

PAG_BTP_Rulebook_21x21_12pp_FR.indd 1 19/07/2022 23:58



PAG_BTP_Rulebook_21x21_12pp_FR.indd 2 19/07/2022 23:58

Introduction

Les premiers troubles sont apparus en même temps que la colonie. Avant même que les premiers soupçons de sorcellerie n'apparaissent, établir de nouvelles frontières était déjà difficile. Pour autant, le village a bien dû pousser des reconnaissances au-delà de ses palissades pour trouver de nouvelles ressources. Mais une brume épaisse, presque surnaturelle, recouvre les marécages environnants et sa mystérieuse faune.

Les rares champs que les villageois ont tenté de cultiver sont morts. Les vaches s'affaiblissent, leur lait tourne, les œufs des poules sont verdâtres.

La présence de la sorcière n'est-elle que la conséquence d'un phénomène d'ampleur caché là depuis la nuit des temps ? Est-il possible de purifier la campagne pour enfin permettre à la colonie de prospérer ?



Aperçu du jeu

Pagan : au-delà des palissades est la première extension de *Pagan : le destin de Roanoke*. Il s'agit d'un jeu de cartes asymétrique pour deux joueurs : l'un incarne une sorcière, l'autre un chasseur de sorcières. La sorcière doit compléter son rituel avant d'être découverte. Le chasseur, quant à lui, cherche à l'éliminer.

La sorcière se cache parmi neuf villageois. Elle seule sait sous quelle identité elle se dissimule. Lors de chaque tour, les deux joueurs utilisent leurs pions d'action sur les villageois actifs pour piocher ou jouer des cartes, gagner de l'influence et faire progresser les Ténèbres – ou les ralentir.

La sorcière peut aussi préparer des potions, faire appel à des familiers, et lancer des malédictions et des charmes. De son côté, le chasseur recrute des alliés, prend le contrôle de certains lieux stratégiques, et interroge les villageois sans ménagement.

But du jeu

Chaque joueur doit remplir son objectif avant son adversaire. La sorcière doit rassembler suffisamment de secrets sur les villageois pour préparer et lancer un rituel si puissant que toute la région tombera sous son emprise, et que Mère Nature reprendra ses droits sur la vie humaine. Le chasseur doit trouver des alliés et s'assurer du soutien des villageois pour soumettre la sorcière à la justice avant qu'elle ne puisse lancer son rituel.

Note de l'éditeur

L'éditeur tient à signaler que ce jeu ne saurait faire l'apologie de la violence envers autrui, qu'il s'agisse d'un villageois, d'une sorcière ou d'un animal. Il s'agit d'une œuvre de fiction, qui en aucun cas ne vise à porter préjudice à une quelconque personnalité historique, religion ou ethnie.

PAG_BTP_Rulebook_21x21_12pp_FR.indd 1 19/07/2022 23:58

Matériel



Le chasseur

50 cartes (4 types différents) :

- **Événements** ()
- **Alliés** ()
- **Lieux** ()
- **Enquête** ()



La sorcière

50 cartes (4 types différents) :

- **Charmes** ()
- **Potions** ()
- **Familiers** ()
- **Malédictions** ()



Jetons Ténèbres

30 **Ténèbres** (jaunes)



Scénarios

4 cartes

Villageois et Factions

9 cartes (3 recto-verso) et 3 cartes





Suspects

9 cartes



Tous les jetons sont limités par la quantité disponible dans la boîte. Si vous devez recevoir ou placer un jeton et qu'il n'y en a plus, vous pouvez choisir de **déplacer un jeton du même type** déjà en jeu au lieu d'en placer un nouveau.

PAG_BTP_Rulebook_21x21_12pp_FR.indd 2 19/07/2022 23:58

Nouvelles mécaniques de jeu

Ténèbres et Purification

Une brume surnaturelle cache les terres qui s'étendent au-delà de nos palissades. La sorcière semble en tirer son pouvoir. Une poignée de volontaires lutte sans relâche pour repousser les ténèbres. Une fois que ces terres seront purifiées, la colonie pourra se développer.

Au-delà des palissades propose deux nouvelles mécaniques de jeu : les **ténèbres** et la **purification**.

Les **ténèbres** sont une nouvelle ressource qui profite à la sorcière, tant que cette ressource est en jeu. Elle symbolise la relation symbiotique que la sorcière entretient avec la nature. Les ténèbres entrent en jeu via des cartes Ténèbres et peuvent être diminuées ou augmentées en cours de partie. Certaines cartes permettent même de dépasser les limites naturelles de ténèbres du jeu.

Toutefois, en y mettant l'effort nécessaire, il est possible de purifier les ténèbres qui cherchent à engloutir le village. Si vous réussissez à débarrasser intégralement une carte des ténèbres qui s'y accrochent, alors cette carte est **purifiée** et défaussée.

Une carte **Ténèbres** ne peut pas être retirée volontairement par son propriétaire. Une fois qu'une carte **Ténèbres** est en jeu, elle le reste jusqu'à avoir été purifiée.

> La carte Lune bleue est en jeu, avec un seul jeton Ténèbres. La sorcière souhaite retirer cette carte afin de faire de la place pour une nouvelle **malédiction** et empêcher le chasseur de profiter de l'effet de **purification** de la carte. Malheureusement, comme il s'agit d'une carte **Ténèbres**, elle n'est pas autorisée à la retirer.
>
> *Exemple*

Villageois

Certains villageois sentent déjà les ténèbres se refermer sur leur cœur. Leur comportement change et leur humeur se ternit. Le chasseur a le devoir sacré de les ramener dans le droit chemin.

Les villageois touchés par les ténèbres sont dans la **faction verte** *(La Famille / Les Corrompus)*. Dans les scénarios 12 et 13, ces villageois commencent avec un certain nombre de jetons **Ténèbres** (indiqué sur leur carte) et peuvent être **purifiés**.
Les deux côtés de cette faction *(La Famille / Les Corrompus)* comptent comme une seule faction, la **faction verte**, lorsque des cartes affectent "une faction" ou "les villageois d'une faction".
Note : vous ne pouvez jamais dépenser les jetons de votre adversaire ! Lorsqu'il rend visite à un villageois de la faction des Artisans, le chasseur peut uniquement dépenser des **indices**, *et la sorcière des* **secrets**.



PAG_BTP_Rulebook_21x21_12pp_FR.indd 3 19/07/2022 23:58

Ténèbres

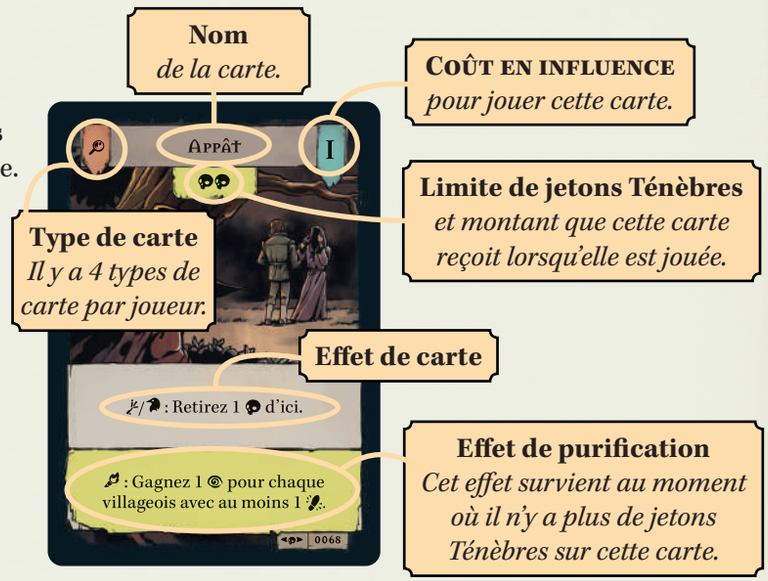
Cartes Ténèbres

Toutes les cartes **Ténèbres** sont identifiées par un ruban jaune marqué d'un ou plusieurs symboles Ténèbres (💀) en haut et un effet de **purification** (🔥) en bas. Ces cartes fonctionnent selon le type auquel elles appartiennent mais avec une mécanique de ténèbres en plus.

Note : une carte **Ténèbres** *est* **purifiée** *lorsqu'elle perd son dernier jeton* **Ténèbres**.
Les cartes **purifiées** *doivent être défaussées.*

- Lorsqu'une carte **Ténèbres** entre en jeu, ajoutez autant de jetons **Ténèbres** qu'indiqué dans le bandeau jaune. Ce nombre est aussi la limite maximum de jetons **Ténèbres** pouvant être déposés sur cette carte, sauf mention contraire.
- Certaines cartes et effets vous demandent d'ajouter des jetons **Ténèbres**, sans préciser où. Vous pouvez uniquement ajouter des jetons Ténèbres sur une carte **Ténèbres** en jeu, et seulement si cela ne vous fait pas dépasser la limite indiquée (sauf mention contraire). Si vous ne pouvez pas ajouter le montant de jetons **Ténèbres** indiqué, alors vous ne pouvez pas jouer cette carte ou utiliser cet effet.

Note : vous devez avoir assez de jetons Ténèbres pour mettre une carte Ténèbres en jeu. S'il vous en manque, vous ne pouvez pas jouer la carte.



- Lorsqu'il vous est demandé de payer des jetons Ténèbres, vous pouvez les retirer de n'importe quelle carte en jeu, même chez l'adversaire.

Purification

Dès qu'il n'y a plus de jetons **Ténèbres** sur une carte, elle est **purifiée**. L'effet de purification (🔥) décrit en bas de la carte est alors déclenché, puis la carte doit être défaussée.

Lever une malédiction de ténèbres

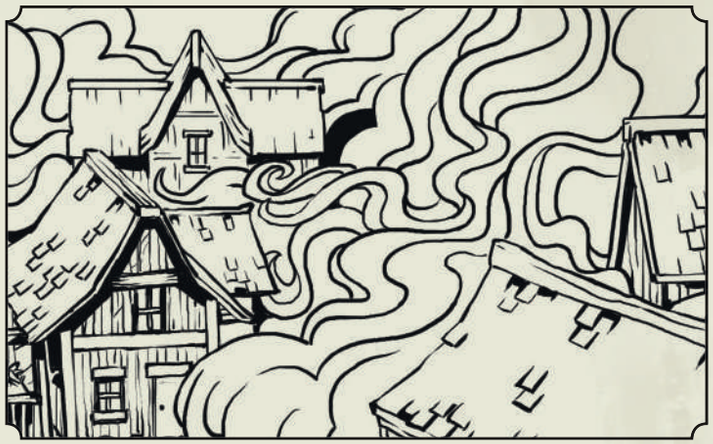
Les **malédictions de ténèbres** (cartes **Malédiction** marquées d'un ruban jaune et d'une limite de Ténèbres) ne fonctionnent pas comme les **malédictions** classiques. Lorsque le chasseur dépense une action pour lever une **malédiction de ténèbres**, il retire un jeton Ténèbres de la carte au lieu de la défausser. Le symbole **Ténèbres** qui apparaît dans le coût de la malédiction est un rappel de cette règle (il ne s'agit pas d'un coût supplémentaire à payer, comme c'est le cas sur les malédictions classiques). La **malédiction** est **purifiée** et défaussée uniquement lorsque le chasseur parvient à retirer le dernier jeton **Ténèbres** qui s'y trouve.

PAG_BTP_Rulebook_21x21_12pp_FR.indd 4 19/07/2022 23:59



Le chasseur joue la carte **Buisson de saules**. C'est un lieu, qui doit être placé sur un emplacement de lieu disponible sur son plateau. Puisque cette carte affiche 2 jetons Ténèbres dans son bandeau jaune, le chasseur ajoute 2 jetons Ténèbres sur cette carte après l'avoir jouée.

Exemple



Factions et Scénarios

Factions

Toutes les cartes Villageois sont organisées en factions. Une faction est constituée de 3 cartes Villageois de la même couleur et identifiée par un nom spécifique. Vous retrouverez le nom des factions de cette extension sur les cartes Faction fournies dans cette boîte.

Au début de la partie, chaque joueur choisit une faction parmi celles qui sont disponibles (jeu de base + extensions).

La sorcière choisit une faction **rouge**, le chasseur choisit une faction **bleue**, tandis que la faction **verte** est attribuée selon le scénario utilisé pour la partie. Vous jouerez la partie avec ces cartes.

La faction verte à utiliser pour cette extension est "La Famille / Les Corrompus".

Cartes Scénario

Les scénarios apportent un peu de variété à vos parties de *Pagan*. Ils modifient les règles et/ou les objectifs de la partie. Quatre nouveaux scénarios vous attendent dans A*u-delà des palissades*.

Si vous utilisez un scénario, prenez soin d'utiliser les cartes de la **faction verte** indiquée dans le scénario et respectez bien les règles spécifiques qui vous sont données. En cas de conflit, ces règles ont priorité sur les règles standard.



PAG_BTP_Rulebook_21x21_12pp_FR.indd 5 19/07/2022 23:59

Exemple de jeu



Cette image illustre la situation "en temps réel" : considérez que les jetons Sorcière et Chasseur sont ajoutés à mesure que vous lisez le texte.

PAG_BTP_Rulebook_21x21_12pp_FR.indd 6 19/07/2022 23:59

Tours de jeu

Tour de la sorcière (Daniel)

1. Première action : Daniel rend visite à *Judy, le Trappeur* avec son **pion d'action de familier**. Dans l'ordre, il résout donc les étapes suivantes :
    a. Déclencher la carte Enquête *Triangulation* : Daniel en retire un jeton **Ténèbres**.
    b. Convertir les 3 secrets en une nouvelle **faveur.**
    c. Distribuer 1 **secret** sur un villageois vert : il choisit *Grace, la Mère*.
    d. Résoudre l'effet de *Judy* : Daniel gagne 2 **influence** (1 par pion d'action présent sur les villageois de cette couleur, quel qu'en soit le propriétaire). Puisque *Judy* a déjà 2 faveurs, il réutilise cet effet, pour un total de 4 **influence**.
2. Enfin, il exerce *Flou* pour jouer gratuitement *Vapeurs de désarroi*. En outre, il **renforce** *Flou* en dépensant 1 jeton Ténèbres de la *Tourbière* pour ajouter 2 secrets à cette potion.
3. Deuxième action : Daniel rend visite à *Oswald, le Bûcheron*. Il ajoute 1 **secret** à *Vapeurs de désarroi* (plutôt que sur un villageois bleu) et dépense 1 **secret** depuis *Ashley, la Prospectrice* pour piocher 3 cartes.
4. Troisième action : Daniel rend visite à *Willam, le Maître-Chien*, et ajoute 1 **secret** dessus. Il montre ses cartes *Perplexité* et *Disparition inexpliquée* à Selma, qui lui demande de défausser *Perplexité*. Cela permet à Daniel de jouer *Disparition inexpliquée* gratuitement. De plus, la carte arrive en jeu avec 2 jetons **Ténèbres**. Daniel la joue sur le *Buisson de saules* pour le mettre hors jeu. Puisque *Willam* a 2 faveurs, Daniel voudrait utiliser son effet une seconde fois, mais il n'a plus qu'une seule carte en main : c'est donc impossible.
5. Daniel boit maintenant sa potion *Vapeurs de désarroi* (action gratuite) et cible les **villageois verts**, auxquels il retire un indice chacun. Il peut ajouter 1 jeton **Ténèbres** quelque part grâce à sa potion, mais pas sur *Lune bleue* ni *Disparition inexpliquée* qui sont déjà à leur maximum. Il décide d'ajouter ce jeton sur *Mirage*.

Tour du chasseur (Selma)

6. **Phase d'entretien** : Selma paie 1 **influence** pour conserver l'*Aînée de la Guilde*.
7. Première action : Selma rend visite à *Hazel, la Bâtisseuse*. À cause de la **malédiction** *Lune bleue*, elle ne peut pas distribuer d'**indice**. Elle décide de dépenser 1 indice depuis *Oswald, le Bûcheron* pour gagner 3 **influence**.
8. Deuxième action : Selma rend visite à *Grace, la Mère*. La *Lune bleue* l'empêche toujours de distribuer un **indice**. Puisqu'il y a 2 **pions d'action** sur les **villageois verts**, elle peut jouer jusqu'à 2 cartes. Elle joue d'abord *Révélation* pour retirer la carte *Lune bleue*. Puisqu'il y avait encore des jetons **Ténèbres** dessus, son effet de **purification** n'est pas déclenché. Ensuite, Selma dépense 2 **influence** pour jouer son *Garde-frontière*.
9. Troisième action : Selma utilise le **lieu** *Tourbière*. Elle ajoute 1 **indice** à *Blossom, la Meunière*, puis retire 1 jeton **Ténèbres** de la *Tourbière*. Puisque c'était le dernier, la *Tourbière* est **purifiée** et Selma peut choisir l'effet de **purification** de n'importe quelle autre carte **Ténèbres**. Le *Buisson de saules* est hors-jeu à cause de *Disparition inexpliquée* : Selma décide d'utiliser l'effet de Triangulation pour ajouter 3 **indices** à chaque **villageois vert**. La carte *Tourbière* est défaussée. Puisqu'une carte vient d'être **purifiée**, le chasseur gagne 2 **preuves** grâce au *Garde-frontière*.

Note : Daniel aurait mieux fait d'utiliser le dernier jeton Ténèbres de **Triangulation** *pour renforcer sa carte* **Flou**.
La malédiction **Lune bleue**, *toujours active à ce moment, aurait complètement neutralisé l'effet de purification de cette carte.*

PAG_BTP_Rulebook_21x21_12pp_FR.indd 7 19/07/2022 23:59

Pioche

Chasseur (50)	Type	Réf.	Nombre
Pêcheur		0051	2
Berger		0052	2
Chandeleur		0053	2
Aînée de la guilde		0054	2
Garde-frontière		0055	2
Tacticien		0056	2
Marche de l'aurore		0057	2
Saisie		0058	2
Ralliement		0059	2
Murmures des ténèbres		0060	2
Révélation		0061	2
Approche prudente		0062	2
Approche intrépide		0063	2
Illumination		0064	2
Examen rapproché		0065	2
Pistage		0066	2
Triangulation		0067	2
Appât		0068	2
Sondage		0069	2
Tertre		0070	2
Eaux boueuses		0071	2
Tourbière		0072	2
Buisson de saules		0073	2
Affleurement		0074	2
Réserves		0075	2

Sorcière (50)	Type	Réf.	Nombre
Élixir de dissimulation		0076	2
Gourde d'eau croupie		0077	2
Miel noir		0078	2
Venin des marais		0079	2
Brouillard enveloppant		0080	2
Vapeurs de désarroi		0081	2
Dématérialisation		0082	2
Disparition inexpliquée		0083	2
Rituel sinistre		0084	2
Visage séduisant		0085	2
Perplexité		0086	2
Obscurité		0087	2
Image mentale		0088	2
Sinistres présages		0089	2
Mirage		0090	2
Lune bleue		0091	2
Feu follet		0092	2
Force des ténèbres		0093	2
Barrière invisible		0094	2
Flou		0095	2
Effluves		0096	2
Soutien		0097	2
Tromperie		0098	2
Fascination		0099	2
Infusion de brume		0100	2

PAG_BTP_Rulebook_21x21_12pp_FR.indd 8 19/07/2022 23:59

Crédits

Wyrmgold

Siège social :	Meine, Niedersachsen, HRG 206196
Directeur exécutif :	Alexander Ommer
Auteurs :	Kasper Kjær Christiansen & Kåre Werner Storgaard
Illustrations :	Maren Gutt
Maquette :	Alexander Ommer & Maren Gutt
Rédaction :	Alexander Ommer & Matthias Leo Webel
Ventes & Licences :	Andreas Fuchs
Prototypes :	Pik7, Christoph Hahn
Production :	Long Pack Games, CN
Édition française :	Super Meeple
Traduction française :	Antoine, le Traducteur

Super Meeple remercie Julien Carrère, Morgane Clidi, Nicolas De Oliveira, Antoine Gourtay, Greg Korwizie, Charles Nattier, Grégory Sévin et Aurélien Touzeau pour leur travail de relecture.

Autres extensions

Procès d'antan, Le fer et le feu, Jeux de l'esprit

Ces trois packs de cartes additionnelles vous proposent 32 cartes chacun. Le chasseur et la sorcière peuvent intégrer ces nouvelles cartes à leur pioche pour remplacer d'autres cartes et ainsi construire un jeu personnalisé qui correspond véritablement à leur stratégie. Toutes les cartes fournies sont compatibles à la fois avec **Pagan : le destin de Roanoke** et l'extension **Pagan : au-delà des palissades**.



Remerciements :

Kinue-san, Masami, Yulius, Lui & Constantin Tanaka, Daniel Weinand, Benjamin Törck of Brettspielblog.net, Benni of Pottgamer, Kaddy aka "Spielefritte", Suzanne (Dicetower), Carsten Lauber, Rocky Bogdanski, Steen Moldrup Thomsen, Thomas Laursen, Kåre Murmann Kjær, les juges et coordinateurs de 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 and Maixe et tous les autres testeurs.



