

PAG_Regelwerk_21x21 - FR_Version.indd 1 31/07/2022 21:56



Introduction

À M. Biggs, Maire de Roanoke
J'ai pris note de votre inquiétude concernant la présence d'une sorcière dans votre village, et accepte la lourde tâche que vous me confiez. Si, comme vous me l'écrivez, vous pensez qu'elle se cache parmi les villageois que vous soupçonnez, je recommande de les soumettre aux voies de la justice. Dans ce genre de situation, des dommages collatéraux peuvent survenir ; malgré tout, je vous assure sur mon honneur que tout sera fait pour épargner les âmes innocentes, dans la mesure du possible.
Je ne m'explique pas la présence d'une sorcière aussi puissante à Roanoke. Quoiqu'il en soit, ses jours sont maintenant comptés. Je gage que vous me confierez toutes les ressources à votre disposition afin que je puisse accomplir cette mission.

Bien sincèrement,
Samuel Growe, Chasseur de sorcières
Anno Domini 1587, le 20e du mois d'août



Aperçu du jeu

Pagan : le Destin de Roanoke est 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 et gagner de l'influence.
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_Regelwerk_21x21 - FR_Version.indd 1 31/07/2022 21:56

Matériel



Le chasseur

50 cartes (4 types différents) :

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



La sorcière

50 cartes (4 types différents) :

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



Jetons Chasseur

- 30 **indices** (petits disques rouges)
- 9 **preuves** (tuiles rouges carrées)
- 3 **pions d'action ()**



Jetons Sorcière

- 30 **secrets** (petits disques violets)
- 20 **faveurs** (tuiles violettes carrées)
- 2 **pions d'action standard ()**
- 1 **pion d'action de familier ()**

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.



Roues d'influence

- 2 **roues d'influence** graduées de 1 à 20. Elles permettent de noter les gains ou les dépenses **d'influence** .

Attention : **l'influence** n'est pas limitée. Si vous devez dépasser 20, placez un marqueur à proximité de la roue et ajoutez 20 à la valeur affichée. Si votre **influence** tombe à 0, retournez la roue face cachée, jusqu'à regagner de **l'influence.**

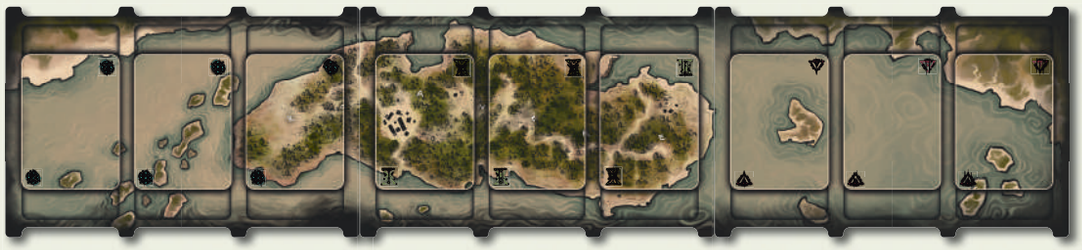
- 2 **aides de jeu**
- 2 **cartes Scénario**



PAG_Regelwerk_21x21 - FR_Version.indd 2 31/07/2022 21:56

Plateaux Village et Malédictions

Le plateau village est en 3 parties.

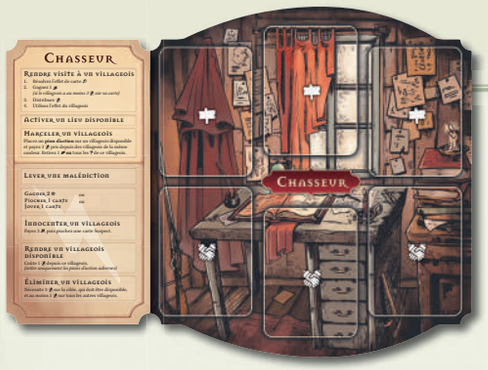




Cartes Villageois et Suspect

- 3 **villageois** rouges, 3 bleus et 3 verts
- les 9 **suspects** correspondants
- 3 cartes **Faction**





Plateau Chasseur

La liste des actions du chasseur est présentée sur la partie gauche. Les **lieux** et **alliés** doivent être placés sur les emplacements désignés à droite.

Voir p.14 pour plus de détails.



Plateau Sorcière

La liste des actions de la sorcière est présentée sur la partie gauche. Les **potions** et **familiers** doivent être placés sur les emplacements désignés à droite.

Voir p.15 pour plus de détails.

PAG_Regelwerk_21x21 - FR_Version.indd 3 31/07/2022 21:56

Mise en place



- Décidez qui joue la sorcière et qui joue le chasseur.
- La sorcière reçoit 3 **pions d'action** (2 et 1), le plateau Sorcière et la roue d'influence verte.
- Le chasseur prend 3 **pions d'action ( )**, le plateau Chasseur et la roue d'influence rouge.
- Placez le plateau Village au centre de la table, constitué de trois parties (une partie , une partie et une partie) et ajoutez le plateau Malédictions sur le côté.
- Placez les 9 villageois sur la partie de plateau qui correspond à leur symbole et à leur couleur : , et . (vous retrouvez ces éléments au dos de chaque carte).
- Mélangez les 9 cartes **Suspect** correspondant aux villageois du plateau pour créer le paquet **Suspects**.
- La sorcière pioche la première carte du **paquet Suspects** et la consulte, sans la révéler au chasseur. Le **suspect** pioché désigne *la véritable sorcière*. La sorcière garde cette carte près d'elle.
- Chaque joueur mélange les 50 cartes de son paquet pour former sa **pioche**.
- Les jetons restants (**indices**, **preuves**, **secrets** et **faveurs**) sont placés dans une réserve, à portée de main de chaque joueur.
- Chaque joueur tire 3 cartes de sa pioche et règle sa roue d'influence à 2.

Note : s'il s'agit de votre première partie, nous vous conseillons de placer une aide de jeu à côté de votre plateau.

PAG_Regelwerk_21x21 - FR_Version.indd 4 31/07/2022 21:56



PAG_Regelwerk_21x21 - FR_Version.indd 5 31/07/2022 21:57

Déroulement du jeu

Objectifs de la sorcière et du chasseur

Les actions menées par la sorcière et le chasseur doivent les aider à atteindre leur objectif respectif.

La sorcière gagne la partie si elle parvient à placer **3 jetons Faveur** sur le villageois derrière lequel elle cache son identité, puis à accomplir l'action **Lancer le rituel**. Elle gagne également la partie si le chasseur élimine trois villageois innocents.

Le chasseur gagne la partie s'il **élimine** la sorcière ou s'il **innocente** chacun des huit autres villageois.

Début de la partie

Les joueurs jouent chacun leur tour. À votre tour, vous êtes désigné sous le terme de **joueur actif**.
La sorcière joue en premier. Chaque tour se divise en deux phases :

1. Une **phase d'entretien** pendant laquelle vous renvoyez vos **pions d'action** dans votre réserve, utilisez d'éventuels effets de cartes, et/ou payez les coûts d'entretien requis ;
2. Puis une **phase d'actions** pendant laquelle vous menez **3 actions** en plaçant vos **pions d'action** sur les cartes ou les plateaux. Une fois que vous avez joué vos 3 actions, c'est à votre adversaire de jouer.

Phase d'entretien

Lors de la **phase d'entretien**, résolvez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Renvoyez vos **pions d'action** dans votre réserve.
2. Résolvez tout effet *"au début de la phase d'entretien"* des cartes qui sont en jeu.
3. Résolvez les effets obligatoires qui surviennent *"pendant la phase d'entretien"* des cartes qui sont en jeu, et les effets facultatifs que vous souhaitez résoudre, dans l'ordre de votre choix.
4. **Uniquement pour le chasseur :** dépensez autant d'**influence** que le coût total d'**entretien** de vos **alliés** pour les garder à vos côtés. Défaussez tout allié pour lequel vous ne pouvez pas ou ne souhaitez pas payer l'entretien.

Note : Les effets d'entretien sont souvent indiqués par le symbole ( ) suivi de (Sorcière) ou (Chasseur). S'il n'y a pas de précision ("Début","Pendant","Fin"), ils sont à faire au début de cette phase.

5. Résolvez les effets *"à la fin de la phase d'entretien"* des cartes qui sont en jeu.
6. Si vous avez plus de 7 cartes en main, défaussez pour revenir à 7 cartes.



PAG_Regelwerk_21x21 - FR_Version.indd 6 31/07/2022 21:57

Phase d'actions

Lors de la phase d'actions, vous accomplissez 3 actions en plaçant **vos pions d'action** sur des emplacements d'action spécifiques, résolvant leurs effets au fur et à mesure.

Note : lors du premier tour, la sorcière a 2 **pions d'action** *standard qu'elle doit utiliser pour rendre visite à des villageois de la même* **faction**. *À partir du deuxième tour, elle peut utiliser ses 3* **pions d'action**.

Il existe deux types d'actions :

A. Action de villageois

Placez un de vos **pions d'action** sur un villageois *disponible* sur le plateau Village. Un villageois est **disponible** s'il n'y a aucun **pion d'action** sur sa carte.

Voir p. 16 pour plus de détails.

Villageois occupé



Villageois disponible



B. Action de plateau individuel

Placez un de vos **pions d'action** sur un emplacement dédié de votre plateau individuel (le même emplacement peut être utilisé plusieurs fois) ou sur un **lieu** *disponible*.

Voir p. 18 pour plus de détails.





PAG_Regelwerk_21x21 - FR_Version.indd 7 31/07/2022 21:57

Cartes

Il existe de nombreux types de cartes dans **Pagan**. Pour **jouer** des cartes, vous devez rendre visite à un villageois qui propose l'action *"jouer"* ou obtenir un effet *"jouer"* via une autre carte ou un élément de plateau.

Lorsque vous jouez une carte avec un effet unique, par exemple un **charme** ou un **événement**, appliquez immédiatement cet effet, puis placez la carte dans votre défausse.

Lorsque vous jouez une carte avec un effet permanent, placez-la sur l'emplacement approprié de votre plateau individuel ou du plateau Village. S'il n'y a aucun emplacement disponible, vous devez défausser une carte **du même type** que celle que vous voulez jouer pour lui faire de la place. Vous pouvez défausser une carte que vous avez placée à n'importe quel moment de votre tour, mais uniquement si vous avez besoin de place pour en poser une autre.

Si vous devez piocher des cartes mais qu'il n'en reste aucune, mélangez les cartes de votre défausse pour former une nouvelle pioche

Les **potions** et les **familiers** doivent être placés sur le plateau Sorcière.

Les **alliés** et les **lieux** doivent être placés sur le plateau Chasseur.

Les **malédictions** doivent être placées sur le plateau Malédictions et les **enquêtes** devant le plateau Village.

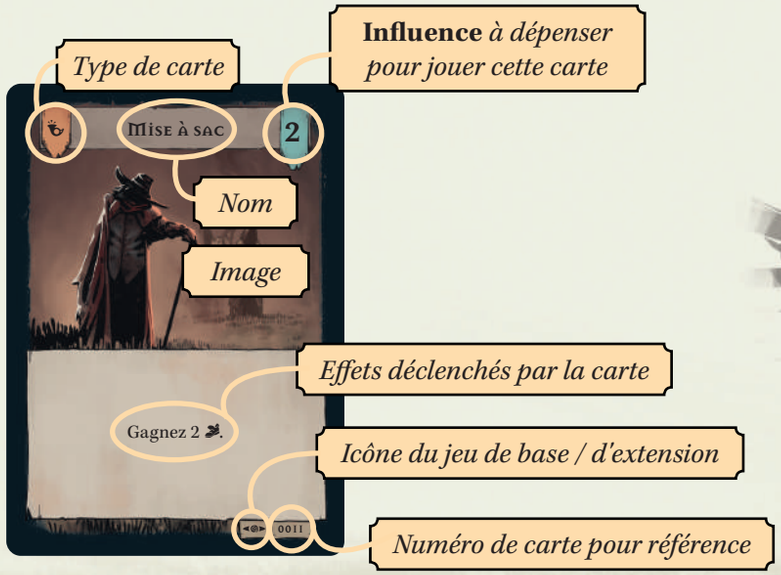
Structure d'une carte

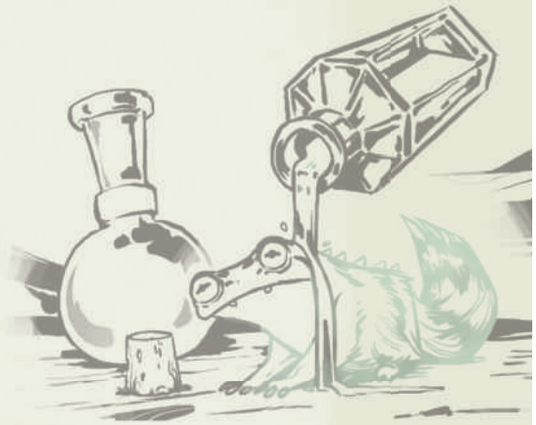
Chaque carte a un type, un nom, un coût en **influence**, une image, un effet, une version et un numéro de carte. Vous ne pouvez pas posséder plus de deux exemplaires d'une carte avec le même nom dans votre pioche.
(Voir p. 26)

Certains types de cartes ont des particularités supplémentaires, voir p. 10 à 13.

Chaque TYPE DE CARTE a sa propre icône :

- *Allié*
- *Événement*
- *Enquête*
- *Lieu*
- *Potion*
- *Charme*
- *Malédiction*
- *Familier*





PAG_Regelwerk_21x21 - FR_Version.indd 8 31/07/2022 21:57

Villageois

Cartes Villageois

Il y a 9 villageois dans une partie de Pagan.
Les villageois occupent le plateau Village :
il y a 3 villageois bleus, 3 rouges et 3 verts.
Un villageois peut être disponible, occupé ou éliminé.

Un villageois est occupé lorsqu'un **pion d'action** *a été posé dessus.*



Nom de faction
Les factions servent pour les scénarios. Voir règles avancées p. 25.

Rang du villageois (I, II, III)
Sert pour le placement initial.

Couleur/Symbole
Certaines cartes ou actions se réfèrent aux villageois d'une couleur spécifique. Un symbole spécifique est associé à chaque couleur.

Pouvoir du villageois
Ce pouvoir est résolu lorsqu'un joueur place un **pion d'action** *sur ce villageois.*

Jetons à distribuer/couleur ciblée
Nombre de jetons que vous pouvez placer sur le(s) villageois de la couleur indiquée lorsque vous rendez visite à ce villageois.

Cartes Suspect

Chaque **carte Suspect** correspond à un villageois du plateau Village. Lors de la mise en place, la sorcière pioche la première carte du paquet **Suspects** et la consulte secrètement. C'est sous les traits de ce villageois que la *véritable sorcière* se cache. C'est donc celui que le chasseur doit éliminer. Au fil du jeu, le chasseur pourra d'ailleurs piocher des cartes **Suspect** depuis ce même paquet et ainsi diminuer le nombre de suspects potentiels.



PAG_Regelwerk_21x21 - FR_Version.indd 9 31/07/2022 21:57

Cartes Chasseur

Allié

Les **alliés** vous aident tant qu'ils sont en vie, mais cela vous coûte de l'**influence** à chaque tour. Si vous ne pouvez pas ou ne souhaitez pas payer un **allié**, vous devez le retirer de votre plateau pour le placer dans votre défausse.



Coût d'entretien
À régler lors de la phase d'entretien.
À défaut, la carte est défaussée.

Le chasseur joue l'**alliée** *Greffière* et la place sur un emplacement d'**allié** libre de son plateau individuel. Lors de la prochaine phase d'entretien, le chasseur défausse 1 carte et gagne 3 **influence**, puis paie l'entretien requis pour la *Greffière*, soit 1 **influence**.

Exemple

Lieu

Un **lieu** vous offre une nouvelle action. Si vous placez l'un de vos **pions d'action** sur un lieu, résolvez l'effet de cette carte.



Emplacement de pion
Placez un **pion d'action** *ici pour activer la carte et résoudre ses effets.*

Le chasseur joue le **lieu** *Armurerie* et le place sur un **emplacement de lieu** de son plateau individuel. Puis il utilise un de ses **pions d'action** restants pour l'activer, en le plaçant sur l'emplacement de pion de cette carte. L'*Armurerie* ainsi activée lui permet de retirer 2 **secrets** de 2 villageois maximum. Il décide de retirer 2 **secrets** de la carte de *Johnson, l'Orphelin.*

Exemple



PAG_Regelwerk_21x21 - FR_Version.indd 10 31/07/2022 21:57

Événement

Lorsque vous jouez une carte **Événement**, elle doit être résolue instantanément, puis placée dans votre défausse.



Enquête

Pour jouer une enquête, placez-la devant un villageois du plateau Village qui ne fait pas déjà l'objet d'une enquête. L'enquête peut affecter le chasseur ou la sorcière (ou) : placez-la du côté correspondant du plateau.



Un même villageois ne peut pas subir deux **enquêtes** en même temps.



Le chasseur joue *Persuasion* sur Sue, l'Étrangère. Cette enquête fournit une preuve au chasseur à chaque fois qu'il rend visite à ce villageois. Comme cette carte affecte le chasseur, elle est placée de son côté du plateau Village (1).

Plus tard, le chasseur joue *Confinement* sur Wulfric, le Prêcheur. Cette carte force la sorcière à utiliser 2 **pions d'action** pour rendre visite à ce villageois. Comme cet effet concerne la sorcière plutôt que le chasseur, la carte est placée du côté de la sorcière (2).

Exemple

PAG_Regelwerk_21x21 - FR_Version.indd 11 31/07/2022 21:57

Cartes Sorcière

Potion

La sorcière peut préparer de puissantes **potions** ; toutefois, pour pouvoir les utiliser, il lui est nécessaire de rassembler suffisamment de **secrets**. Ce n'est qu'ensuite que l'effet de la carte peut être résolu, puis que la carte est défaussée.



Secrets requis
Cet effet peut être résolu lorsque vous avez rassemblé le nombre de secrets indiqué.

Vous pouvez conserver une **potion** jusqu'au moment le plus opportun pour la jouer.

Voir *Boire une potion* p.19.

Familier

Les **familiers** vous permettent de bénéficier de puissants effets pour pousser votre avantage. En défaussant un certain nombre de cartes ou en dépensant de l'**influence**, ces effets peuvent même être **renforcés** ( ).



Renforcement
En payant le coût indiqué, vous bénéficiez de l'effet de renforcement inscrit sur la carte.

La sorcière joue un *Élixir de vérité* pour 2 **influence** et le place sur un emplacement de **potion** vide. Elle rend ensuite visite à *Wulfric, le Prêcheur* et choisit d'attribuer 2 **secrets** à sa **potion** plutôt qu'à des villageois rouges. Plus tard, elle y ajoute encore 2 **secrets** : la **potion** est prête, et peut être utilisée à tout moment de son tour, comme action gratuite. La sorcière l'utilise pour placer un **secret** sur chaque villageois. Puis la carte Potion est défaussée.

Exemple

La sorcière joue le **familier** *Spectre* pour 2 **influence** et le place sur un emplacement de **familier** de son plateau individuel. Ce **familier** est maintenant prêt à être utilisé (avec un pion d'action de familier, voir p.17). La sorcière décide de rendre visite à *Johnson, l'Orphelin* et déplace l'**enquête** *Informations privées* qui le concernait sur *Wulfric, le Prêcheur*. En payant 2 **influence** de plus, elle aurait même pu renvoyer cette carte dans la main du chasseur.

Exemple

PAG_Regelwerk_21x21 - FR_Version.indd 12 31/07/2022 21:57

Malédiction

Les **malédictions** procurent de gros avantages à la sorcière ou handicapent le chasseur. Une fois lancée, une malédiction peut être levée par le chasseur, mais uniquement si ce dernier sacrifie une action pour payer les ressources demandées.

Lorsque vous jouez une malédiction, placez-la sur l'emplacement le plus à gauche du plateau **Malédiction**. Chaque malédiction coûte 1 **influence** supplémentaire par autre **malédiction** déjà en jeu (les icônes du plateau vous le rappellent).

S'il y a déjà 3 **malédictions** en jeu, vous pouvez en défausser une pour en placer une nouvelle. Dans ce cas, décalez les **malédictions** restantes d'un cran vers la gauche si possible avant de placer la nouvelle.

Charme

Un **charme** est un bon outil pour manipuler les villageois et peut retourner une situation mal engagée. Il doit être joué et résolu immédiatement.



Coût à payer par le chasseur (en indices *(👂)*/ influence) *pour lever cette malédiction.*





La sorcière joue la **malédiction** *Transe*. Comme il y a déjà une **malédiction** sur le plateau Malédiction, le coût de celle-ci augmente de 1. La sorcière paie 4 **influence** (3+1) et place la **malédiction** sur le deuxième emplacement.

Exemple

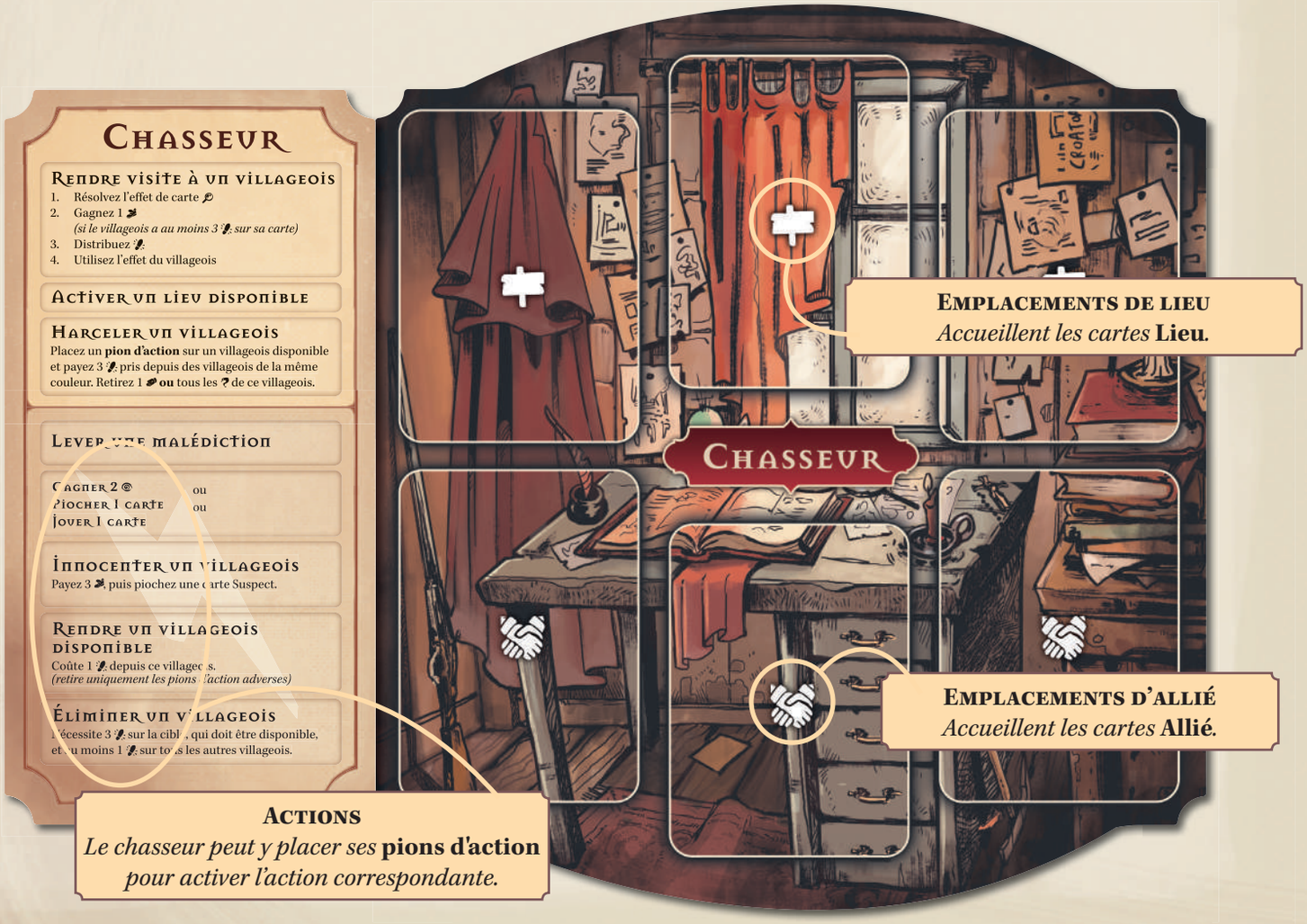
PAG_Regelwerk_21x21 - FR_Version.indd 13 31/07/2022 21:57

Plateaux

Plateau Chasseur

Le plateau Chasseur propose plusieurs emplacements d'action pour les **pions d'action** du chasseur ainsi que des emplacements de cartes pour les **lieux** et les **alliés**.

Les actions qui y sont associées sont décrites en détail pp. 20-21.

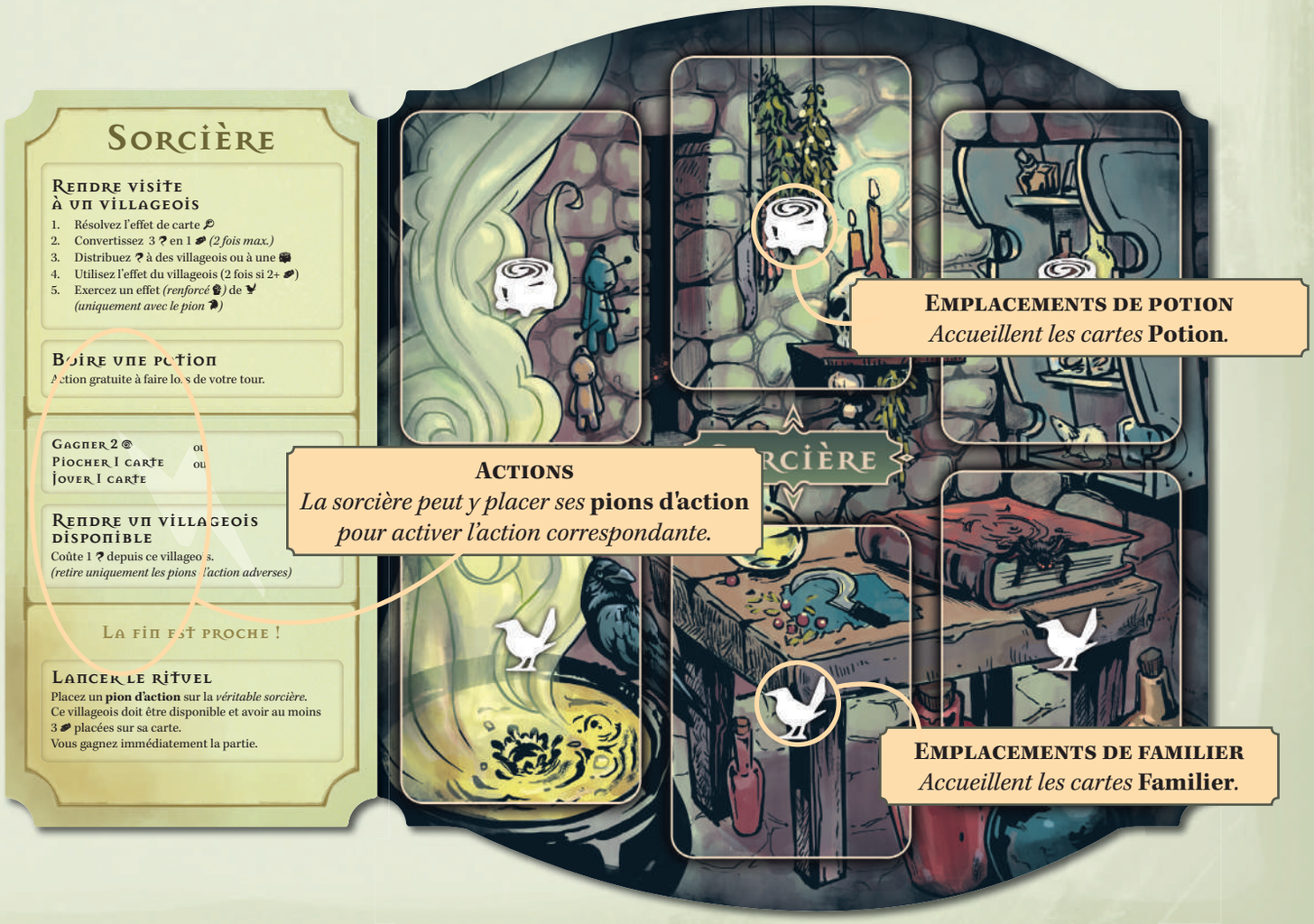


PAG_Regelwerk_21x21 - FR_Version.indd 14 31/07/2022 21:57

Plateau Sorcière

Le plateau Sorcière propose plusieurs emplacements d'action pour les **pions d'action** de la sorcière et des emplacements de cartes pour les **potions** et les **familiers**.

Les actions qui y sont associées sont décrites en détail p. 19.



PAG_Regelwerk_21x21 - FR_Version.indd 15 31/07/2022 21:58

Actions

Rendre visite à un villageois

Placez un pion d'action sur un villageois **disponible** pour utiliser son pouvoir et pour distribuer des **secrets** (sorcière) ou des **indices** (chasseur). Les étapes de cette action diffèrent entre la sorcière et le chasseur, comme vous pouvez le voir sur votre plateau individuel, et doivent être résolues dans l'ordre suivant :

1. Déclencher la carte Enquête

S'il y a une carte Enquête associée à ce villageois de **votre** côté du plateau, elle se déclenche. Appliquez l'effet indiqué.

2. Convertir des secrets (sorcière)

S'il y a au moins 3 jetons **Secret** sur le villageois auquel vous rendez visite, vous pouvez convertir **3 secrets** en **1 faveur**. Vous pouvez le faire jusqu'à deux fois.



La sorcière rend visite à *Annie, le Docteur* sur laquelle 6 **secrets** ont déjà été placés. Elle convertit les 6 jetons en 2 **faveurs**. Ces faveurs restent sur le villageois concerné.

Exemple

2. Acquérir des preuves (chasseur)

S'il y a au moins 3 jetons **Indice** sur le villageois auquel vous rendez visite, vous gagnez exactement **1 preuve**.
Les jetons Indice <u>restent</u> sur le villageois !



Le chasseur rend visite à *Sue, l'Étrangère,* où 4 **indices** ont déjà été placés. Il acquiert donc 1 **preuve** (qu'il conserve sur son plateau individuel), et les jetons Indice restent en place.

Exemple

3. Distribuer des jetons

Placez **autant de jetons** qu'indiqué sur la carte du villageois auquel vous avez rendu visite sur des villageois de la **couleur** indiquée. Ces jetons sont des **indices** pour le chasseur, ou des **secrets** pour la sorcière. Vous pouvez répartir les jetons distribués parmi plusieurs cibles éligibles si vous le souhaitez. La sorcière peut choisir de distribuer des jetons sur ses potions plutôt que sur toute autre cible.

Note : placez toujours les jetons que vous distribuez de **votre** *côté du plateau Village.*



Le chasseur a placé un **pion d'action** sur *Annie, le Docteur*. Celle-ci lui permet de distribuer 2 indices à des villageois bleus. Il en place un sur *Johnson, l'Orphelin* et un autre sur *Sue, l'Étrangère.*

Exemple

PAG_Regelwerk_21x21 - FR_Version.indd 16 31/07/2022 21:58

4. Utiliser le pouvoir du villageois (sorcière)

Utilisez le pouvoir du villageois auquel vous rendez visite. En général, les villageois permettent d'effectuer une des trois actions de base : gagner de l'**influence**, piocher des cartes ou jouer des cartes. Si le villageois possède au moins 2 **faveurs**, vous pouvez utiliser son pouvoir une fois supplémentaire.



La sorcière dispose de 2 **faveurs** chez *Biggs, le Maire*. Après avoir choisi 1 carte parmi 3 et défaussé les 2 autres, elle peut répéter cette opération.

Note : aucune autre étape ne peut être répétée.

Exemple

4. Utiliser le pouvoir du villageois (chasseur)

Utilisez le pouvoir du villageois auquel vous rendez visite. En général, les villageois permettent d'effectuer une des trois actions de base : gagner de l'**influence**, piocher des cartes ou jouer des cartes.



5. Exercer un effet de familier (sorcière)

La sorcière dispose d'un **pion d'action de familier** en plus de ses deux pions d'action standard. Ce pion fonctionne comme les deux autres (il doit être placé sur un villageois) mais permet de déclencher en plus un effet de carte **Familier**.

Lorsque vous utilisez le **pion d'action de familier**, vous pouvez choisir une carte **Familier** en jeu et exercer son effet. Vous ne pouvez utiliser qu'une seule carte **Familier** pendant votre tour.

Vous pouvez améliorer votre action de **familier** en utilisant la version **renforcée** imprimée en bas de la carte. Pour **renforcer** une action de **familier**, vous devez payer les ressources indiquées entre parenthèses sur sa carte.



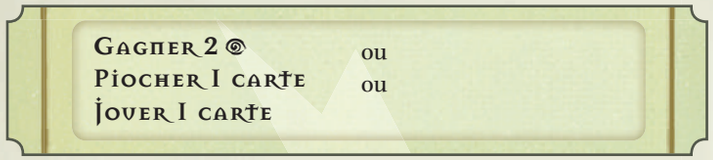
La sorcière a terminé les étapes 1 à 4 de l'action Rendre visite à un villageois. Comme elle a rendu visite au villageois en utilisant un **pion d'action de familier**, elle peut maintenant utiliser une des cartes **Familier** en jeu. Elle décide d'utiliser sa carte *Apprentis* pour gagner 1 **influence**.

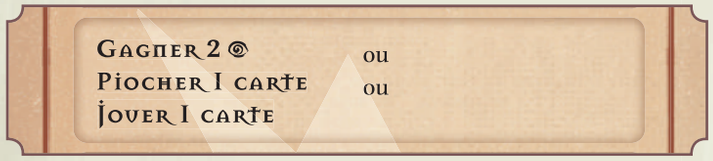
Il lui était possible de défausser 1 carte pour **renforcer** cette carte et ainsi gagner **3 influence** au lieu de 1.

Exemple

PAG_Regelwerk_21x21 - FR_Version.indd 17 31/07/2022 21:58

Actions du plateau individuel





Actions de base

Même s'il vous sera plus souvent utile de *Rendre visite à un villageois*, cela ne sera pas toujours possible. Vous pourrez tout de même recourir à ces 3 actions de base :

GAGNER 2 INFLUENCE
Ajoutez 2 **influence** sur votre roue.

PIOCHER UNE CARTE
Prenez la première carte de votre pioche.

JOUER UNE CARTE
Jouez une carte de votre main en payant le coût d'**influence** requis depuis votre **roue d'influence**. Si vous n'avez pas assez d'**influence**, vous ne pouvez pas jouer la carte.





Rendre un villageois disponible

Placez un pion d'action sur l'emplacement *Rendre un villageois disponible* de votre plateau individuel pour retirer tout **pion d'action** qui se trouve sur le villageois voulu et le rendre à son propriétaire. Vous ne pouvez pas faire cela pour retirer vos propres pions d'action d'un villageois.

Vous devez également retirer 1 **secret** ou **indice** du villageois en question. Si vous ne pouvez pas le faire, l'action ne peut être choisie.

Note : vous ne pouvez **jamais** *retirer un de vos* **propres pions d'action** *pour rendre un villageois disponible.*

PAG_Regelwerk_21x21 - FR_Version.indd 18 31/07/2022 21:58

Actions de sorcière

La sorcière dispose de deux actions supplémentaires sur son plateau individuel.
Ces actions sont : **Boire une potion** et **Lancer le rituel**.

Boire une potion

Boire une **potion** ne coûte aucun **pion d'action**.
Pour utiliser une **potion**, vous devez avoir suffisamment de **secrets** pour satisfaire aux prérequis indiqués.
Lorsque vous buvez la **potion**, remettez les **secrets** qui s'y trouvaient à la réserve et mettez la carte **Potion** dans votre défausse. Une **potion** peut uniquement être bue à votre tour ou lors de la phase d'entretien.

Boire une potion
Action gratuite à faire lors de votre tour.



La sorcière dispose d'un *Élixir de Vérité* sur son plateau. Puisque **4 secrets** ont été placés dessus, la sorcière peut l'utiliser à n'importe quel moment de son tour, ou le garder pour plus tard. Dans tous les cas, il lui suffit de défausser la **potion** pour exercer son effet : placer un **secret** sur chaque villageois.

Exemple

Lancer le rituel

Placez l'un de vos **pions d'action** sur la *véritable sorcière* (le villageois derrière lequel vous cachez votre identité). Ce villageois doit être disponible et au moins 3 faveurs doivent y être placées. Révélez votre carte Suspect pour prouver que vous étiez bien ce villageois. Vous gagnez immédiatement la partie.

Lancer le rituel
Placez un **pion d'action** sur la *véritable sorcière*.
Ce villageois doit être disponible et avoir au moins 3 placées sur sa carte.
Vous gagnez immédiatement la partie.



Annie, le Docteur, est la véritable sorcière. Elle dispose de 3 **faveurs** et est disponible. La sorcière place un **pion d'action** sur sa carte pour lancer le rituel et gagner la partie.

Exemple

PAG_Regelwerk_21x21 - FR_Version.indd 19 31/07/2022 21:58

Actions de chasseur

Le chasseur dispose de cinq actions supplémentaires sur son plateau individuel.

Activer un lieu

Vous pouvez activer n'importe quel lieu disponible de votre plateau individuel en plaçant un **pion d'action** sur ce **lieu**. Certains **lieux** ont un coût d'activation spécifique. Si vous ne pouvez pas payer ce coût d'activation, vous ne pouvez pas faire cette action.



Le chasseur active le **lieu** *Étude* qui se trouve sur son plateau individuel en y plaçant un **pion d'action**. Il tire immédiatement 3 cartes au sommet de sa pioche.

Exemple

Lever une malédiction

S'il y a des **malédictions** en jeu sur le plateau **Malédictions**, vous pouvez dépenser une action pour lever une **malédiction**. Placez l'un de vos **pions d'action** sur l'emplacement *Lever une malédiction* de votre plateau et payez le coût indiqué à côté du symbole d'action sur la carte **Malédiction**. Ensuite, défaussez la **malédiction** levée et décalez les **malédictions** restantes d'un cran vers la gauche si possible.

Lever une malédiction



Lever la malédiction
Vous devez payer les ressources indiquées.

Le chasseur veut se débarrasser de la malédiction *Hypnose*. Il place un **pion d'action** sur l'emplacement *Lever une malédiction* de son plateau. Puis il paie 1 influence comme indiqué sur la carte pour s'en débarrasser. Enfin, il décale les deux **malédictions** restantes d'un cran vers la gauche.

Exemple

PAG_Regelwerk_21x21 - FR_Version.indd 20 31/07/2022 21:58

Innocenter un villageois

Payez 3 , puis piochez une carte Suspect.

Innocenter un villageois

Placez un **pion d'action** sur l'emplacement *Innocenter un villageois* et payez 3 preuves pour piocher la première carte du **paquet Suspects** et la consulter en secret. Si vous piochez les 8 cartes du **paquet Suspects**, vous gagnez immédiatement la partie.

Harceler un villageois

Placez un **pion d'action** sur un villageois disponible et payez 3 indices pris depuis des villageois de la même couleur (y compris lui-même) pour **retirer 1 faveur OU tous les secrets** de ce villageois.
Important : vous **ne pouvez pas faire cette action** si vous n'avez pas au moins **3 indices** placés sur des villageois de la même couleur.

Harceler un villageois

Placez un **pion d'action** sur un villageois disponible et payez 3 pris depuis des villageois de la même couleur. Retirez 1 **ou** tous les de ce villageois.



Le chasseur veut retirer une faveur chez *Johnson, l'Orphelin*. Il place un **pion d'action** sur ce villageois, retire **3 indices** des villageois de la même couleur (bleus) et retire **1 faveur** de ce villageois.

Exemple

Éliminer un villageois

Placez un **pion d'action** sur l'emplacement *Éliminer un villageois* de votre plateau pour l'éliminer. Vous devez avoir au moins **3 indices** placés sur ce villageois **et** au moins **1 indice** placé sur chaque autre villageois en vie (non retourné). Enfin, le villageois que vous souhaitez éliminer doit être disponible.

Éliminer un villageois

Nécessite 3 sur la cible, qui doit être disponible, et au moins 1 sur tous les autres villageois.

Important :

Lorsqu'un villageois est éliminé, la sorcière doit annoncer si elle se cachait derrière ce villageois – autrement dit, si le chasseur a bien éliminé la véritable sorcière.

Si c'est le cas, le chasseur gagne la partie.

Si le villageois était innocent, retournez sa carte face cachée et remettez tous les jetons qui s'y trouvaient à la réserve. ***Remettez également tous les indices placés sur les autres villageois dans la réserve.***
Le villageois éliminé ne participe plus au jeu.

Si le chasseur élimine trois innocents, la sorcière gagne la partie.

PAG_Regelwerk_21x21 - FR_Version.indd 21 31/07/2022 21:58

Exemple de jeu



Cette image illustre la situation au début du tour du chasseur.

PAG_Regelwerk_21x21 - FR_Version.indd 22 31/07/2022 21:58

Tours de jeu

Tour du chasseur (Howard)

1. C'est le tour de Howard. Il commence par récupérer ses **3 pions d'action**.
2. Il paie ensuite un coût d'entretien de 1 **influence** pour conserver l'**alliée** *Greffière* en jeu.
3. Il veut maintenant rendre disponible *Pamuy, l'Indienne*. Pour cela, il place son **pion d'action** sur l'emplacement dédié de son plateau et retire 1 **indice** de la carte *Pamuy, l'Indienne*, ce qui lui permet de retirer le **pion d'action** de Wilma qui s'y trouvait.
4. Il place son 2e **pion d'action** sur *Pamuy, l'Indienne* et reçoit gratuitement 1 **preuve** grâce à l'enquête associée à cette carte. En outre, il peut distribuer **1 indice** à un villageois rouge. Il choisit de l'attribuer à *Pamuy, l'Indienne* elle-même.
5. Le pouvoir de ce villageois lui permet de jouer une carte pour **1 influence** de moins. Cela rend le **lieu** *Armurerie* gratuit ; Howard s'empresse de le poser sur un emplacement de lieu libre de son plateau.
6. Enfin, Howard place son 3e **pion d'action** sur l'emplacement *Innocenter un villageois* de son plateau. Il paie **3 preuves** et pioche la carte du sommet du **paquet Suspects** : c'est *Sue, l'Étrangère*, ce qui signifie que les 2 faveurs que la sorcière a posées sur cette carte ne sont qu'un leurre.

Tour de la sorcière (Wilma)

7. C'est maintenant le tour de Wilma. Elle commence par récupérer ses **3 pions d'action**.
8. Elle rend d'abord visite à *Annie, le Docteur* en utilisant un premier **pion d'action**. Ce villageois lui permet de distribuer **2 secrets** à des villageois bleus, mais elle préfère placer ces secrets sur la carte **Potion** *Élixir de vérité* qui se trouve sur son plateau.
9. Elle peut maintenant piocher une carte grâce à *Annie*, et obtient une **malédiction** : *Transe*.
10. Wilma décide maintenant de boire sa **potion** *Élixir de Vérité* (action gratuite). Elle défausse la carte et place **1 secret** sur chaque villageois.
11. À présent, elle souhaite jouer sa nouvelle **malédiction** et décide de dépenser un 2e **pion d'action** pour rendre visite à *Wulfric, le Prêcheur*.
12. Ce villageois a déjà **3 secrets**. Elle les convertit en **1 faveur**.
13. Le pouvoir de Wulfric lui permet de jouer sa **malédiction** en dépensant **4 influence** (3+1 car une autre **malédiction** est déjà en jeu).
14. La malédiction est maintenant active. Puisque Wulfric a déjà **2 faveurs** (après conversion de 3 secrets en 1 faveur), Wilma utilise le pouvoir du villageois une nouvelle fois pour rejouer une carte de sa main.
15. Elle joue le **familier** *Apprentis*, qu'elle place sur un emplacement de familier libre de son plateau.
16. Elle place son pion d'**action de familier** sur *Mia, la Jouvencelle* ce qui lui permet de distribuer **1 secret** sur un villageois vert.
17. Le pouvoir du villageois lui rend **3 influence**, mais accorde également **1 influence** à Howard.
18. Enfin, Wilma active son **familier** *Apprentis*, qu'elle **renforce** en défaussant 1 carte de sa main. Elle gagne donc **3 influence** ce qui l'amène à un total de 6.

PAG_Regelwerk_21x21 - FR_Version.indd 23 31/07/2022 21:58

Conditions de victoire

La partie se termine lorsque l'une des situations suivantes survient :

♦ La sorcière réussit à lancer le rituel.	Victoire de la sorcière
♦ Le chasseur élimine son troisième innocent.	Victoire de la sorcière
♦ Le chasseur élimine la véritable sorcière.	Victoire du chasseur
♦ Le chasseur a pioché les 8 cartes Suspect.	Victoire du chasseur

... Que la chasse commence !

PAG_Regelwerk_21x21 - FR_Version.indd 24 31/07/2022 21:58

Règles avancées

Factions

Toutes les cartes Villageois sont organisées en **factions**. Les extensions de *Pagan* vous proposeront des cartes Villageois supplémentaires. Une faction est constituée de 3 cartes Villageois de la même couleur et identifiée par un nom spécifique. Vous retrouverez le nom des factions du jeu de base 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.

> *Note : la faction que vous choisissez concerne un tiers des villageois. Il est donc judicieux de choisir une faction qui propose des effets qui se combinent bien avec les cartes de votre pioche (voir aussi* Construire sa pioche *page suivante).*

Si vous ne jouez pas de scénario, les deux joueurs doivent se mettre d'accord sur une **faction verte** à utiliser.
Par défaut, utilisez la faction des *Veilleurs*.

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. Trois catégories sont à distinguer :

1. Les scénarios qui changent certaines règles pour chaque joueur,

2. Les scénarios qui définissent des objectifs qui avantagent le joueur qui les atteint,

3. Les scénarios qui donnent de nouvelles conditions de victoire (plus rares).

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_Regelwerk_21x21 - FR_Version.indd 25 31/07/2022 21:59

Construire sa pioche

Une pioche évolutive

Les paquets fournis dans le jeu de base sont conçus pour générer une forte interaction tout en fournissant un jeu équilibré pour les débutants comme pour les joueurs expérimentés.

Pagan a été pensé comme un jeu extensible capable d'accueillir de nouvelles cartes et du nouveau contenu au fil de ses extensions. Chacune propose des paquets de cartes recommandés qui peuvent être construits à partir de cartes fournies dans l'extension et combinées avec le jeu de base.

Si vous souhaitez découvrir une expérience de jeu personnalisée, vous pouvez construire votre pioche pour qu'elle corresponde à un style de jeu spécifique, ou ouvre des combinaisons uniques en leur genre. Si vous le faites, veillez à respecter les principes de construction exposés ci-dessous.

Règles de construction

Chaque pioche doit comporter exactement **50 cartes**.
Une pioche ne peut pas contenir plus de **2 exemplaires** d'une même carte.
Une pioche doit contenir au moins **10 cartes de chaque type** parmi les types réservés à son propriétaire (chasseur ou sorcière).

Une pioche de chasseur doit donc contenir au moins :
10 lieux
10 alliés
10 événements
10 enquêtes

Une pioche de sorcière doit donc contenir au moins :
10 potions
10 charmes
10 malédictions
10 familiers

Les 10 cartes restantes de chaque pioche peuvent être de **n'importe quel(s) type(s)** parmi ceux réservés à son propriétaire (chasseur ou sorcière).

PAG_Regelwerk_21x21 - FR_Version.indd 26 31/07/2022 21:59

Partie rapide – Pioches simplifiées

Vous pouvez utiliser ces pioches simplifiées avec le *Scénario n°1 - Bienvenue à Roanoke*. Elles permettent de jouer une partie complète et rapide, tout en ayant le mérite de vous présenter les bases du jeu. Attention, une partie rapide peut être synonyme de victoire éclatante ou de défaite brutale ! Ces pioches comptent 30 cartes au lieu de 50.

Chasseur (30)	Type	Réf.	Nombre
Quartier général		0021	2
Salle principale		0020	2
Étude		0022	2
Persuasion		0017	2
Quarantaine		0015	2
Rumeurs		0013	2
Brutalité		0019	2
Mise à sac		0011	2
Affaiblissement		0009	2
Sur la piste		0010	2
Corruption		0007	2
Homme de main		0005	2
Guide local		0001	2
Agent		0004	2
Greffière		0002	2

Sorcière (30)	Type	Réf.	Nombre
Séduction		0038	2
Suggestion		0037	2
Discrédit		0034	2
Détournement		0035	2
Assistance		0045	2
Apprentis		0048	2
Spectre		0049	2
Assemblée		0047	2
Hypnose		0040	2
Marque de la sorcière		0043	2
Brume opaque		0041	2
Élixir de vérité		0030	2
Potion de savoir		0029	2
Mélange de la nature		0028	2
Flacon de l'oubli		0026	2

PAG_Regelwerk_21x21 - FR_Version.indd 27 31/07/2022 21:59

Lexique

Ajouter	Ajouter les jetons ou cartes indiqué(e)s à ceux ou celles déjà présent(e)s.
Boire	Se servir d'une potion qui possède suffisamment de **secrets** pour être utilisée. Défaussez la **potion** après avoir utilisé son effet.
Cible	Un élément désigné par un joueur lorsqu'il effectue une action (par ex. une carte ou une faction). Le mot "cible" d'une carte se réfère au même élément.
Consulter	Regarder une carte sans la révéler à votre adversaire.
Coût	Se rapporte au coût d'**influence** imprimé en haut à droite d'une carte Action.
Défausser	Déplacer une carte qui n'est pas en jeu vers la défausse.
Déplacer	Déplacer un élément déjà en jeu vers une autre cible, elle aussi en jeu.
Disponible (état)	Un villageois sur lequel aucun **pion d'action** n'est placé.
En jeu	Se rapporte aux cartes présentes sur, ou associées à, un plateau de jeu. Les cartes en main ne sont pas en jeu.
Faction	Tous les villageois d'une même couleur. Une faction comporte normalement trois villageois, mais peut en comporter moins s'ils sont éliminés par le chasseur.
Gagner	Obtenir quelque chose que vous n'*ajoutez* pas à une carte ou au plateau. Par exemple, gagner des **preuves** depuis la réserve ou de l'**influence** sur la roue d'influence.
Ici (ou Sur cette carte)	Sur la carte qui mentionne *ici*. Par exemple, si vous devez ajouter un **indice** *ici*, vous ajoutez cet **indice** à la carte.
Innocenter (un villageois)	Pour le chasseur, piocher une carte dans le **paquet Suspects**.
Jouer	Jouer une ou plusieurs cartes depuis votre main.
Ignorer	Ignorer l'étape ou l'action indiquée.
Piocher (ou Tirer)	Prendre les cartes au sommet d'une pioche. Piochez toujours vos cartes une par une.
Présent	Un élément disponible sur une carte.
Rendre disponible (action)	Retirer un ou des pions d'action adverses d'un villageois.
Réserve	L'ensemble des jetons qui ne sont pas en jeu, ou gagnés par un joueur.
Retirer	Enlever un élément (carte, jeton) en jeu. Les jetons retournent dans la réserve, les cartes rejoignent la défausse de leur propriétaire.

PAG_Regelwerk_21x21 - FR_Version.indd 28 31/07/2022 21:59

Révéler	Montrer une ou des cartes à votre adversaire. Sauf mention contraire, toute carte révélée retourne d'où elle vient après la révélation.
Révéler définitivement	Révéler une carte qui restera face visible sur la table pour le reste de la partie. Cette carte n'est ni en jeu, ni en main.
Si possible	Partie d'un effet que vous devez résoudre, mais seulement s'il est possible de le faire. Le reste de l'effet sera résolu dans tous les cas.
Visite (Rendre visite)	Placer un pion d'action sur un villageois. Les actions *"Rendre un villageois disponible"*, *"Harceler un villageois"* ou *"Éliminer un villageois"* ne sont pas des visites.
Vierge	Considérer la partie spécifiée d'une carte comme inexistante. Tout le reste continue de s'appliquer. Par ex. lorsque le cadre de texte d'un allié est considéré comme vierge, le chasseur doit toujours payer le **coût d'entretien** requis pour conserver cet **allié**.

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.

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.

PAG_Regelwerk_21x21 - FR_Version.indd 29 31/07/2022 21:59

