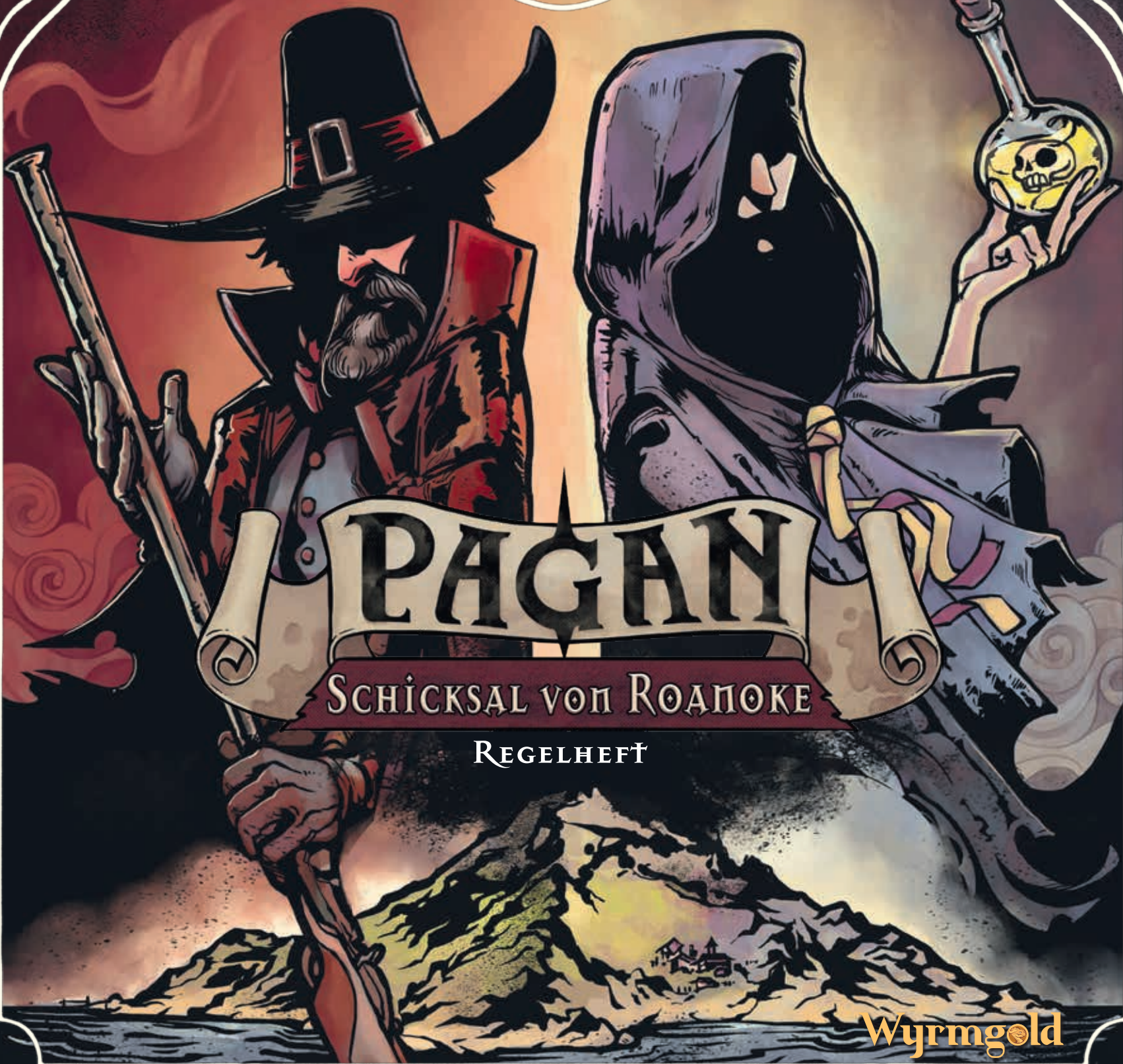


KASPER KJØR CHRISTIANSEN



KÅRE WERPER STORGAARD



PAGAN

SCHICKSAL VON ROANOKE

REGELHEFT

Wyrmgold



EINFÜHRUNG

An Bürgermeister Biggs,
Bezug nehmend auf Ihren Brief anlässlich des Auftauchens
einer Hexe im Dorf Roanoke, nehme ich hiermit die mir angebotene
Aufgabe an. Wenn Eure Überzeugung - dass es sich bei den
Verdächtigen um deniger als ein Dutzend handelt - zutrifft,
empfehle ich, sie alle der Justiz zu überantworten. In einer
Situation wie dieser ist ein gewisser Kollateralschaden zu erwarten.
Ich werde jedoch Euren Wunsch respektieren, dass die wirklich
Unschuldigen verschont werden - wenn das überhaupt möglich ist.
Was eine so mächtige Hexe, die Ihr sie darstellt, an einem Ort wie
Roanoke zu suchen hat, ist mir schleierhaft. Dennoch versichere
ich Euch, dass ihre Tugde erzählt sind. Im Vertrauen darauf, dass
mir jede Ressource zur Verfügung steht,

Samuel Grode, Hexenjäger
Anno Domini 1587, 20. August



SPIELÜBERSICHT

Pagan ist ein asymmetrisches Kartenspiel für 2 Spieler, die in die Rolle der Hexe oder des Hexenjägers schlüpfen. Die Hexe versucht, ein Ritual der Renaturierung durchzuführen, bevor sie vom Hexenjäger enttarnt und eliminiert wird. 9 Dorfbewohner stehen unter Verdacht und nur der Hexenspieler weiß, wer die wahre Hexe ist. Jede Runde nutzen die Spieler ihre Gehilfen, um Dorfbewohner zu aktivieren, Karten zu ziehen, Karten zu spielen und Einfluss zu erhalten. Zudem kann die Hexe mächtige Tränke brauen, ihren Vertrauten verbessern sowie Verzauberungen und Zauber wirken, während der Hexenjäger Verbündete anwirbt, strategische Orte für sich beansprucht und die Dorfbewohner rücksichtslos untersucht.

HINWEIS

Wir von Wyrmgold möchten klarstellen, dass wir als Unternehmen und als Personen Gewalt gegen Menschen, Hexen oder Tiere jeglicher Art nicht gutheißen. Dies ist ein Werk der Fiktion und nicht als respektlos gegenüber einer historischen Figur, ethnischen oder religiösen Gruppe gedacht.

ZIEL DES SPIELS

In Pagan wetteifern zwei Spieler darum, als Erster ihr individuelles Ziel zu erreichen. Als Hexe ist es dein Ziel, genug Geheimnisse zu sammeln, um ein Ritual durchzuführen, das so mächtig ist, dass die gesamte Region unter deinen Bann fällt und Mutter Natur die Kolonie zurückfordert. Als Hexenjäger sammelst du alle Verbündeten und Unterstützung, die du aufbringen kannst, um die Hexe zur Rechenschaft zu ziehen, bevor ihr tödliches Ritual zum Tragen kommt.

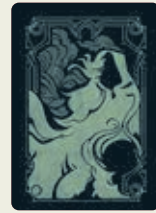
ÜBERSICHT DER BESTANDTEILE



HEXENJÄGER

50 Karten (4 verschiedene Typen):

- ◆ **EREIGNISSE** (☘)
- ◆ **VERBÜNDETE** (☘)
- ◆ **ORTE** (♣)
- ◆ **UNTERSUCHUNGEN** (☘)



HEXE

50 Karten (4 verschiedene Typen):

- ◆ **ZAUBER** (♥)
- ◆ **TRÄNKE** (♣)
- ◆ **VERTRAUTENFERTIGKEIT** (♣)
- ◆ **VERZAUBERUNGEN** (♣)



HEXENJÄGER SPIELSTEINE

- ◆ 30 **HINWEISE** (☘ kleine rote Marken)
- ◆ 9 **BEWEISE** (☘ große rote Marken)
- ◆ 3 **GEHILFEN** (♣)



HEXEN SPIELSTEINE

- ◆ 30 **GEHEIMNISSE** (☘ kleine lila Marken)
- ◆ 20 **GEFÄLLIGKEITEN** (☘ große lila Marken)
- ◆ 2 **GEHILFEN** (♣)
- ◆ 1 **VERTRAUTER** (♣)

Alle Spielsteine sind auf die Menge in der Box begrenzt. Wenn du einen Spielstein erhalten oder platzieren willst und es ist keines mehr im Vorrat, darfst du den Spielstein nicht platzieren. Du darfst jedoch einen bereits im Spiel befindlichen Spielstein desselben Typs bewegen.



EINFLUSSSCHEIBEN

- ◆ 2 **EINFLUSSSCHEIBEN** mit den Werten 0-20

Wichtig: Der **EINFLUSS** ist nicht begrenzt. Für den unwahrscheinlichen Fall, dass du mehr als 20 brauchst, lege für je 20 **EINFLUSS** einen Marken neben die Scheibe.

ZUSÄTZLICH

- ◆ 2 **SPIELHILFEN**
- ◆ 2 **SZENARIOKARTEN**



DORF UND MYSTISCHE INSEL



DORFBEWohner & VERDÄCHTIGE

- ◆ 3 rote, 3 blaue & 3 grüne **DORFBEWohner**
- ◆ 9 entsprechende **VERDÄCHTIGE**
- ◆ 3 **DORFBEWohner** Übersichtskarten



HAUPTQUARTIER

Auf der linken Seite findest du eine Liste mit allen Hexenjäger-Aktionen. **ORTE** sowie **VERBÜNDETE** müssen auf den dafür vorgesehenen Feldern auf der rechten Seite platziert werden.

Auf Seite 14 findest du mehr Details.



UNTERSCHLUPF

Auf der linken Seite findest du eine Liste aller Hexenaktionen. **TRÄNKE** sowie **VERTRAUTE** müssen auf den dafür vorgesehenen Plätzen auf der rechten Seite platziert werden.

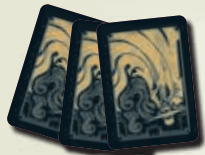
Auf Seite 15 findest du mehr Details.

GAME SETUP



- ◆ Entscheidet, wer als Hexe und wer als Hexenjäger spielen wird.
- ◆ Die Hexe erhält 3 **GEHILFEN** (2 ♣ und 1 ♠), den **UNTERSCHLUPF** sowie die grüne **EINFLUSSSCHEIBE**.
- ◆ Der Hexenjäger erhält 3 **GEHILFEN** (♣), das **QUARTIER** und die rote **EINFLUSSSCHEIBE**.
- ◆ Lege das 3-teilige **DORF** in die Tischmitte (1. ♣, 2. ♠, 3. ♠) und lege die **MYSTISCHE INSEL** an eine Seite davon.
- ◆ Lege die 9 Dorfbewohner entsprechend ihres Symbols und ihrer Färbung auf das **DORF** ♠, ♣ und ♠. (Du findest sie auf der Rückseite der Karten)
- ◆ Mische die 9 **VERDÄCHTIGEN**, passend zu den Dorfbewohnern im **DORF**, um den **VERDÄCHTIGENSTAPEL** zu bilden.
- ◆ Die Hexe zieht nun die oberste Karte des **VERDÄCHTIGENSTAPELS** und hält sie geheim. Dieser **VERDÄCHTIGE** zeigt die wahre Identität der Hexe für den Rest des Spiels an.
- ◆ Beide Spieler mischen ihre 50 Karten und bauen ihre jeweiligen Decks auf.
- ◆ Die restlichen Spielsteine (**HINWEISE**, **BEWEISE**, **GEHEIMNISSE** und **GEFÄLLIGKEITEN**) werden in den allgemeinen Vorrat gelegt.
- ◆ Beide Spieler ziehen 3 Handkarten von ihren jeweiligen Decks und setzen ihre **EINFLUSSSCHEIBE** auf 2.

Hinweis: Wenn du zum ersten Mal spielst, solltest du 1 Spielhilfe neben dein Spielbrett legen.



Handkarten



Quartier



Hexenjäger Deck

Ablagestapel



Beweis



Spielhilfe

Einflusssscheibe



Hinweise



Gehilfen



Dorf

Mystische Insel

Verdächtigenstapel

Gehilfen & Vertrauter

Geheimnisse



Unterschlupf

Einflusssscheibe

Wahre Hexe

Ablagestapel

Gefälligkeiten

Spielhilfe

Hexen Deck

Handkarten

SPIELABLAUF

INDIVIDUELLE ZIELE VON HEXE UND HEXENJÄGER

Die Hexe und der Hexenjäger müssen Aktionen ausführen, die ihnen helfen, ihre individuellen Siegbedingungen zu erreichen:

Die Hexe gewinnt, indem sie 3 oder mehr **GEFÄLLIGKEITEN** auf den Dorfbewohner legt, der die wahre Hexe repräsentiert und dann das **RITUAL DURCHFÜHRT**. Alternativ dazu gewinnt die Hexe, wenn der Hexenjäger 3 unschuldige Dorfbewohner **ELIMINIERT**.

Der Hexenjäger gewinnt, indem er entweder die wahre Hexe **ELIMINIERT** oder die restlichen 8 unschuldigen **DORFBEWohner ENTLASTET**.

START DES SPIELS

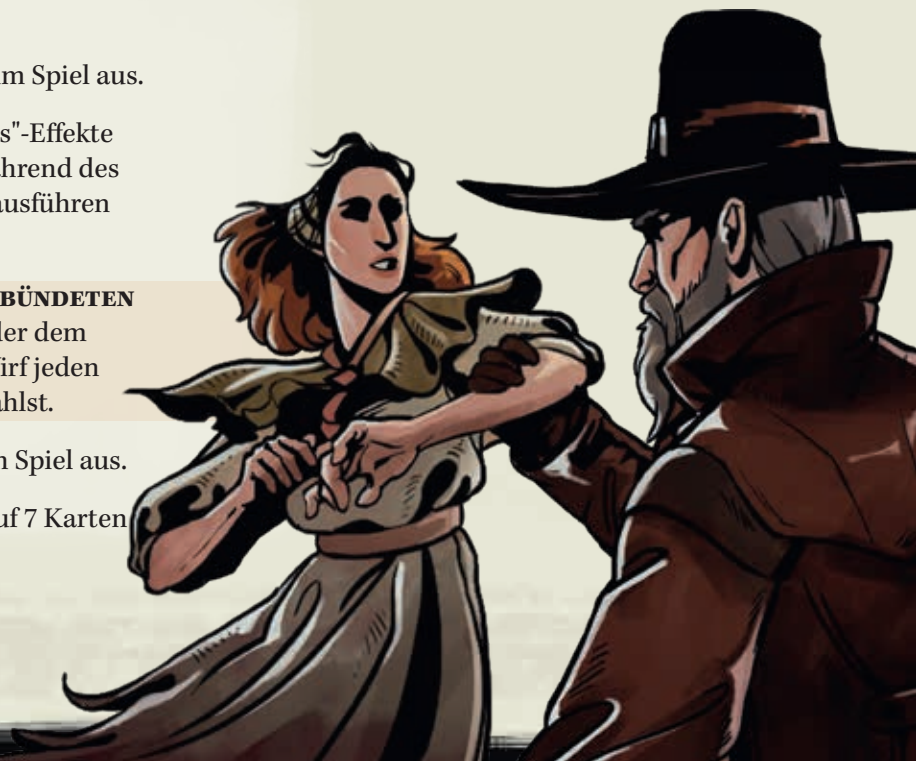
Die Spieler sind im Wechsel der aktive Spieler. Die Hexe ist zuerst an der Reihe. Jeder Zug besteht aus zwei Phasen:

1. Eine **HAUSHALTUNGSPHASE**, in der du deine **GEHILFEN** in deinen Vorrat zurücklegst und möglicherweise Karteneffekte benutzt und/oder den **HAUSHALT** bezahlst.
2. Eine **AKTIONSPHASE**, in der du 3 Aktionen ausführst, indem du **GEHILFEN** auf Karten oder Spielbrettern platzierst.

HAUSHALTUNGSPHASE

In der **HAUSHALTUNGSPHASE** führst du die folgenden Schritte der Reihe nach durch:

1. Lege deine **GEHILFEN** zurück in deinen Vorrat.
2. Führe alle "zu Beginn des Haushalts"-Effekte auf Karten im Spiel aus.
3. Führe obligatorische (d. h. muss) "während des Haushalts"-Effekte auf Karten im Spiel sowie alle freiwilligen (d. h. darf) "während des Haushalts"-Effekte aus, die du in beliebiger Reihenfolge ausführen kannst.
4. **Nur Hexenjäger:** Bezahle den **HAUSHALT** für deine **VERBÜNDETEN** im Spiel, indem du einen Betrag an **EINFLUSS** bezahlst, der dem gesamten **HAUSHALT** aller **VERBÜNDETEN** entspricht. Wirf jeden **VERBÜNDETEN** ab, für den du den **HAUSHALT** nicht bezahlst.
5. Führe alle "am Ende des Haushalts"-Effekte auf Karten im Spiel aus.
6. Wenn du mehr als 7 Karten auf der Hand hast, wirf bis auf 7 Karten ab.



AKTIONSPHASE

Führe in der Aktionsphase 3 Aktionen aus, indem du deine **GEHILFEN** nacheinander auf verfügbare Aktionsfelder setzt, um die entsprechenden Aktionen auszuführen.

*Hinweis: In der ersten Runde des Spiels hat die Hexe nur 2 gewöhnliche **GEHILFEN**, die sie benutzen muss, um Dorfbewohner der gleichen **FRAKTION** zu besuchen. Ab der zweiten Runde benutzt sie zusätzlich den **VERTRAUTEN**.*

Es gibt zwei Haupttypen von Aktionen:

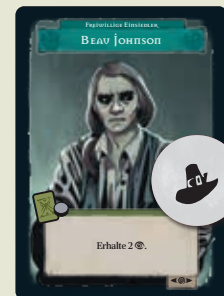
A. DORFBEWOHNERAKTION

Platziere einen **GEHILFEN** auf einem bereiten **DORFBEWOHNER** im Dorf.

Wichtig: Ein Dorfbewohner ist bereit, wenn er keine Gehilfen auf sich hat.

Mehr Details dazu auf Seite „Die Aktionen“ auf Seite 16.

Besetzter Dorfbewohner



Bereiter Dorfbewohner



B. SPIELBRETTAKTION

Platziere einen **GEHILFEN** auf einem der Aktionsfelder auf deinem Spielbrett (dasselbe Aktionsfeld kann mehrfach benutzt werden) oder auf einem bereiten **ORT**.

Mehr Details dazu auf Seite „Allgemeine Aktionen“ auf Seite 18.



KARTEN

PAGAN: SCHICKSAL VON ROANOKE beinhaltet unterschiedliche Kartentypen. Du spielst sie aus, indem du einen Dorfbewohner oder einen "Spiele Karte"-Effekt einer Karte oder des Spielbretts benutzt.

Wenn du eine Karte mit einem einmaligen Effekt ausspielst - z. B. **ZAUBER** oder **EREIGNISSE** -, wende den Karteneffekt sofort an. Lege die Karte dann auf deinen Ablagestapel.

Wenn du eine Karte mit dauerhaftem Effekt ausspielst, legst du sie auf einen entsprechenden Platz auf deinem Spielbrett oder dem Dorf. Wenn es keinen freien Platz gibt, musst du eine Karte desselben Typs wie die ausgespielte

Karte abwerfen, um Platz für die neue Karte zu schaffen. Du darfst von Dir platzierte Karten nur dann abwerfen, wenn Du damit Platz für eine neue des selben Typs machst.

Wenn du jemals Karten ziehen musst, aber keine mehr übrig sind, mischst du einfach die Karten von deinem Ablagestapel neu, um ein neues Deck zu bilden.

TRÄNKE und **VERTRAUTE** werden auf den Unterschlupf der Hexe, **VERBÜNDETE** und **ORTE** auf das Quartier des Hexenjähgers gelegt.









VERZAUBERUNGEN landen auf der Mystischen Insel und **UNTERSUCHUNGEN** ins Dorf.

AUFBAU EINER KARTE

Jede Aktionskarte hat einen Typ, einen Namen, **EINFLUSSKOSTEN**, ein Bild, einen Effekt, eine Version und eine Kartenummer. Du darfst nie mehr als 2 Karten mit demselben Namen in deinem Deck haben.

Einige Karten haben weitere Eigenschaften, die auf den Seiten 10-13 genauer beschrieben werden.

Jeder **KARTENTYP** hat ein eigenes Icon:

-  **Verbündete**
-  **Ereignis**
-  **Untersuchung**
-  **Ort**
-  **Trank**
-  **Zauber**
-  **Verzauberung**
-  **Vertrautenfertigkeit**



DORFBEWohner

Fraktionsname

Fraktionen werden in Szenarien benutzt.
Siehe Erweiterte Regeln auf Seite 25.

Dorfbewohnernummer

Diese ist wichtig für die
Platzierung im Dorf.

Farbe/Symbol

Karten und Aktionen beziehen sich
manchmal auf Farben. Die Symbole helfen
farbenblinden Spielern.

Karteneffekt

Dieser Effekt wird ausgeführt,
wenn ein **GEHILFE** auf dem
Dorfbewohner platziert wird.

Zielfarbe/Ressourcenanzahl

Anzahl der **HINWEISE/GEHEIMNISSE**,
die der Spieler auf einen Dorfbewohner
der angezeigten Farbe legt.

DORFBEWohner

In einer Partie Pagan gibt es 9 Dorfbewohner. Die Dorfbewohner befinden sich im Dorf und bestehen aus 3 blauen Dorfbewohnern, 3 roten Dorfbewohnern und 3 grünen Dorfbewohnern. Ein Dorfbewohner ist entweder bereit, besetzt oder eliminiert.

*Ein Dorfbewohner ist besetzt, wenn ein **GEHILFE** ihn blockiert.*

VERDÄCHTIGE

Jede **VERDÄCHTIGENKARTE** entspricht einem Dorfbewohner im Dorf. Während des Aufbaus zieht die Hexe die oberste Karte des **VERDÄCHTIGEN-DECKS**. Diese **VERDÄCHTIGENKARTE** ist die wahre Hexe des Spiels. Während des Spiels zieht der Hexenjäger die übrigen **VERDÄCHTIGEN** vom Deck, um seine Suche nach der Hexe voranzutreiben.







HEXENJÄGERKARTEN

VERBÜNDETER

Ein **VERBÜNDETER** hilft dir, solange er am Leben ist. Aber diese Hilfe kostet dich jede Runde **EINFLUSS**. Wenn du sie dir nicht leisten kannst, musst du den **VERBÜNDETEN** von deinem Quartier auf den Ablagestapel werfen.



Haushaltskosten
Kosten während der **HAUSHALTUNGSPHASE**. Falls nicht bezahlt, wird die Karte abgeworfen.

Hexenjäger : Ziehe 1  ODER wirf 1  ab, um 3  zu erhalten.



0002

ORT

Ein **ORT** bietet dir eine neue Aktion. Wenn du einen deiner **GEHILFEN** auf einen **ORT** setzt, wird der Effekt dieser Karte ausgeführt.



Gehilfenplatz
Wenn du hier einen **GEHILFEN** platzierst, aktivierst du die Karte. Ihr Effekt wird dann ausgeführt.

: Entferne 2 . Du kannst sie von verschiedenen Dorfbewohnern entfernen.

0025

Der Hexenjäger spielt den **VERBÜNDETEN** „Sekretär“ für 2 **EINFLUSS** aus und legt ihn auf einen freien Verbündetenplatz auf dem Quartier. In seiner nächsten **HAUSHALTUNGSPHASE** wirft der Hexenjäger 1 Karte ab, erhält 3 **EINFLUSS** und zahlt die Kosten für den Haushalt von 1 **EINFLUSS**, um den „Sekretär“ zu behalten.

BEISPIEL

Der Hexenjäger spielt den **ORT** „Waffenkammer“. Er platziert ihn auf einem der freien **PLÄTZE** im Quartier. Dann benutzt er einen seiner verbleibenden **GEHILFEN**, um ihn zu aktivieren, indem er den **GEHILFEN** auf den **GEHILFENPLATZ** des Ortes setzt.

Die aktivierte „Waffenkammer“ nimmt nun 2 **GEHEIMNISSE** von bis zu 2 Dorfbewohnern weg. Der Hexenjäger nimmt „Beau Johnson“ 2 **GEHEIMNISSE** weg.

BEISPIEL





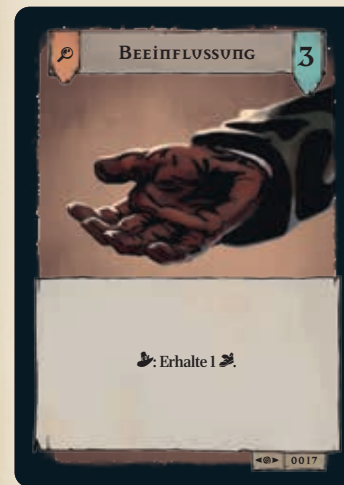
EREIGNIS


Ein Ereignis ist eine unerwartete und plötzliche Veränderung. Es wird gespielt, sofort abgehandelt und kommt dann auf den Ablagestapel.



UNTERSUCHUNG

Wenn du eine **UNTERSUCHUNG** spielst, lege sie im Dorf auf einen Dorfbewohner. Wenn eine **UNTERSUCHUNG** die Hexe betrifft, lege sie auf die Seite der Hexe auf dem Dorf (mit einem  oder .



Wenn sie den Hexenjäger betrifft, lege sie auf die Seite des Hexenjägers. (mit einem .

Es kann immer nur eine **UNTERSUCHUNG** auf einem Dorfbewohner liegen.



Der Hexenjäger spielt "Beeinflussung" auf die Fremde Sue (**1.**), was dem Hexenjäger jedes Mal, wenn er sie besucht hat, einen **BEWEIS** einbringt. Da dies dem Hexenjäger zugutekommt, wird die Karte auf die Seite des Hexenjägers gelegt.

Später spielt der Hexenjäger "Abschottung" auf Prediger Wulfric (**2.**), was die Hexe dazu zwingt, 2 **GEHILFEN** zu benutzen, um diesen Dorfbewohner zu besuchen. Da dies die Hexe betrifft, wird sie auf die Hexenseite des Dorfes gelegt.

BEISPIEL

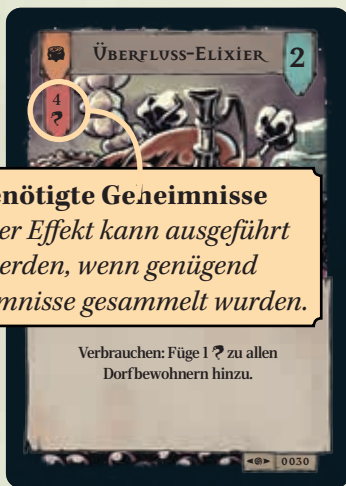
HEXENKARTEN

TRANK

Die Hexe kann in ihrem Unterschlupf mächtige **TRÄNKE** herstellen. Der Effekt kann erst ausgeführt werden, wenn genügend **GEHEIMNISSE** hinzugefügt wurden. Erst dann kann der Effekt der Karte ausgeführt und der **TRANK**

abgeworfen werden. Du kannst einen **TRANK** für einen günstigen Moment aufheben.

Siehe „Trank verbrauchen“ auf Seite 19.



VERTRAUTENFERTIGKEIT

Mit Hilfe der **VERTRAUTENFERTIGKEIT** kann der Spieler mächtige Effekte aktivieren, um die eigene Position zu stärken. Durch das Ablegen einer bestimmten Anzahl von Handkarten oder das Bezahlen von **EINFLUSS** kann dieser Effekt sogar **VERSTÄRKT** (♣) werden.



Die Hexe spielt ein "Überfluss-Elixier" für 2 **EINFLUSS** und legt es auf einen leeren **TRANKPLATZ**. Die Hexe besucht dann den Dorfbewohner "Prediger Wulfric" und verteilt 2 **GEHEIMNISSE** auf den **TRANK** anstelle des roten Dorfbewohners. Nachdem die Hexe weitere 2 **GEHEIMNISSE** auf den **TRANK** gelegt hat, ist er vollendet und kann jederzeit innerhalb ihres eigenen Zuges als freie Aktion verbraucht werden. Die Hexe verbraucht den Trank und jeder Dorfbewohner erhält 1 zusätzliches **GEHEIMNIS**. Danach wirft die Hexe den **TRANK** ab.

BEISPIEL

Die Hexe spielt die **VERTRAUTENFERTIGKEIT** "Quälgeist" für 2 **EINFLUSS** und legt sie auf den **VERTRAUTENPLATZ** im Unterschlupf der Hexe. Die **FERTIGKEIT** ist nun bereit, mit dem **VERTRAUTEN**-Spielstein benutzt zu werden. Die Hexe benutzt den **VERTRAUTEN** beim Besuch von "Beau Johnson" und bewegt dank der **FERTIGKEIT** die **UNTERSUCHUNG** „Klatsch und Tratsch“ zu Prediger Wulfric. Sie hätte weitere 2 **EINFLUSS** zahlen können, um sie zurück auf die Hand des Hexenjägers zu zwingen.

BEISPIEL

VERZAUBERUNG

VERZAUBERUNGEN sind mächtige Effekte, die die Hexe stark begünstigen oder den Hexenjäger behindern können. Einmal gewirkt, können sie nur entfernt werden, wenn der Hexenjäger eine ganze Aktion benutzt und die abgebildeten Ressourcen bezahlt. Wenn du eine **VERZAUBERUNG** spielst, lege sie auf das Feld am weitesten links auf der Mystischen Insel. **VERZAUBERUNGEN** kosten für jede **VERZAUBERUNG**, die bereits im Spiel ist, 1 zusätzlichen **EINFLUSS**. Du kannst die Zahlen auf der Mystischen Insel sehen, die dich daran erinnern.

Wenn sich bereits 3 **VERZAUBERUNGEN** im Spiel befinden, kannst du eine abwerfen, um Platz für eine neue **VERZAUBERUNG** zu schaffen. Schiebe die restlichen **VERZAUBERUNGEN** nach links, wenn möglich.

ZAUBER

Ein **ZAUBER** ist ein gutes Werkzeug, um das Dorf zu manipulieren, da er eine Situation drastisch verändern kann. Er wird gespielt und sofort abgehandelt.



Hexenjäger Kosten
Anzahl der **HINWEISE** (👁️)/**EINFLUSS**, die der Hexenjäger bezahlen muss, um die **VERZAUBERUNG** zu bannen.



Die Hexe spielt die **VERZAUBERUNG** "Verführung". Da bereits eine **VERZAUBERUNG** auf der Mystischen Insel vorhanden ist, werden die Kosten um 1 erhöht, wie auf der Mystischen Insel angegeben. Die Hexe zahlt 4 **EINFLUSS** (3 für die Karte und 1 extra) und legt die **VERZAUBERUNG** auf das zweite Feld.

BEISPIEL

DIE SPIELBRETTER

DAS QUARTIER

Das **QUARTIER** des Hexenjägers bietet mehrere Aktionsplätze für die **GEHILFEN** des Jägers sowie Kartenplätze für **ORTE** und **VERBÜNDETE**.

Die damit verbundenen Aktionen werden auf den Seiten 20-21 genauer beschrieben.

HEXENJÄGER

DORFBEWohner BESUCHEN

1. Führe den -Effekt aus
2. Erhalte 1 (falls der Dorfbewohner mindestens 3 hat)
3. Verteile .
4. Benutze die Dorfbewohnerfähigkeit

BEREITEN ORT VERWENDEN

DORFBEWohner PLÜNDERN

Platziere einen Gehilfen auf bereitem Dorfbewohner und zahle 3 von Dorfbewohnern gleicher Farbe. Entferne 1 oder alle von dem Dorfbewohner.

VERZAUBERUNG BANNEN

ERHALTE 2 oder
ZIEHE 1 KARTE oder
SPIELE 1 KARTE

ENTLASTE EINEN VERDÄCHTIGEN

Zahle 3 ziehe dann eine Verdächtige Karte.

BEREITE DORFBEWohner VOR

Kostet 1 dieses Dorfbewohners. (Nur bei gegnerischen Gehilfen)

DORFBEWohner EXEKUTIEREN

Besitzt 3 auf dem ausgewählten, bereiten Dorfbewohner und mindestens 1 bei allen anderen.

AKTIONEN

Der Hexenjäger kann hier seine **GEHILFEN** platzieren, um die Aktionen auszulösen.

PLÄTZE FÜR ORTE

Der Hexenjäger kann hier **ORTE** platzieren.

QUARTIER

VERBÜNDETENPLATZ

Der Hexenjäger kann hier **VERBÜNDETE** platzieren.

DER UNTERSCHLUPF

Der **UNTERSCHLUPF** der Hexe bietet mehrere Aktionsplätze für die **GEHILFEN** der Hexe sowie Kartenplätze für **TRÄNKE** und **VERTRAUTE**.

Die damit verbundenen Aktionen werden auf Seite 19 genauer beschrieben.

HEXE

DORFBEWÖHNER BESUCHEN

1. Führe -Effekt aus
2. Tausche 3 in 1 (max. 2x)
3. Verteile auf Dorfbewohner/erlaubte Karten
4. Benutze die Dorfbewohnerfähigkeit (2x wenn mindestens 2)
5. Benutze die (verstärkte) -Aktion (nur mit dem)

PUTZE FERTIGEN TRANK

Dies ist eine freie Aktion während Deines Zuges.

ERHALTE 2 ODER ZIEHE 1 KARTE ODER SPIELE 1 KARTE

BEREITE DORFBEWÖHNER

Kostet 1 von dem Dorfbewohner. (Nur gegnerische -Gehilfen)

DAS ENDE PAHÄ

RITUAL AUSFÜHREN

Platziere einen Gehilfen auf einen bereiten Dorfbewohner, der die **wahre Hexe** ist und mindestens 3 hat. Du gewinnst das Spiel.

AKTIONEN

Die Hexe kann hier ihre **GEHILFEN** / platzieren, um die Aktionen auszulösen.

TRANKPLATZ

Die Hexe kann hier **TRÄNKE** platzieren.

VERTRAUTENFERTIGKEITSPLATZ

Die Hexe kann hier **VERTRAUTENFERTIGKEITEN** platzieren.

DIE AKTIONEN

EINER DORFBEWÖHNER BESUCHEN

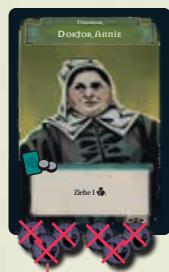
Setze einen **GEHILFEN/VERTRAUTEN** auf einen bereiten Dorfbewohner, um **GEHEIMNISSE** für die Hexe oder **HINWEISE** für den Hexenjäger zu verteilen und die Fähigkeit des Dorfbewohners zu benutzen. Diese Aktion hat unterschiedliche Schritte für beide Spieler, wie auf den Spielbrettern zu sehen ist, und wird in folgender Reihenfolge ausgeführt:

1. UNTERSUCHUNG AUSLÖSEN

Wenn sich auf deiner Seite des besuchten Dorfbewohners eine **UNTERSUCHUNG** befindet, wird sie ausgelöst und ihr Effekt angewendet.

2. GEHEIMNISSE UMWANDELN (HEXE)

Wenn du 3 oder mehr **GEHEIMNISSE** auf dem besuchten Dorfbewohner hast, kannst du bis zu 2 mal 3 **GEHEIMNISSE** in 1 **GEFÄLLIGKEIT** umwandeln.

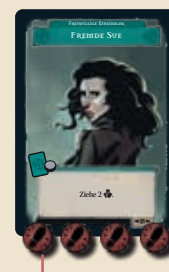


Die Hexe besucht "Doktor Annie". Da sie 6 **GEHEIMNISSE** hat, wandelt sie diese in 2 **GEFÄLLIGKEITEN** um, bevor sie **RESSOURCEN** verteilt.

BEISPIEL

2. BEWEISE ERHALTEN (HEXENJÄGER)

Wenn der besuchte Dorfbewohner mindestens 3 **HINWEISE** hat, erhältst du genau 1 **BEWEIS** aus dem Vorrat. **Wichtig: Die HINWEISE bleiben auf dem Dorfbewohner.**



Der Hexenjäger besucht die "Fremde Sue". Da 4 **HINWEISE** auf ihr liegen, erhält er 1 **BEWEIS**, bevor er **RESSOURCEN** verteilt. Die 4 **HINWEISE** auf "Fremde Sue" bleiben dabei erhalten.

BEISPIEL

3. RESSOURCEN VERTEILEN

Verteile **RESSOURCEN** in Höhe des Wertes, der auf dem besuchten Dorfbewohner angezeigt wird, an Dorfbewohner, die der angezeigten Farbe entsprechen. Die **RESSOURCEN** sind **HINWEISE**, wenn du der Hexenjäger bist und **GEHEIMNISSE**, wenn du die Hexe bist. Wenn du mehr als 1 **RESSOURCE** verteilst, darfst du sie auf erlaubte Ziele aufteilen, wie du willst. Wenn du die Hexe bist, zählen **TRÄNKE** immer als legale Ziele.

*Hinweis: Die Spieler platzieren die **RESSOURCEN** auf ihrer jeweiligen Seite des Dorfes.*

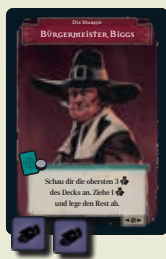


Der Hexenjäger setzt einen **GEHILFEN** auf "Doktor Annie". Er verteilt 2 **HINWEISE** an blaue Dorfbewohner. Er teilt sie zwischen "Beau Johnson" und "Stranger Sue" auf.

BEISPIEL

4. FÄHIGKEIT ΠΥΤΖΕΠ (HEXE)

Benutze die Fähigkeit des besuchten Dorfbewohners. Sie bestehen in der Regel aus einer der drei Grundaktionen: **EINFLUSS** erhalten, Karte(n) ziehen oder Karte(n) spielen. Wenn der besuchte Dorfbewohner mindestens 2 **GEFÄLLIGKEITEN** auf sich hat, darfst du die Dorfbewohner-Fähigkeit ein weiteres Mal benutzen.



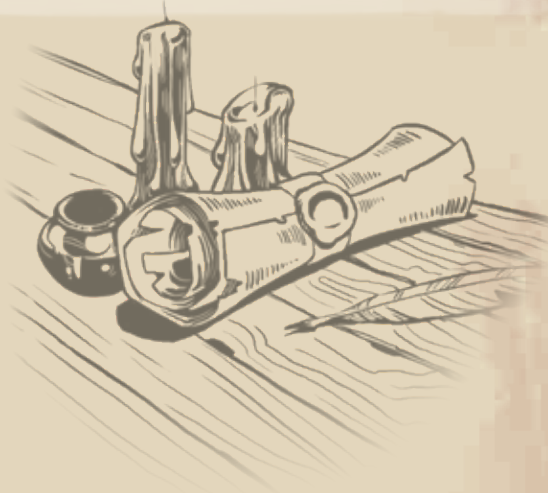
Die Hexe hat 2 **GEFÄLLIGKEITEN** auf Bürgermeister Biggs. Nachdem sie sich 3 Karten angeschaut, 1 davon gezogen und die anderen 2 abgelegt hat, darf sie die Dorfbewohner-Fähigkeit einmal wiederholen.

Anmerkung: Keine anderen Schritte werden wiederholt.

BEISPIEL

4. FÄHIGKEIT ΠΥΤΖΕΠ (HEXEPJÄGER)

Benutze die Fähigkeit des besuchten Dorfbewohners. Sie bestehen in der Regel aus einer der drei Grundaktionen: **EINFLUSS** erhalten, Karte(n) ziehen oder Karte(n) spielen.



5. VERTRAUTER-AKTION (HEXE)

Die Hexe hat 2 normale **GEHILFEN** und 1 **VERTRAUTEN**. Der **VERTRAUTE** funktioniert wie **GEHILFEN**, mit der Ausnahme, dass die Aktion des **VERTRAUTEN** erweitert werden kann.

Wenn du den **VERTRAUTEN** benutzt, darfst du eine im Spiel befindliche **VERTRAUTENFERTIGKEIT** auswählen und ihren Effekt benutzen, um die Aktion zu verbessern. Du darfst während deines Zuges nur **eine VERTRAUTENFERTIGKEIT** benutzen.

Du kannst deine **VERTRAUTENFERTIGKEIT** verbessern, indem du eine **VERSTÄRKTE** Fertigkeit benutzt. Dafür musst du die in Klammern auf dem **VERTRAUTEN** angegebenen **RESSOURCEN** bezahlen.



Die Hexe hat soeben die Schritte 1. bis 4. der Aktion „Dorfbewohner besuchen“ ausgeführt. Da der Dorfbewohner mit dem **VERTRAUTEN** besucht wurde, darf sie nun genau eine ihrer **VERTRAUTENFERTIGKEITEN** im Spiel benutzen. Sie entscheidet sich "Geheimnisse lernen" zu benutzen, um 1 **EINFLUSS** zu

erhalten. Hätte sie sich entschieden, 1 Karte abzulegen, wäre "Geheimnisse lernen" verstärkt worden und sie hätte stattdessen 3 **EINFLUSS** erhalten.

BEISPIEL

ALLGEMEINE AKTIONEN

BASISAKTIONEN

ERHALTE 2  oder
ZIEHE 1 KARTE oder
SPIELE 1 KARTE

Obwohl es normalerweise besser ist, eine „Dorfbewohner besuchen“-Aktion zu benutzen, ist dies manchmal nicht möglich. Alternativ gibt es 3 grundlegende Aktionen:

ERHALTE 2 EINFLUSS

Erhöhe deine **EINFLUSSSCHEIBE** um 2 **EINFLUSS**.

ERHALTE 2  oder
ZIEHE 1 KARTE oder
SPIELE 1 KARTE


ZIEHE 1 KARTE

Ziehe die oberste Karte deines Decks.

SPIELE 1 KARTE

Spiele 1 Karte aus deiner Hand, indem du die **EINFLUSS**-kosten der Karte von deiner **EINFLUSSSCHEIBE** bezahlst. Wenn du nicht genug **EINFLUSS** zur Verfügung hast, darfst du die Karte nicht ausspielen.

BEREITE DORFBEWohner VOR


Kostet 1  von dem Dorfbewohner.
(Nur gegnerische Gehilfen)

DORFBEWohner BEREIT MACHEN

Setze einen **GEHILFEN** auf das Feld "Dorfbewohner bereit machen" auf dem Aktionsbrett, um alle **GEHILFEN/VERTRAUTEN** auf einem Dorfbewohner zu entfernen. Gib sie an ihren Besitzer zurück.

Du musst 1 deiner **GEHEIMNISSE** oder **HINWEISE** von diesem Dorfbewohner entfernen. Wenn du das nicht kannst, darfst du diese Aktion nicht durchführen.

BEREITE DORFBEWohner VOR

Kostet 1  dieses Dorfbewohners.
(Nur bei gegnerischen Gehilfen)

Hinweis: Du darfst niemals deine eigene(n) Gehilfen entfernen, um einen Dorfbewohner bereit zu machen.

HEXEN AKTIONEN

Als Hexe hast du 2 zusätzliche Aktionen auf deinem Aktionsbrett zur Verfügung. Diese sind **TRANK VERBRAUCHEN** und **RITUAL DURCHFÜHREN**.

TRANK VERBRAUCHEN

Einen fertigen **TRANK ZU VERBRAUCHEN**, kostet keinen **GEHILFEN**. Um einen **TRANK ZU VERBRAUCHEN**, musst du die erforderliche Anzahl **GEHEIMNISSE** auf dem **TRANK** haben. Wenn du den **TRANK** verbrauchst, wende den Effekt des **TRANKES** an, lege alle **GEHEIMNISSE** vom **TRANK** in deinen Vorrat zurück und wirf dann den **TRANK** ab. **TRÄNKE** können nur während deines Zuges, aber auch in der **HAUSHALTUNGSPHASE**, verbraucht werden.

PUTZE FERTIGEN TRANK

Dies ist eine freie Aktion während Deines Zuges.



Die Hexe hat „Überfluss-Elixier“ auf dem Unterschlupf im Spiel.

Da der **TRANK** die erforderlichen 4 **GEHEIMNISSE** enthält, kann sie sich entscheiden, ihn zu verbrauchen. Dies kann sie tun, indem sie den **TRANK** zu einem beliebigen Zeitpunkt während ihres Zuges abwirft. Sie kann dann den Effekt benutzen und sofort 1 **GEHEIMNIS** auf alle Dorfbewohner legen oder auf einen günstigeren Moment in einer späteren Runde warten.

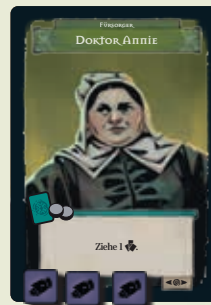
BEISPIEL

RITUAL DURCHFÜHREN

Lege einen Gehilfen oder Vertrauten auf jenen bereiten Dorfbewohner, der die wahre Hexe repräsentiert und mindestens 3 Gefälligkeiten hat. Zeige die entsprechende **VERDÄCHTIGEN-KARTE** um das Ritual zu beginnen und gewinne das Spiel.

RITUAL AUSFÜHREN

Platziere einen Gehilfen auf einen bereiten Dorfbewohner, der die **wahre Hexe** ist und mindestens 3 ♣ hat. Du gewinnst das Spiel.



„Doktor Annie“ hat 3 **GEFÄLLIGKEITEN** und ist die wahre Hexe. Die Hexe setzt einen **GEHILFEN** auf den bereiten Dorfbewohner, beginnt das Ritual und gewinnt das Spiel.

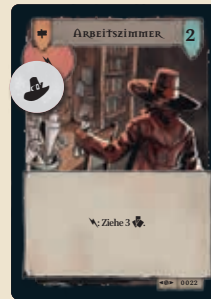
BEISPIEL

HEXENJÄGER-AKTIOGEN

Als Hexenjäger hast du 5 zusätzliche Aktionen auf deinem Spielbrett zur Verfügung.

ORT AKTIVIEREN

Du kannst jeden bereiten **ORT** auf deinem **QUARTIER** aktivieren, indem du einen **GEHILFEN** auf den **ORT** setzt. Einige **ORTE** erfordern, dass du Kosten bezahlst, damit die Aktivierung wirksam wird. Wenn du die Kosten nicht bezahlen kannst, darfst du diese Aktion nicht durchführen.



Der Hexenjäger aktiviert seinen **ORT** „Arbeitszimmer“ auf seinem **QUARTIER**, indem er einen **GEHILFEN** darauf platziert, und zieht sofort 3 Karten von seinem Decks.

BEISPIEL

VERZAUBERUNG BANNEN

Wenn auf der Mystischen Insel **VERZAUBERUNGEN** im Spiel sind, darfst du eine Aktion nutzen, um eine **VERZAUBERUNG** aufzuheben. Um dies zu tun, stelle einen deiner **GEHILFEN** auf das Feld "Verzauberung bannen" und bezahle die Kosten, die neben dem Aktionssymbol auf der **VERZAUBERUNG** aufgeführt sind. Lege dann die **VERZAUBERUNG** ab und schiebe alle **VERZAUBERUNGEN**, die noch auf der Mystischen Insel liegen, zur linken Seite, wenn möglich.

VERZAUBERUNG BANNEN




"Verzauberung Bannen"-kosten
Der Hexenjäger muss die angegebenen
Kosten bezahlen.

Der Hexenjäger möchte die **VERZAUBERUNG** "Hypnose", die im Spiel ist, loswerden. Zuerst setzt er einen **GEHILFEN** auf "Verzauberung bannen" auf seinem Spielbrett. Dann zahlt er 1 **EINFLUSS**, wie auf der Karte angegeben, um sie zu entfernen. Als Letztes schiebt er die verbleibenden zwei **VERZAUBERUNGEN** nach links.

BEISPIEL

ENTLASTE EINEN VERDÄCHTIGEN

Zahle 3 , ziehe dann eine Verdächtigen Karte.

DORFBEWohner ENTLASTEN




Stelle einen **GEHILFEN** auf das Feld "Dorfbewohner entlasten" und zahle 3 **BEWEISE**, um die oberste Karte des **VERDÄCHTIGENSTAPELS** zu ziehen. Halte die gezogene Karte vor der Hexe geheim. Du gewinnst das Spiel, wenn du alle 8 **VERDÄCHTIGENKARTEN** des Stapels gezogen hast.

DORFBEWohner PLÜNDERN

Du kannst 1 **GEHILFEN** auf einen bereiten Dorfbewohner stellen und 3 Hinweise von gleichfarbigen Dorfbewohnern (einschließlich des Ziel-Dorfbewohners) bezahlen, um 1 **GEFÄLLIGKEIT** ODER alle **GEHEIMNISSE** von diesem Dorfbewohner zu entfernen.

Wichtig: Du kannst die Aktion nur durchführen, wenn du min. 3 **HINWEISE** auf gleichfarbigen Dorfbewohnern hast.

DORFBEWohner PLÜNDERN

Platziere einen Gehilfen auf bereitem Dorfbewohner und zahle 3  von Dorfbewohnern gleicher Farbe. Entferne 1  oder alle  von dem Dorfbewohner.





Der Hexenjäger möchte 1 **GEFÄLLIGKEIT** von "Beau Johnson" entfernen. Er setzt einen **GEHILFEN** auf ihn, entfernt 3 **HINWEISE** von gleichfarbigen (blauen) Dorfbewohnern und entfernt 1 **GEFÄLLIGKEIT** von dem ausgewählten Dorfbewohner. **BEISPIEL**

DORFBEWohner ELIMINIEREN

Setze einen **GEHILFEN** auf das "Dorfbewohner Eliminieren"-Feld, um einen **bereiten** Dorfbewohner zu eliminieren. Der Dorfbewohner muss mindestens 3 **HINWEISE** auf sich haben und **jeder andere lebende Dorfbewohner** muss mindestens 1 **HINWEIS** auf sich haben.

DORFBEWohner EXEKUTIEREN

Benötigt 3  auf dem ausgewählten, bereiten Dorfbewohner und mindestens 1  bei allen anderen.

Wichtig:

*Wenn ein Dorfbewohner eliminiert wird, muss die Hexe verkünden, ob der Dorfbewohner tatsächlich die wahre Hexe war. **Wenn es die Hexe war, gewinnt der Hexenjäger das Spiel.***

*Wenn der Dorfbewohner unschuldig war, drehst du die Karte des eliminierten Dorfbewohners verdeckt um und legst alle darauf befindlichen Marken sowie **sämtliche HINWEISE aller Dorfbewohner** in den Vorrat zurück. Dieser Dorfbewohner ist für den Rest des Spiels nicht mehr verfügbar.*

*Wenn **3 unschuldige Dorfbewohner** eliminiert wurden, **gewinnt die Hexe das Spiel.***

RUNDENBEISPIEL



ZÜGE VON HEXENJÄGER UND HEXE

HEXENJÄGER-ZUG (THOMAS SPIELT DEN HEXENJÄGER)

1. Es ist Thomas' Zug. Zuerst nimmt er die 3 **GEHILFEN** zurück.
2. Nun zahlt er 1 **EINFLUSS HAUSHALT**, um den **VERBÜNDETEN** „Sekretär“ im Spiel zu halten.
3. Mit seiner ersten Aktion will er die „Eingeborene Pamuy“ bereit machen. Dazu muss er 1 Hinweis von „Eingeborene Pamuy“ bezahlen. Dann darf er Lillys **GEHILFEN** von der Dorfbewohnerin entfernen.
4. Er kann den zweiten **GEHILFEN** auf den Dorfbewohner legen, erhält einen kostenlosen **BEWEIS** (aufgrund der **UNTERSUCHUNG**) und darf 1 **HINWEIS** an einen roten Dorfbewohner verteilen. Diesen legt er auf die „Eingeborene Pamuy“.
5. Die Dorfbewohner-Fähigkeit erlaubt ihm, eine Karte zu 1 niedrigeren **EINFLUSSKOSTEN** zu spielen. Der **ORT** „Waffenkammer“ kommt ihm gelegen, da er nun nichts mehr kostet und auf einen freien Platz gelegt werden kann.
6. Schließlich setzt Thomas den 3. **GEHILFEN** auf „Dorfbewohner entlasten“ und zahlt dafür 3 **BEWEISE**. Er erhält die **VERDÄCHTIGENKARTE** „Fremde Sue“ und weiß nun, dass die 2 **GEFÄLLIGKEITEN** auf ihr die ganze Zeit eine List waren.

HEXEN ZUG (LILLY SPIELT DIE HEXE)

7. Lillys Zug beginnt. Zuerst nimmt sie die 3 **GEHILFEN** zurück.
8. Sie beschließt, mit ihrem ersten **GEHILFEN** „Doktor Annie“ zu besuchen. Sie darf nun 2 **GEHEIMNISSE** an blaue Dorfbewohner verteilen. Sie entscheidet sich aber dafür, beide auf den **TRANK** „Überfluss-Elixier“ zu legen, der in ihrem **UNTERSCHLUPF** liegt.
9. Sie darf nun eine Karte ziehen, während sie „Doktor Annie“ besucht (die Karte ist die **VERZAUBERUNG** „Verführung“).
10. Sie verbraucht den **TRANK** „Überfluss-Elixier“ als freie Aktion, wirft ihn ab und legt 1 **GEHEIMNIS** auf jeden Dorfbewohner.
11. Nun will sie die neu gezogene **VERZAUBERUNG** spielen und entscheidet sich, den 2. **GEHILFEN** für den Besuch von „Prediger Wulfric“ auszugeben.
12. Da der Dorfbewohner bereits 3 **GEHEIMNISSE** auf sich hat, wandelt sie diese 3 **GEHEIMNISSE** in 1 **GEFÄLLIGKEIT** um.
13. Sie kann nun die **VERZAUBERUNG** für 4 **EINFLUSS** spielen (3 +1 extra für die 2. **VERZAUBERUNG**).
14. Die **VERZAUBERUNG** ist nun aktiv. Da „Prediger Wulfric“ 2 **GEFÄLLIGKEITEN** hat, benutzt Lilly erneut „Wulfrics“ Fähigkeit und spielt eine weitere Karte aus ihrer Hand.
15. Sie spielt die **VERTRAUTENFERTIGKEIT** „Geheimnisse erfahren“ und legt die Karte auf einen freien **VERTRAUTENPLATZ**.
16. Als letzte Aktion besucht sie mit ihrem **VERTRAUTEN** die Dorfbewohnerin „Nestlhäkchen Mia“ und verteilt 1 **GEHEIMNIS** auf einen grünen Dorfbewohner.
17. Die Dorfbewohner-Fähigkeit gibt ihr 3 dringend benötigte **EINFLUSS** zurück, aber Thomas erhält auch 1 **EINFLUSS**.
18. Die Aktivierung der **VERTRAUTENFERTIGKEIT** „Geheimnisse lernen“ würde Lilly 1 **EINFLUSS** gewähren, aber die **VERSTÄRKUNG** des Vertrauten durch das Ablegen von 1 Handkarte verwandelt dies in 3 **EINFLUSS**. Damit liegt ihr **EINFLUSS** wieder bei 6.

DAS SPIEL GEWİPPEN

Das Spiel endet, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- ◆ Die Hexe führt das Ritual erfolgreich durch. **HEXE GEWİPPEN**
 - ◆ Der Hexenjäger eliminiert den dritten unschuldigen Dorfbewohner. **HEXE GEWİPPEN**
 - ◆ Der Hexenjäger eliminiert erfolgreich die wahre Hexe. **HEXENJÄGER GEWİPPEN**
 - ◆ Der Hexenjäger hat alle 8 Verdächtigen-Karten gesammelt. **HEXENJÄGER GEWİPPEN**
-

... Let the hunt begin

ERWEITERTE REGELN

DORFBEWohner-SET / FRAKTIONEN & SZENARIO-KARTEN

Neben dem 50-Karten-Deck wählt jeder Spieler auch eine der **FRAKTIONEN** für das Spiel aus. Eine **FRAKTION** besteht aus drei gleichfarbigen Dorfbewohnern, die einen gemeinsamen **FRAKTIONSNAME**n haben und mit den Dorfbewohner-Übersichtskarten leicht identifiziert werden können.

Die **HEXE** wählt dabei die **ROTE FRAKTION**, der **HEXENJÄGER** wählt die **BLAUE FRAKTION**, während die **GRÜNE FRAKTION** durch das **SZENARIO** bestimmt wird, welches gewählt wurde.

Hinweis: Da du ein Drittel der Dorfbewohner für das Spiel auswählen wirst, solltest du darauf achten, dass dein Deck gut mit ihren Fähigkeiten interagiert.

Wenn du kein Szenario spielst, sollten sich beide Spieler auf eine **GRÜNE FRAKTION** einigen, die sie benutzen. Wenn es keine einstimmige Entscheidung gibt, spiele mit den "Fürsorgern" aus dem Basisspiel.

SZENARIOKARTEN

Szenarien sind optionale Ergänzungen von einer Partie Pagan. Sie verändern die Prämisse und/oder die Ziele des Spiels. Szenariokarten gibt es in drei Hauptkategorien:

1. Szenarien, die einige Regeln für jeden Spieler ändern.
2. Szenarien mit Zielen für jeden Spieler, die, wenn sie erfüllt werden, dem Spieler große Vorteile für den Rest des Spiels bringen.
3. Szenarien mit neuen Siegbedingungen (die seltenste Art).

Wenn du eine Szenariokarte benutzt, benutze die **GRÜNE FRAKTION**, die auf der Szenariokarte aufgeführt ist, und befolge die einzigartigen Regeln, die zu dem Szenario gehören. Szenarioregeln ersetzen die Standardregeln dort, wo sie anwendbar sind.



DECKBAU

DECKBAU

Die im Basisspiel enthaltenen Decks sind so konstruiert, dass sie gut miteinander interagieren und ein ausgewogenes Spiel für Anfänger und erfahrene Spieler gleichermaßen bieten.

Pagan: Fate of Roanoke wurde als erweiterungsfähiges Spiel konzipiert, bei dem neue Karten und andere Inhalte durch Erweiterungen hinzugefügt werden. Jede dieser Erweiterungen wird empfohlene Decks enthalten, die nur mit Karten aus der jeweiligen Erweiterung und dem Grundspiel zusammengestellt werden können.

Wenn du ein individuelles Spielerlebnis magst, bei dem du ein Deck für einen bestimmten Spielstil oder eine bestimmte Kombination zusammenstellst, dann kannst du deine eigenen Decks konstruieren, solange sie den Deckbauregeln folgen, wie sie unten beschrieben sind.

REGELN

Jedes Deck muss aus genau **50 KARTEN** bestehen.

Der Stapel darf **NICHT MEHR ALS 2 EXEMPLARE** einer bestimmten Karte enthalten.

Der Stapel muss **MINDESTENS 10 KARTEN VON JEDEM KARTENTYP** enthalten, der dem Spieler zur Verfügung steht.

Ein Hexenjäger-Deck muss mindestens enthalten:

- 10 Orte 🏠
- 10 Verbündete 🧛
- 10 Ereignisse 🕒
- 10 Untersuchungen 🔍

Ein Hexen-Deck muss mindestens enthalten:

- 10 Tränke 🧪
- 10 Zauber 🌀
- 10 Verzauberungen 🧙
- 10 Vertrautenfertigkeiten 🦋

Die verbleibenden 10 Karten eines jeden Stapels können aus einer **beliebigen** Kombination der jeweiligen vier Typen bestehen, die dem Spieler zur Verfügung stehen.

STARTERDECK

Diese Starterdecks werden für Szenario 1 - Willkommen in Roanoke - benutzt. Sie bieten einen einfachen und schnellen Weg, um ein komplettes Spiel von Pagan zu genießen, mit dem zusätzlichen Bonus, dass sie kurz sind und dir die Grundlagen zeigen. Da es sehr schnell ist, können auch erfahrene Spieler es wegen seiner unversöhnlichen Natur genießen. Das Starterset benötigt nur 30 Karten anstelle der normalerweise erforderlichen 50.

HEXENJÄGER (30)	TYP	NUMMER	MENGE
Zentrale	♣	0021	2
Haupthaus	♣	0020	2
Arbeitszimmer	♣	0022	2
Beeinflussung	🔍	0017	2
Quarantäne	🔍	0015	2
Klatsch und Tratsch	🔍	0013	2
Raue Maßnahmen	🔍	0019	2
Durchstöbern	👁	0011	2
Rascher Verfall	👁	0009	2
Auf der Spur	👁	0010	2
Schmiergeld	👁	0007	2
Schläger	👊	0005	2
Einheimischer Begleiter	👊	0001	2
Agent	👊	0004	2
Sekretär	👊	0002	2

HEXE (30)	TYP	NUMMER	MENGE
Anlocken	♥	0038	2
Suggestion	♥	0037	2
Diskreditieren	♥	0034	2
Irreführung	♥	0035	2
Unterstützen	🐔	0045	2
Geheimnisse erfahren	🐔	0048	2
Quälgeist	🐔	0049	2
Sammeln	🐔	0047	2
Hypnose	🌀	0040	2
Hexenmal	🌀	0043	2
Verschleiender Nebel	🌀	0041	2
Überfluss-Elixier	👛	0030	2
Trank des Wissens	👛	0029	2
Naturmischung	👛	0028	2
Flakon des Vergessens	👛	0026	2

GLOSSAR

Liste

Hinzufügen	Hinzufügen der angegebenen Marken oder Karten zu dem, was bereits vorhanden ist.
Leer	Einen bestimmten Teil einer Karte so behandeln, als ob er nicht vorhanden wäre. Alles andere gilt weiterhin. Wenn z. B. das Textfeld eines Verbündeten als leer behandelt wird, müsste der Hexenjäger trotzdem die Kosten für den Haushalt bezahlen, um den Verbündeten im Spiel zu halten.
Verbrauchen	Der Akt des Benutzens eines Tranks, der ausreichend Geheimnisse hat. Wirf den Trank ab, nachdem du den Verbrauchseffekt angewendet hast.
Kosten	Bezieht sich auf die Kosten in Einfluss, die in der oberen rechten Ecke einer Aktionskarte aufgedruckt sind.
Ablegen	Verschieben einer Karte, die nicht im Spiel ist, auf den Ablagestapel.
Ziehen	Das Ziehen von Karten von einem Deck. Ziehe immer von der Oberseite des Decks und immer nur 1 Karte auf einmal.
Entlasten (einen Dorfbewohner)	Bezieht sich darauf, dass der Hexenjäger die oberste Karte des Verdächtigenstapels zieht.
Fraktion	Alle Dorfbewohner teilen sich eine Farbe. Eine Fraktion besteht normalerweise aus 3 Dorfbewohnern, aber es können auch weniger sein, wenn 1 oder mehrere Dorfbewohner ausgeschieden sind.
Erhalten	Etwas erlangen, das nicht zu einer Karte oder dem Spielbrett hinzugefügt wird. Z.B. Beweise aus dem Vorrat oder Einfluss auf der Einflussscheibe zu erhalten.
Hier	Bezieht sich auf die Karte selbst. Z.B. wenn du angewiesen wirst, "hier" einen Hinweis hinzuzufügen, fügst du den Hinweis der Karte hinzu.
Wenn möglich	Der Teil eines Effekts, der ausgeführt werden muss, aber nur, wenn es möglich ist, dies zu tun. Der Rest des Effekts wird in jedem Fall ausgeführt.
Im Spiel	Bezieht sich auf Karten, die sich aktuell auf einem Spielbrett befinden - oder mit diesem verbunden sind. Karten auf der Hand werden nicht als im Spiel befindlich betrachtet.
Anschauen	Bezieht sich auf das Anschauen von Karten, ohne dass du sie deinem Gegner zeigen musst.
Bewege	Bezieht sich darauf, dass etwas, das bereits im Spiel ist, auf ein anderes, ebenfalls im Spiel befindliches Ziel bewegt wird.

LISTE (FORTGEFÜHRT)

Dauerhaft aufdecken	Bezieht sich auf das Aufdecken einer Karte, die für den Rest des Spiels offen auf dem Tisch liegen bleibt. Sie gilt nicht als im Spiel oder auf der Hand befindlich.
Spielen	Bezieht sich auf das Ausspielen von 1 oder mehreren Karten. Die Karten müssen von deiner Hand kommen.
Anwesend	Bezieht sich auf etwas Verfügbares auf der Karte.
Bereit (Zustand)	Bezieht sich auf Dorfbewohner, auf denen keine Gehilfen stehen.
Bereit machen (Aktion)	Bezieht sich auf die Aktion, einen gegnerischen Gehilfen oder Gehilfen von einem Ziel-Dorfbewohner zu entfernen.
Entfernen	Bezieht sich auf das Entfernen von etwas (z.B. Karte oder Spielstein) im Spiel. Spielsteine gehen in den Vorrat, Karten gehen auf den Ablagestapel des Besitzers.
Aufdecken	Bezieht sich darauf, dem Gegner eine oder mehrere Karten zu zeigen. Wenn nicht anders angegeben, kommen aufgedeckte Karten nach dem Aufdecken dorthin zurück, wo sie herkamen.
Überspringen	Bezieht sich auf das komplette Ignorieren des angegebenen Schrittes einer Runde oder Aktion.
Vorrat	Bezieht sich auf Marken, die nicht im Spiel sind oder von einem Spieler erhalten werden.
Ziel	Bezieht sich auf eine Entität, die der Spieler bei der Durchführung einer Aktion bestimmt. Z.B. eine Karte oder eine Fraktion. Alle Instanzen des Wortes "Ziel" auf einer Karte beziehen sich auf die gleiche Entität.
Besuche	Bezieht sich auf die Aktion "Besuche einen Dorfbewohner". Andere Aktionen wie "einen Dorfbewohner bereit machen", "einen Dorfbewohner plündern" oder "einen Dorfbewohner eliminieren" sind keine Besuche.

KICKSTARTER BACKER

EIN BESONDERES DANKESCHÖP! AN UNSERE MEHR ALS 2000 UNTERSTÜTZER

Kein Kickstarter-Projekt ist ohne eine wunderbare, unterstützende Community möglich. Wir möchten uns bei allen unglaublichen Backern bedanken, ohne die dieses ganze Spiel nicht zustande gekommen wäre. Diese Seiten in unserem Regelwerk sind euch gewidmet!

KÖNIG DER BACKER

Daniel ist auf seinem eigenen Boxcover von Pagan als "die Hexe" zu sehen.

WEITERE DORFBEWohner

Kinue-san tritt als „Krämer Kinue“ auf.
Daniel demonstriert seine Fähigkeiten als „Kunsthändler Daniel“.
Ryan, der als "Schiffsschnitzer Ryan" sein Handwerk meisterhaft beherrscht.
Harald, der als „Rechtsgelehrter Harry" auftritt.
Cedric wird zu seinem Alter Ego " Stadtwache Cedric".

Jutta zeigt ihr Können als "Haushälterin Jutta".
Simon arbeitet als „Schneider Simon" mit Stil.
Tina stellt als „Apothekerin Tina" Getränke her.
Mario posiert als "Hafenmeister Mario".
Lionel wird zum geehrten „Nachtwächter Lionel".
Thanassis sieht in die Ferne als "Ausguck Thanassis".

COMMUNITY DORFBEWohner

Jan hat sich als „Geselle Jan" eingeschlichen.
Jana hat ihren Auftritt als "Madame Canard".
Sarah hilft dem Dorf als "Kräutersammlerin Sarah".
Markus beaufsichtigt das Dorf als "Vogt Black".
"Zimmermann Doe" wird von Niemand gespielt.

TEAM DORFBEWohner

Maren sehnt sich danach, die in Berlin geborene "Pilgerin Margret" zu sein.
"Navigator Warren" stellt Designer Kåre dar.
Kasper erscheint als „Zahlmeister Kacey".
„Hausierer Andy" ist unser ureigener Andreas.
Alexander spielt "Pfandleiher Alex".



ACTION-HELDEN

Masami hilft dem Hexenjäger auf der Karte "Marsch in der Morgendämmerung" (0057).

Alex verurteilt alle auf der Karte "Geschworener" (0101).

Andreas hilft dem Hexenjäger beim Erschnüffeln der Hexe auf der Karte "Triangulieren" (0067).

Scott ist fromm auf der Karte "Kirche" (0124).

Joan liest geheime Botschaften auf der Karte "Gelehrsamkeit" (0112).

Jan ist gerissen auf der Karte "Zwielichtige Methoden" (0122).

Ralf verkauft dir die falschen Zutaten auf der Karte "Quacksalber" (0118).

Sam, der seine Frau nach Roanoke schickt, auf der Karte "Berater" (0133).

Carsten auf der Suche nach Beweisen auf der Karte "Ermittler" (0102).

Lena steht im Zentrum der Kommunikation auf der Karte "Vermittlerin" (0134).

Thomas' Freundin verbreitet Nachrichten auf der Karte "Informant" (0137).

Markus freut sich über das Erscheinen seiner Liebe auf der Karte "Notar" (0117).

GESPONSERTE HAUSTIERE

Katzen "Floki & Miko" bringen Sachen zurück auf Karte "Unterstützen" (0131) von Besitzerin Jana.

Kater "Tyga" zeigt sein Jagdgeschick auf der Karte "Unschärfe" (0095) von Besitzerin Sarah.

Hund "Louis" hat einen geisterhaften Auftritt auf der Karte "Verlorene Präsenz" (0083) von Besitzerin Ursula.

Hund "Squidge" tapfer verewigt auf der Karte "Faszination" (0099) von Besitzerin Amanda.

Hund "Kauka" erschnüffelt die Hexe auf Karte "Vorzeichen" (0143) dank Besitzer Martin.

Kater "Jack" wird nach verrückten Verfolgungsjagden auf Karte "Lethargie" (0114) schläfrig, dank seines Sponsors Jérémy.

Hund "Easy" glücklich gemacht mit Karte "Spur" (0066) von Besitzer Lukas.

Hund "Bernard" holt die magische Hexenjäger-Puppe zurück auf "Zurückfordern" (0136), gesponsert von Besitzer Travis.

COMMUNITY ACTION KARTEN

Andreas tritt als "Taktiker" auf (0056).

Ross ermittelt auf "Genaue Untersuchung" (0065).

Nils zeigt seine Fähigkeiten als "Grenzgänger" (0055).

Die Gamelanders-Crew als bestes "Unterstützung"s-Team (0097).



ERWEITERE DAS GRUNDSPIEL

PAGAN: JENSEITS DER PALISADE

Die Kolonie war von Anfang an von Problemen geplagt. Selbst ohne die beunruhigende Hexerei innerhalb des Dorfes hat sich die Besiedlung neuer Grenzen als bemerkenswert schwierig erwiesen. Nichtsdestotrotz muss die Kolonie ihre Aufmerksamkeit auf die wilden Länder jenseits den Palisaden richten. Ihre Ressourcen sind der Schlüssel zum Überleben. Obwohl es von wilden Tieren wimmelt und reich an Ressourcen ist, ist das umliegende Sumpfland in einen ständigen Nebel gehüllt. Versuche, die Viehwirtschaft zu erweitern, sind gescheitert. Das Vieh wird schwach, die Milch sauer, und die Eier werden in verschiedenen Grüntönen gelegt. Ist die Hexerei in der kleinen Gemeinde nur ein Symptom für ein größeres, unnatürliches Phänomen? Kann das Land gereinigt werden, um die Kolonie in ein blühendes koloniales Standbein zu verwandeln? Diese erste Erweiterung enthält eine neue Ressource namens Düsternis und 100 neue Karten für Hexen- und Hexenjäger-Spieler.



DIE ALTEN PROZESSE, HARSCHER METHODEN & GEDANKENSPIELE

Diese 3 Inhaltspakete enthalten jeweils 32 Karten, die Hexenjäger und Hexen gleichermaßen stärken und gleichzeitig neue und aufregende Aspekte in den Deckbau von Pagan bringen. Alle Inhaltspakete sind kompatibel mit Pagan: Schicksal von Roanoke und Pagan: Jenseits der Pallisaden.

PUBLISHER

Wyrmgold

Hauptsitz:	Meine, Niedersachsen, HRG 206196
Geschäftsführer:	Alexander Ommer
Designer:	Kasper Kjær Christiansen & Kåre Werner Storgaard
Illustrationen:	Maren Gutt
Layout:	Alexander Ommer & Maren Gutt
Lektorat:	Alexander Ommer & Matthias Leo Webel
Vertrieb & Lizenzierung:	Andreas Fuchs
Produktionsprototyp:	Pik7, Christoph Hahn
Produktion:	Long Pack Games, CN

VIELEP ΔΑΠΚΑΠ...

Kinue-san, Masami, Yulius, Lui & Constantin Tanaka, Daniel Weinand, Benjamin Törck of Brettspielblog.net, Benni of Pottgamer, Kaddy aka "Spielefritte", Suzanne (Diketower), Carsten Lauber, Rocky Bogdanski, Steen Moldrup Thomsen, Thomas Laursen, Kåre Murmann Kjær, Judges and coordinators at Fastaval, David Ross Coughanour II, Michael Schmitt, Patrick Lagao, Holger Herrmann, Linus Galan Garcia, Nils Herzmann, Andreas Emgels, Karl-Heinz Zapf, Erik Haffner, Nico Wagner, Inga Keutmann, Timo Hiepler, Josette Ommer, Ursula Reinecke & Gabi Baumgärtel, Jens Roder, Dennis "Raumschiffspiel" Washausen, Jonas Egel, Jana & Sarah, SoldierCadian und Maixe genau so wie an alle weiteren Helfer und Tester.



