предел).
0192

ВЕДЬМА

Заклятье

Охота на ведьм

Кровавые деньги 0

Получите 7 .
Охотник получает 2 .
0032

Колдовство 2

Выберите жителя, на котором лежит /.
Удвойте количество на нём.
0033

Дискредитация 4

Уберите 1 .
0034

Отвлечение внимания 2

Переместите все с одного жителя на другого.
0035

Пирокинез 4

Уберите 1 .
0036

Предложение 2

Освободите одного жителя, на котором лежит , затем возьмите 1 .
0037

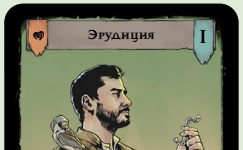
Соблазн 2

Добавьте 4 на 1 .
0038

Испытания древних

Одарить 4

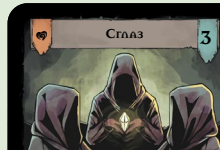
Добавьте 1 каждому жителю без .
0111

Эрудиция I

Получите величину , равную количеству в вашей руке.
0112

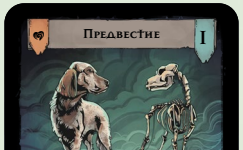
Лицом к лицу

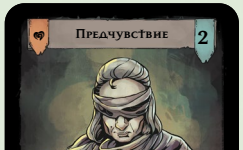
Варево 3

Добавьте до 2 на каждый .
0127

Сглаз 3

В любом порядке используйте способности всех жителей, на которых есть фишка .
0128

Игры разума

Предвестие I

Посмотрите верхнюю карту в колоде подозреваемых.
0143

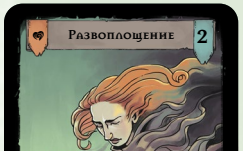
Предчувствие 2

Выберите тип карты (, , ,). По одной открывайте с верха вашей колоды, пока не найдёте карту выбранного типа. Немедленно сыграйте эту бесплатно. Сбросьте другие открытые .
0144

Зов предков

Хитрость 2

Добавьте 1 каждому жителю, рядом с которым есть . Если же на таком жителе находится 3 или более , вместо этого добавьте ему 3 .
0150

По ту сторону изгороди

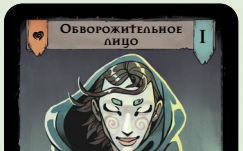
Развоплощение 2

Уберите 2 , чтобы убрать 1 или 1 .
0082

В трёх соснах 3

Поместите эту карту поверх другой карты (не жителя). Накрытая карта не считается находящейся в игре.
: получите 5 .
0083

Мрачный ритуал 2

Раскройте верхние 5 вашей колоды. Бесплатно сыграйте 1 раскрытую -карту или возьмите 1 раскрытую . Сбросьте все остальные .
0084

Обворожительное лицо I

Выберите 1 фракцию. Примените способность каждого жителя этой фракции, у которого есть хотя бы 1 .
0085

Оздадчить 2

Выберите 1 фракцию. Для каждого её жителя либо добавьте 1 , либо уберите 1 .
0086

Запутать 5

Добавьте 2 на любую -карту. Этим действием можете превысить предел .
0087

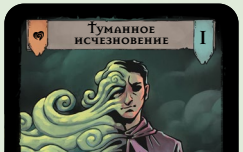
Мысленный образ 3

Выберите 1 фракцию. Охотник раскрывает по своему выбору 1 из имеющихся у него карт подозреваемых. Добавьте 1 всем жителям выбранной фракции, если подозреваемый не член этой фракции или у охотника нет карт подозреваемых.
0088

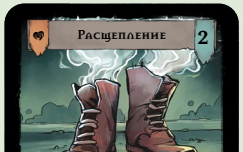
Сквозь туман

Помощь поневоле 2

Положите эту карту рядом с жителями одной из фракций и уберите её в конце следующего хода охотника.
Когда охотник посещает жителя выбранной фракции, добавьте 1 или 4 этому жителю, затем уберите «Помощь поневоле».
0161

Туманное исчезновение I

Уберите 1 , затем уберите 1 или 1 .
0162

Презумпция невиновности

Расщепление 2

Уберите 2 , чтобы добавить 1 одному любому жителю, на котором находится менее 2 .
0177

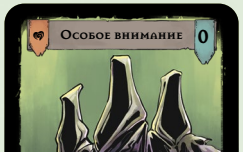
Синергия 0

Добавьте 1 каждому жителю с фишкой /.
0178

За завесой мрака

Плата за услугу I

Уберите 1 , затем добавьте 1 на любую -карту. Этим действием вы можете превысить предел .
0193

Особое внимание 0

Выберите 1 фракцию и добавьте по 1 и 1 , каждому жителю этой фракции, затем возьмите 1 карту.
0194



ВЕДЬМА

Прислужник

Охота на ведьм

Помощник 2
Добавьте 1 ? посещённому жителю.
(2): вместо этого добавьте 2 ?.
0045

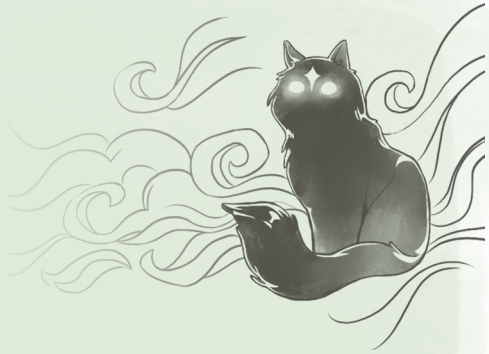
Ложный след 3
Если у посещённого жителя есть хотя бы 3 , потратьте 2 , чтобы убрать 1 .
(1): достаточно хотя бы 1 у посещённого жителя.
0046

Сбор 1
Добавьте 1 ? на 1 .
(2): вместо этого добавьте 2 ?.
0047

Выведать секреты 2
Получите 1 .
(1): вместо этого получите 3 .
0048

Муки совести 2
Переместите 1 с посещённого жителя на другого жителя.
(2): вместо этого верните 1 охотнику в руку.
0049

Гадание 1
Возьмите 1 , затем сбросьте 1 .
(2): вместо этого возьмите 2 , затем сбросьте 1 .
0050



Испытания древних

Обратить 3
Освободите жителя с 1 или менее .
(1): добавьте 1 ? освобождённому жителю.
0115

Подорвать 4
Добавьте 2 ? на эту карту.
(2): уберите 1 , стоимость которой меньше, чем количество ? на этой карте. Затем уберите все ? с этой карты.
0116

Лицом к лицу

Содействие 5
Сыграйте 1 .
(1): Сыграйте 1 . Её стоимость уменьшается на 2.
0131

Тайны 0
Уберите 1 ? с посещённого жителя, чтобы взять 2 .
(2): вместо этого уберите 0 ?.
0132

Игры разума

Афазия 3
Добавьте 1 ? на эту карту. Когда охотник посещает жителя, вы можете потратить 3 ? с этой карты, чтобы запретить ему выполнять шаг распределения .
(1): добавьте 2 ? вместо 1.
0147

Проворность 3
Уберите 1 ? с посещённого жителя, чтобы использовать способность соседствующего с ним жителя.
(2): вместо этого уберите 0 ?.
0148

По ту сторону изгороди

Муть 3
Бесплатно сыграйте .
(1): добавьте 2 ? на этот .
0095

Эманация 2
Добавьте 1 на эту карту.
(2): вместо этого переместите 1 с этой карты на любую -карту. Этим действием можете превысить предел .
0096

Поддержка 4
Освободите жителя той же фракции, что и житель, на котором лежит ваша .
(1): вместо этого освободите любых 2 жителей.
0097

Лукавство 3
Переместите 1 ? с посещённого жителя на другого жителя.
(1): вместо этого переместите 1 ? и/или 1 .
0098

Подчинение 3
Уберите 1 ? с каждого жителя фракции с вашей , чтобы добавить 1 посещённому жителю.
(1): вместо этого добавьте любому жителю с вашей .
0099

Вдохнуть туман 2
Раскройте верхние 3 вашей колоды. Возьмите все раскрытые -карты и сбросьте остальные.
(1): раскройте верхние 5 вместо трёх.
0100

Сквозь туман

Плутовство 1
Получите 2 , если рядом с посещённым жителем есть .
(1): вместо этого получите 5 .
0165

Призрачные следы 3
Добавьте 1 ? на эту карту.
(1): добавьте по 1 ? до X жителям, где X равен количеству ? на этой карте.
0166

Презумпция невиновности

Подлог 3
Переместите верхнюю карту с вашей стопки сброса на эту карту.
(2): сыграйте 1 карту, лежащую на этой карте, бесплатно. Затем возьмите в руку оставшиеся здесь карты.
0181

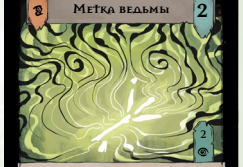
Огласка 4
Добавьте 1 ? на эту карту.
(2): раскройте все свои карты соперника. Охотник выбирает из них столько карт, сколько ? находится на этой карте. Вы можете сыграть выбранные охотником карты бесплатно. Уберите все ? с этой карты.
0182

За завесой мрака

Испариться 2
Добавьте 1 ? на эту карту.
(1): уберите 1 ? с этой карты и 1 . При этом не применяйте эффект.
0197

Отсрочка 3
Уберите 1 , затем добавьте 1 ? на эту карту.
(2): уберите 1 ? с этой карты, чтобы вернуть в свой запас. Нельзя забрать с жителя, на котором находится 2 или более .
0198

Охота на ведьм

Метка ведьмы 2

В ведьмы: ведьма получает 2 .

Зачарованный 3

Посещая жителя, после шага преобразования в , ведьма может взять 1 , если на нём есть хотя бы 1 .

Гипноз 3

Ведьма выбирает жителя, которого охотник должен посетить своим первым действием.

Скрывающий туман I

Посещая жителя, охотник не может распределить больше 1 , независимо от болтливости жителя или эффектов других карт.

Медлительность 4

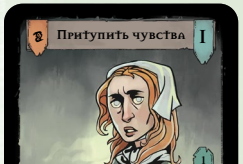
Считайте описание способностей всех пустым.

Изоляция 5

Когда охотник посещает жителя, он должен соседствовать с жителем, на котором уже есть (если возможно).



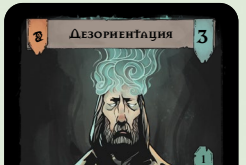
Испытания древних

Притупить чувства I

Охотник обязан тратить 1 дополнительное , когда выполняет действие «Оправдать жителя».

Летаргия 4

Стоимость охотника увеличивается на 1.

Лицом к лицу

Дезориентация 3

Охотник не может играть со стоимостью больше 2.

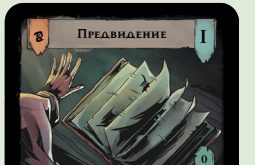
Дурное знамение 2

Когда охотник распределяет или добавляет не менее 2 , на карту жителя, можете добавить 1 одному жителю, который только что получил .

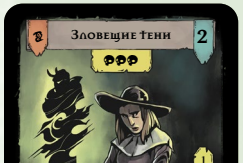
Игры разума

Массовое замешательство I

В ведьмы: ведьма может переместить 1 , с одного жителя на любого другого.

Предвидение I

В ведьмы: вы можете посмотреть верхнюю карту в колоде любого игрока и решить: оставить её сверху или поместить под низ колоды. Получите 1 , если оставили карту сверху.

По ту сторону изгороди

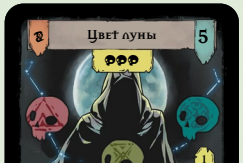
Зловещие тени 2

В ведьмы: получите столько же , сколько на этой карте.

: получите 6 .

Мираж 3

В ведьмы: ведьма может убрать столько же , с жителей, сколько здесь на этой карте.

: получите 2 .

Цвет луны 5

Поместите на эту карту по 1 на каждый символ фракции. Охотник не может добавить , жителям фракции, на символе которой лежит .

: добавьте 1 , каждому жителю одной фракции.

Блуждающие огоньки 4

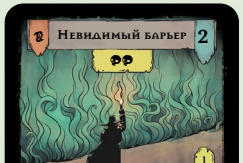
В ведьмы: возьмите столько же , сколько на этой карте.

: ведьма обязана сбросить все с руки.

Сила во тьме 3

Стоимость ведьмы уменьшается на количество на этой карте.

: уберите все с 1 жителя.

Невидимый барьер 2

Когда с любой другой карты сбрасывается , вместо этого сбросьте его с этой карты.

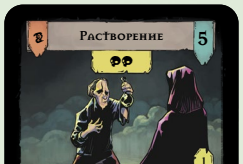
: сбросьте 1 с любой карты, находящейся в игре.

Сквозь туман

Остракизм 4

Каждый ход охотник может только 1 раз выполнить действие «Посетить жителя».

: Добавьте 3 , жителям в любом сочетании, затем освободите одного жителя.

Растворение 5

Когда входит в игру, добавьте на него столько , сколько находится на этой карте.

: уберите все со всех и получите 2 .

Презумпция невиновности

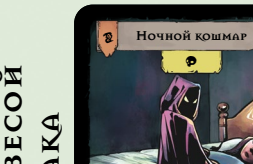
Печать 2

Охотник не может активировать никакие .

Остатки I

Выпив , можете переместить карту выпитого отвара на эту карту.
В ведьмы: сыграйте 1 , лежащий на этой карте, бесплатно.

За завесой мрака

Ночной кошмар 2

В ведьмы: освободите столько жителей, сколько находится на этой карте.

: Возьмите 3 карты и освободите всех жителей.

Непокорные сумерки I

Когда другая карта становится очищенной, не применяйте эффект такой карты и уберите «Непокорные сумерки».

: уберите 1 .