ОХОТНИК

Союзник



Охота на ведьм

Проводник из местных 2
В ▮ охотника: получите 1 👁.
Если вы начали свой ход с 3 👁 или менее, то вместо этого получите 2 👁.
0001

Клерк 2
В ▮ охотника: возьмите 1 ♣ или сбросьте 1 ♣, чтобы получить 3 👁.
0002

Проповедник I
Когда ведьма использует 🐈, можете добавить 1 🔑 на эту карту. В свой ход можете убрать с этой карты 3 🔑, чтобы сбросить карту 🐈, находящуюся в игре.
0003

Оперативник 2
Когда ведьма посещает жителя, можете добавить на этого жителя 1 🔑.
0004

Громила 2
В ▮ охотника: можете убрать 1 ? с любого жителя.
0005

Богослов I
Стоимость 🔑 уменьшается на 1. Когда охотник играет 🔑 из руки, рядом с жителем может находиться больше 1 🔑.
0006

Испытания древних

Присяжный 4
В ▮ охотника: потратьте 3 🐈, чтобы оправдать одного жителя или потратьте 7 🐈, чтобы оправдать 2 жителей.
0101

Сыщик 3
В ▮ охотника: получите 1 🐈.
0102

Лицом к лицу

Нотариус 2
Взяв ♣ первый раз во время каждого своего хода, можете немедленно сыграть её, оплатив полную стоимость.
0117

Лекарь 2
Для приготовления любого 🍲 требуется на 1 ? больше.
0118

Игры разума

Советник 2
В ▮ охотника: если на этой карте нет другой ♣, положите на неё верхнюю ♣ из вашей колоды лицом вверх (она не в игре).
Вы можете сыграть ♣, выложенную поверх Советника, как если бы она была у вас в руке.
0133

Осведомитель I
Вместо каждого 🔑, который вы можете добавить или распределить, можете получить 1 👁.
0134

По ту сторону изгороди

Рыбак I
В ▮ охотника: можете добавить 1 💀. Сделав это, получите 4 👁.
0051

Пастух 2
Когда с 💀-карты убирается 💀, можете взять 2 ♣.
0052

Свечевар 3
В ▮ охотника: уберите 1 💀.
0053

Глава гильдии 2
В свой ход, посетив всех трёх жителей фракции, получите 2 🐈.
0054

Колонист 2
Когда карта очищается 🔥, получите 2 🐈.
0055

Тактик 2
В ▮ охотника: добавьте на эту карту 1 🔑. Можете сбросить Тактика, чтобы убрать столько же 💀, сколько 🔑 на этой карте.
X = 🔑 на этой карте.
0056

Сквозь туман

Землемер 2
Когда сыграна 💀-карта, можете 1 раз потратить 3 👁, чтобы карта вошла в игру с 1 💀 меньше. Этот эффект нельзя использовать, если 💀-карта должна будет войти в игру с менее, чем 1 💀.
0151

Наёмная работница I
Получите 3 👁, когда активируете ✚.
0152

Презумпция невиновности

Соглядатай 4
Когда ведьма получает 🔥, получите 1 🐈.
0167

Регистратор 3
Каждый раз, когда выполняете действие «Оправдать жителя», можете 1 раз потратить 4 👁, чтобы взять 1 дополнительную карту подозреваемого.
0168

За завесой мрака

Наблюдатель 3
▮: добавьте 1 🔑 каждому жителю, рядом с которым есть 🔑.
0183

Охотник за туманом 2
Когда срабатывает 🔥-эффект, можете убрать 1 💀.
0184

ОХОТНИК

Событие

Охота на ведьм

Взятка 4
Переместите 1 с одного жителя на другого.
0007

Анализ данных 5
Выберите фракцию. Уберите 1 с каждого жителя этой фракции, чтобы взять 1 карту из колоды подозреваемых.
0008

Быстрое разложение I
Уберите 2 с одного жителя.
0009

Взять след 4
Уберите 1 или .
0010

Тщательный обыск 2
Получите 2 .
0011

Случайные вести I
Сбросьте 2 с верха вашей колоды. Получите , равное суммарной стоимости сброшенных .
0012



Испытания древних

Раскрыть лжесвидетельство 0
Переместите 2 между жителями.
0103

Сорванные планы 2
Ведьма выбирает одну из в своей руке и сбрасывает её. Вы получаете величину , равную стоимости этой карты.
0104

Лицом к лицу

Полномасштабные операции 3
Используйте всех ваших (не размещая фишек действия).
0119

Внешнее финансирование 0
Получите 2 за каждого вашего .
0120

Игры разума

Начать с начала 0
Сбросьте все , затем возьмите 3 .
0135

Возвращение 3
Верните в руку 3 с верха вашей стопки сброса.
0136

Зов предков

Перегруппировка 3
Верните 1 фишку в свой запас. Можете использовать эту фишку действия ещё раз в текущем ходу.
0149

По ту сторону изгороди

Марш на рассвете 5
Уберите 1 ведьмы в игре. Можете добавить 1 или больше , чтобы снизить стоимость этой карты на 2 за каждый добавленный .
0057

Самосуд 4
Выберите целью 1 фракцию. Уберите до 2 с каждого её жителя.
0058

В едином порыве I
Выберите целью 1 фракцию. Освободите всех её жителей.
0059

Шёпот в темноте 2
Выберите целью 1 -карту, находящуюся в игре. Добавьте жителям столько , сколько находится на цели.
0060

Разоблачение 4
Уберите 1 -карту или добавьте 2 одному жителю.
0061

Осторожный подход 2
Уберите 1 с каждой карты охотника, находящейся в игре.
0062

Безрассудный подход I
Добавьте по 1 на разные -карты (макс. 3). Можете превысить предел . За каждый добавленный или возьмите 2 и 4 , или сыграйте карту, уменьшив стоимость на 2.
0063

Сквозь туман

Свет во тьме I
Сбросьте любое количество карт из руки. Уберите 1 за каждые 2 сброшенные карты.
0153

Шепчущие тени 4
Получите 1 за каждую -карту, находящуюся в игре.
0154

Презумпция невиновности

Передышка 2
За каждый , который вы добавляете на -карты, находящиеся в игре, можете преобразовать 1 в 2 .
0169

Смена тактики 3
Верните любое количество в руку. Затем можете сыграть такое же количество бесплатно. Добавьте 1 , каждому жителю, рядом с которым вы только что сыграли .
0170

За завесой мрака

Тёмные приоритеты I
Добавьте 1 , затем уберите 1 .
0185

Восстановление 4
Раскройте 3 карты с верха вашей стопки сброса. Сыграйте 1 из них бесплатно. Если это -карта, добавьте на неё на 1 меньше.
Последняя часть эффекта не применяется, если -карта должна будет войти в игру с менее, чем 1 .
0186

Охота на ведьм

Сплетни 2
: охотник получает 3 .

Под замком 5
: для посещения этого жителя требуется 2 фишки . Затем ведьма может переместить эту карту к другому жителю без .

Карантин 3
: пропустите шаг распределения .

Домашний арест 3
: считайте описание способности жителя пустым.

Убеждение 3
: получите 1 .

Надзор 4
: можете 2 раза использовать способность этого жителя.

Грубый допрос I
: можете распределить 1 дополнительную .

Испытания древних

Исследование 0
: раскройте верхнюю карту колоды ведьмы. Если её стоимость 2 или больше, охотник получает 1 .

Конфискация 2
: уберите 1 с этого жителя.

Лицом к лицу

Сотрудничество 2
: во время посещения этого жителя вместо его способности можете использовать способность любого другого жителя той же фракции.

Сомнительные методы 3
: во время посещения этого жителя на шаге распределения можете распределить их на любых жителей, независимо от их фракций.

Игры разума

Доносчик I
: охотник может добавить 1 одному любому жителю.

Тактика запугивания 3
В охотника: можете освободить этого жителя.

По ту сторону изгороди

Освещение 4
: уберите 1 .

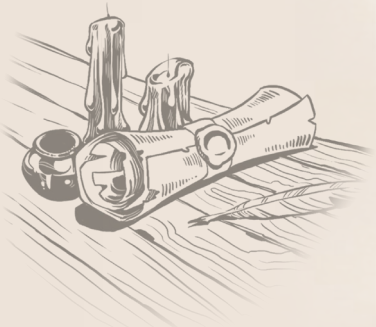
Пристальное внимание 2
: уберите 1 с этой карты.
: уберите 1 с жителя этой фракции.

Верный след 4
: уберите 1 с этой карты.
: охотник может взять 1 карту из колоды подозреваемых

Дедукция 3
: уберите 1 с этой карты.
: охотник может добавить 3 каждому жителю этой фракции.

Соблазнение I
: уберите 1 с этой карты.
: получите 1 за каждого жителя хотя бы с 1 .

Опрос 3
: уберите 1 с этой карты.
: получите 1 за каждую на жителях той же фракции.



Сквозь туман

Бдительность 5
: уберите 1 с этой карты.
: можете казнить жителя с 3 или более . Не убирайте с жителей, даже если казнённый был невиновен.

Открытие I
: добавьте 1 , любому жителю, на котором лежит .

Презумпция невиновности

Озарение 3
: уберите 1 с этой карты. Эту карту нельзя выбрать целью для других карт и эффектов.
: посмотрите 2 верхние карты в колоде подозреваемых, затем перемешайте колоду.

Отступник 2
: добавьте 1 этому жителю. Получите столько , сколько находится на нём. Уберите все с этого жителя, если их 4 или более.

За завесой мрака

Травмировать 4
: уберите 1 с этой карты.
: ведьма должна сбросить все карты из руки.

Переломный момент 2
: уберите 1 с этой карты.
: добавьте по 1 каждому жителю.

ОХОТНИК

Локация

Охота на ведьм

Ратуша 2
: получите 5 .

Штаб 2
: раскройте 2 с верха вашей колоды. Сыграйте 1 из них бесплатно и сбросьте другую.

Кабинет 2
: возьмите 3 .

Центральная площадь 2
Когда ведьма посещает жителя хотя бы с 1 , можете добавить на эту карту 1 .
: переместите все , лежащие на этой карте, на любых жителей (одного или разных).

Доска объявлений 2
В охотника: добавьте на эту карту 1 .
: уберите с этой карты 2 , чтобы получить 1 , затем можете выполнить действие «Оправдать жителя» (убрав 3).

Оружейная I
: уберите 2 . Можете убрать их с разных жителей.



Испытания древних

Конюшня I
: переместите 1 с одного жителя на другого, затем добавьте 1 жителю, на которого переместили .

Наружное наблюдение I
Сыграв эту карту, добавьте на неё 3 .
: добавьте 3 на эту карту. Посещая жителя, можете переместить 1 отсюда на посещённого жителя.

Лицом к лицу

Тюрьма 2
: освободите 1 любого жителя и затем используйте его способность (не размещая фишку действия).

Церковь 2
Сыграв эту карту, добавьте 3 на неё.
В охотника: уберите 1 с этой карты, чтобы получить 2 .
: добавьте 3 на эту карту.

Игры разума

Конюшня I
: переместите все , расположенные на жителях, на других свободных жителей. Затем можете использовать способности всех жителей, на которых есть .

Кладовка 4
: Сыграйте верхнюю из вашей стопки сброса, как если бы она была у вас в руке. Затем сбросьте её, положив под низ вашей стопки сброса.

По ту сторону изгороди

Вид с холма I
: возьмите 2 . Уберите 1 с этой карты.
: получите 6 .

Мутные воды I
: получите 3 . Уберите 1 с этой карты.
: получите 4 .

Топи I
: добавьте 1 одному жителю. Уберите 1 с этой карты.
: выберите на любой другой карте и примените её эффект.

Заросли ивы 2
: освободите одного жителя. Уберите 1 с этой карты.
: возьмите 3 и получите 5 .

Выступ 2
: сыграйте 1 . Уберите 1 с этой карты.
: сбросьте 1 .

Склад I
: Добавьте верхнюю карту вашей колоды лицевой стороной вниз под эту . Уберите 1 с этой карты.
: бесплатно сыграйте до 3 под этой . Сбросьте оставшиеся карты.

Сквозь туман

Мрачная пещера I
: получите 2 . Уберите 1 с этой карты.
: получите 1 за каждый , находящийся в игре.

Туманный холм 2
: возьмите 2 . Уберите 1 с этой карты.
: раскройте 4 верхние карты с верха вашей колоды. Сыграйте 1 из них бесплатно, а остальные возьмите в руку.

Презумпция невиновности

Архивы 4
: добавьте 1 на эту карту.
: заберите в свой запас все , лежащие на этой карте.

Дозорная башня 2
: добавьте 1 одному любому жителю.
Когда на этой карте находится фишка , ведьма может играть карты, только если на жителях находится больше / , чем .

За завесой мрака

Укрытие 2
: добавьте 1 одному любому жителю. Уберите 1 с этой карты.
: уберите 1 , , или .

Хранилище I
: получите 2 . Уберите 1 с этой карты.
: возьмите столько карт, сколько жетонов находится в игре.