

KASPER KJØR CHRISTIANSEN



KÅRE WERTER STORGAARD



PAGAN

JENSEITS DER PALISADE

REGELHEFT

Wyrmgold



EINFÜHRUNG

Die Kolonie war von Anfang an von Problemen geplagt. Selbst ohne die beunruhigenden Vorkommnisse innerhalb des Dorfes hat sich die Besiedlung der neuen Grenzen als bemerkenswert schwierig erwiesen. Nichtsdestotrotz muss die Kolonie ihre Aufmerksamkeit auf die wilden Länder jenseits der Palisaden richten. Ihre Ressourcen sind der Schlüssel zum Überleben.

Das umliegende Sumpfland wimmelt von wilden Tieren und ist reich an Ressourcen, doch ist es zugleich in einen ständigen Nebel gehüllt.

Versuche, die Vertrauenshaft auszuwerten, sind gescheitert. Die Rinder werden schwach, ihre Milch sauer und die Eier in verschiedenen Grüntönen gelegt.

Ist die Hexerei in der kleinen Gemeinde nur ein Symptom für ein größeres, unnatürliches Phänomen?

Kann das Land gesäubert werden, um die Kolonie in ein blühendes koloniales Standbein zu verwandeln?



SPIELÜBERSICHT

PAGAN: JENSEITS DER PALISADE ist die erste Erweiterung für Pagan. Pagan ist das asymmetrische Kartenspiel für zwei 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.

Neun Dorfbewohner stehen unter Verdacht und nur die Hexe weiß, wer die wahre Hexe ist. Jede Runde besuchen die Spieler mittels ihrer Gehilfen die Dorfbewohner, um Karten zu ziehen, Karten auszuspielen, Einfluss zu erhalten und die Düsternis zu kontrollieren. Außerdem kann die Hexe mächtige Tränke brauen, ihren Vertrauten verbessern und Verzauberungen und Zauber wirken, während der

Hexenjäger Verbündete anwirbt, strategische Orte für sich beansprucht und rücksichtslos die Dorfbewohner untersucht.

SPIELZIEL

In Pagan wetteifern zwei Spieler darum, ihr jeweiliges Ziel als Erster zu erreichen. Als Hexe ist es dein Ziel, genug Geheimnisse zu sammeln, um ein Ritual durchzuführen, das so stark ist, dass Mutter Natur die Kolonie zurückfordert. Als Hexenjäger sammelst du alle Verbündeten und Unterstützung, die du finden kannst, um die Hexe zur Rechenschaft zu ziehen, bevor dies geschieht.

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.

ÜBERSICHT DER BESTANDTEILE



HEXENJÄGER

50 Karten (4 verschiedenen Typen):

- ◆ **EREIGNIS** (☘)
- ◆ **VERBÜNDETER** (☘)
- ◆ **ORT** (♣)
- ◆ **UNTERSUCHUNG** (☘)



HEXE

50 Karten (4 verschiedenen Typen):

- ◆ **ZAUBER** (♥)
- ◆ **TRANK** (♣)
- ◆ **VERTRAUTENFERTIGKEIT** (♠)
- ◆ **VERZAUBERUNG** (♠)



DÜSTERPISMARKEN

30 DÜSTERNIS (☘ gelb)

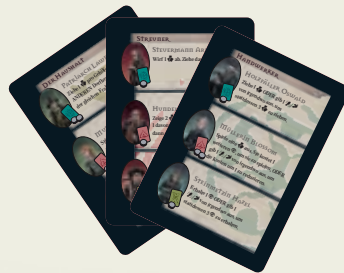


SZENARIO

4 Karten

DORFBEWohner UND ÜBERSICHT

9 Karten (3 zweiseitig) und 3 Karten



VERDÄCHTIGE

9 Karten



Alle Spielsteine sind auf vorhandene Menge begrenzt. Wenn du Marken erhältst oder platzierst und es sind keine mehr im Vorrat, darfst du keine neuen Marken platzieren. Du darfst jedoch eine bereits im Spiel befindliche Marke desselben Typs verschieben.

ΠΕΥΕ ΜΕΧΑΠΙΚ

DÜSTERNIS UND LÄUTERUNG

Der unnatürliche Nebel bedeckt das Land jenseits der Palisaden und verleiht der Hexe große Macht. Doch das kühne Volk der neuen Grenzlande wehrt sich und vertreibt langsam die Dunkelheit. Einmal geläutert, werden die düsteren wilden Ländereien ein enormer Segen für die Kolonie sein.

Jenseits der Pallisade führt zwei neue Mechaniken in Pagan ein: **DÜSTERNIS** und **LÄUTERUNG**.

DÜSTERNIS ist eine neue **RESSOURCE**, die der Hexe zugutekommt, solange sie im Spiel ist. Sie symbolisiert die symbiotische Beziehung der Hexe mit dem Land. **DÜSTERNIS** kommt durch das Ausspielen von **DÜSTERNISKARTEN** ins Spiel und kann während eines Spiels verringert oder erhöht werden. Einige Karten können sogar das gegebene Limit der **DÜSTERNIS** auf den Karten durchbrechen. Mit genügend Aufwand und Fokus ist es möglich, die **DÜSTERNIS**, die auf das Dorf eindringt, zu **LÄUTERN**. Das **LÄUTERN** einer Karte geschieht, indem man jedes letzte bisschen **DÜSTERNIS** entfernt. Sobald eine Karte **GELÄUTERT** ist, wird sie abgeworfen.

Eine **DÜSTERNISKARTE** kann nicht freiwillig durch den Besitzer entfernt werden. Sobald eine **DÜSTERNISKARTE** im Spiel ist, bleibt sie dort, bis sie **GELÄUTERT** wird.

*Beispiel: Die Hexe hat "Gefärbter Mond" mit 1 **DÜSTERNISMARKE** im Spiel. Sie möchte die Karte wirklich entfernen, um Platz für eine neue **VERZAUBERUNG** zu schaffen und dem Hexenjäger den Vorteil des **LÄUTERUNGSEFFEKTS** zu verweigern. Da "Getönter Mond" aber eine **DÜSTERNISKARTE** ist, darf sie sie nicht entfernen.*

BEISPIEL

ΠΕΥΕ ΔΟΡΦΒΩΗΠΕΡΜΕΧΑΠΙΚΕΠ

Einige Kolonisten spüren bereits die Auswirkungen der Düsternis. Ihr Verhalten hat sich verändert, ihre Stimmung ist gedämpft. Es ist die Aufgabe des Hexenjägers, sie wieder ins rechtschaffene Licht zu bringen.

Diese Dorfbewohner gehören alle zur **GRÜNEN FRAKTION** ("Die Verdorbenen"/ "Der Haushalt"). Wie auf den Szenariokarten 12 und 13 angegeben, beginnen diese Dorfbewohner mit einer bestimmten Menge an **DÜSTERNIS** und können geläutert werden. Wenn sie **GELÄUTERT** werden, wird der Dorfbewohner nicht abgeworfen, sondern auf die andere Seite umgedreht. Die beiden Fraktionen ("Die Verdorbenen"/"Der Haushalt") zählen für Karten, die Dorfbewohner betreffen, als die gleiche **GRÜNE FRAKTION**. Wird ein Dorfbewohner dieser beiden Fraktionen eliminiert, entfernt seine Karte aus dem Spiel.

*Hinweis: Du kannst niemals die Ressourcen deines Gegners ausgeben. Der Hexenjäger kann nur **HINWEISE** und die Hexe nur **GEHEIMNISSE** ausgeben, wenn sie einen Dorfbewohner der Handwerkerfraktion besuchen.*



DÜSTERNIS

DÜSTERNISKARTEN

Alle **DÜSTERNISKARTEN** haben **DÜSTERNISSYMBOL** (☠) in einem gelben Banner in der oberen Mitte und einen **LÄUTERUNGSEFFEKT** (♣) unten. Sie verhalten sich wie jede andere Karte des entsprechenden Typs, haben aber eine zusätzliche **DÜSTERNISMECHANIK**.

*Hinweis: Eine **DÜSTERNISKARTE** ist geläutert, wenn sie keine **DÜSTERNISMARKEN** mehr auf sich hat. **GELÄUTERTE** Karten werden anschließend abgeworfen.*

- ◆ Wenn eine **DÜSTERNISKARTE** ins Spiel kommt, füge ihr **DÜSTERNISMARKEN** entsprechend der angegebenen Menge hinzu. Der auf der Karte angegebene Betrag ist auch das **DÜSTERNISLIMIT**, das nur überschritten werden kann, wenn es von einer Karte ausdrücklich angegeben wird.
- ◆ Mehrere Karten und Effekte weisen dich an, **DÜSTERNISMARKEN** zu einer Karte hinzuzufügen. Du kannst **DÜSTERNISMARKEN** nur zu **DÜSTERNISKARTEN** hinzufügen, und auch nur dann, wenn dadurch das **DÜSTERNISLIMIT** auf der **DÜSTERNISKARTE** nicht überschritten wird. Wenn du nicht die erforderliche Menge an **DÜSTERNISMARKEN** hinzufügen kannst, kannst du die Karte nicht spielen oder den Effekt benutzen.



LÄUTERUNG

Sobald alle **DÜSTERNISMARKEN** von einer Karte entfernt sind, gilt sie als **GELÄUTERT**. Der **LÄUTERUNGSEFFEKT** (♣) in der unteren Hälfte wird ausgelöst und die Karte wird anschließend abgeworfen.

BAUPEN VON DÜSTERNISKARTEN-VERZAUBERUNGEN

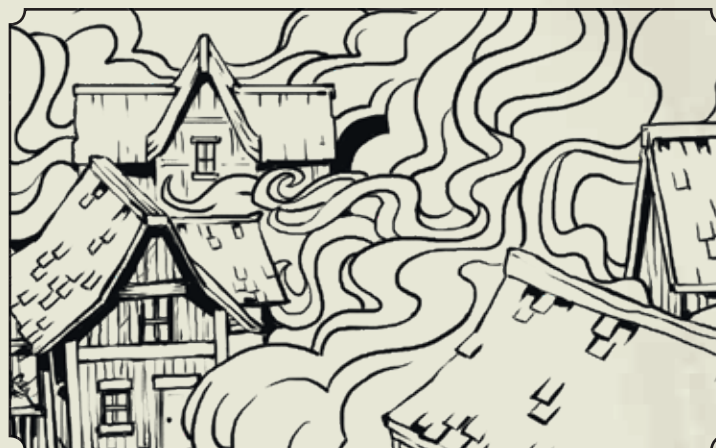
DÜSTERNIS-VERZAUBERUNGEN unterscheiden sich von normalen **VERZAUBERUNGEN** durch die Art, wie sie **GEBANNT** werden. Wenn der Hexenjäger eine Aktion ausgibt, um eine **DÜSTERNIS-VERZAUBERUNG** zu bannen, entfernt er 1 **DÜSTERNISMARKE** von der Karte, anstatt sie direkt abzuwerfen. Das **DÜSTERNIS-SYMBOL** im Kostenbanner einer **DÜSTERNIS-VERZAUBERUNG** ist nur eine Erinnerung, 1 **DÜSTERNISMARKE** zu entfernen, nicht für zusätzliche Kosten der Aktion wie bei normalen **VERZAUBERUNGEN**. Wenn dadurch die letzte **DÜSTERNISMARKE** von der **VERZAUBERUNG** entfernt wird, ist die **VERZAUBERUNG GELÄUTERT**.

Hinweis: Wenn nicht genügend Düsternismarken vorhanden sind, kann eine Düsterniskarte nicht ins Spiel gebracht werden.



Der Hexenjäger spielt die "Weidenbüsch"-Karte aus. Sie ist ein **ORT** und kommt daher auf einen freien Platz im **QUARTIER** des Hexenjägers ins Spiel. Da "Weidenbüsch" im gelben Banner 2 **DÜSTERNIS** anzeigt, fügt der Hexenjäger-Spieler nun 2 **DÜSTERNISMARKEN** zu der Karte hinzu.

BEISPIEL



SZENARIO & FRAKTIONEN

DORFBEWohner-SET / FRAKTION & SZENARIOKARTEN

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

SZENARIOKARTEN

SZENARIOS sind optionale Ergänzungen zu einer Partie Pagan. Sie verändern die Prämisse und/oder die Ziele des Spiels. Vier Szenarien sind in **PAGAN: JENSEITS DER PALISADE** enthalten.

Wenn ihr ein Szenario benutzt, nehmt die **GRÜNE FRAKTION**, die auf der **SZENARIOKARTE** aufgeführt ist, und befolgt die einzigartigen Regeln, die mit dem Szenario verbunden sind. Diese Regeln ersetzen die Standardregeln dort, wo sie anwendbar sind.

Die **HEXE** wählt die **ROTE FRAKTION**, der **HEXENJÄGER** wählt die **BLAUE FRAKTION**, während die **GRÜNE FRAKTION** durch das für das Spiel benutzte **SZENARIO** bestimmt wird.

Die **GRÜNE FRAKTION**, die für **PAGAN: JENSEITS DER PALISADE** benutzt wird, ist "Der Haushalt" / "Die Verdorbenen".

Dorfbewohner-Set/Fraktion

Hierauf wird im Szenario referiert.



RUNDEBEISPIEL



ZÜGE VON HEXE UND HEXENJÄGER

HEXENZUG (DANIEL IST DIE HEXE)


























1. In seiner ersten Aktion besucht Daniel "Fallenstellerin Judy" mit seinem **VERTRAUTEN**. Er entfernt 1 **DÜSTERNIS** von "Triangulieren" und wandelt dann die 3 **GEHEIMNISSE** in einen weiteren **GEFALLEN** um. Daniel legt 1 **GEHEIMNIS** auf "Mutter Grace". Er erhält 4 **EINFLUSS** - 2 wegen zweier **GEHILFEN** (der Besitzer ist hierbei unwichtig) auf **GRÜNEN DORFBEWOHNERN** (2 x wegen der 2 **GEFÄLLIGKEITEN**). Er benutzt "Unschärfe", um "Dämpfe des Zerfalls" kostenlos zu spielen, und dann die **VERSTÄRKTE VERTRAUTENFERTIGKEIT**, um 2 **GEHEIMNISSE** hinzuzufügen, indem er 1 **DÜSTERNIS** von "Torfmoor" entfernt.
2. Mit der zweiten Aktion besucht er "Holzfäller Oswald". Er fügt 1 **GEHEIMNIS** zu "Dämpfe des Zerfalls" hinzu und gibt 1 **GEHEIMNIS** von "Goldsucher Ashley" aus, um 3 Karten zu ziehen. ("Verwirrend", "Verlorene Präsenz", und "Ausstrahlen").
3. Mit der letzten Aktion besucht Daniel "Hundehüter Willam" und fügt Willam 1 **GEHEIMNIS** hinzu. Er zeigt Selma "Verwirrend" und "Verlorene Präsenz". Selma sagt ihm, dass er "Verwirrend" ablegen soll. Daniel spielt nun "Verlorene Präsenz" mit 2 **DÜSTERNISMARKEN** darauf auf "Weidengebüsch". Das "Weidengebüsch" gilt nun nicht mehr als im Spiel befindlich. Daniel möchte die Fähigkeit von "Hundehüter Willam" erneut benutzen, da er 2 **GEFÄLLIGKEITEN** hat, kann dies aber nicht, da er nur noch 1 Karte auf der Hand hat.
4. Als freie Aktion **VERBRAUCHT** Daniel "Dämpfe des Zerfalls". Er wählt die **GRÜNEN DORFBEWOHNER**. Er kann 1 **DÜSTERNIS** aus dem verbrauchten **TRANK** hinzufügen. Er kann die Marke nicht auf „Gefärbter Mond“ oder "Verlorene Präsenz" legen, da sie ihr **DÜSTERNISLIMIT** erreicht haben, also wählt er stattdessen 1 **DÜSTERNIS** auf "Trugbild".


























HEXENJÄGERZUG (SELMA SPIELT DEN HEXENJÄGER)

5. **HAUSHALTUNGSPHASE**: Selma zahlt 1 **EINFLUSS HAUSHALT** für "Zunftmeister".
6. Erste Aktion: Selma besucht "Steinmetzin Hazel". Aufgrund der **VERZAUBERUNG** "Gefärbter Mond" kann sie keine **HINWEISE** verteilen. Sie beschließt, 1 **HINWEIS** von "Holzfäller Oswald" auszugeben, um 3 **EINFLUSS** zu erhalten.
7. Mit ihrer zweiten Aktion besucht sie "Mutter Grace". Wegen "Gefärbter Mond" kann sie immer noch keine **HINWEISE** verteilen. Da es 2 Gehilfen auf **GRÜNEN DORFBEWOHNERN** gibt, darf sie bis zu 2 Karten spielen. Zuerst spielt sie "Aufdecken", um "Gefärbter Mond" zu entfernen. Da "Gefärbter Mond" entfernt wurde, als er noch **DÜSTERNIS** auf sich hatte, wird der **LÄUTERUNGSEFFEKT** nicht ausgelöst. Dann spielt der Hexenjäger "Grenzgänger" und gibt dafür seine letzten 2 **EINFLUSS** aus.
8. Mit ihrer letzten Aktion benutzt sie den Ort "Torfmoor". Sie fügt 1 **HINWEIS** zu "Müllerin Blossom" hinzu und entfernt dann 1 **DÜSTERNIS** von "Torfmoor". Da dies dessen letzte **DÜSTERNIS** war, wird "Torfmoor" **GELÄUTERT** und sie darf den **LÄUTERUNGSEFFEKT** einer beliebigen anderen **DÜSTERNISKARTE** im Spiel wählen. Sie kann sich nicht für "Weidengebüsch" entscheiden, weil diese unter "Verlorene Präsenz" liegt, also benutzt sie den **LÄUTERUNGSEFFEKT** von "Triangulieren", um allen **GRÜNEN DORFBEWOHNERN** 3 **HINWEISE** zu geben. Dann kommt "Torfmoor" auf den Ablagestapel. Da eine Karte **GELÄUTERT** wurde, wird "Grenzgänger" ausgelöst, und der Hexenjäger erhält 2 **BEWEISE**.

*Anmerkung: Daniel stöhnt innerlich auf, als er seinen Fehler bemerkt. Hätte er die letzte **DÜSTERNIS** auf "Triangulieren" für das Verstärken von "Unschärfe" bezahlt, hätte "Gefärbter Mond" den fiesen **LÄUTERUNGSEFFEKT** ins Leere laufen lassen ...*

STANDARD-DECK FÜR PAGAN: JENSEITS DER PALISADE

HEXENJÄGER (50)	TYP	NUMMER	MENGE
Fischer		0051	2
Hirte		0052	2
Kerzenzieher		0053	2
Zunftmeister		0054	2
Grenzgänger		0055	2
Taktiker		0056	2
Marsch in der Dämmerung		0057	2
Anschuldigung		0058	2
Versammlung		0059	2
Finstere Einflüsterung		0060	2
Aufdecken		0061	2
Vorsichtiger Vorstoß		0062	2
Rücksichtsloser Vorstoß		0063	2
Erhellen		0064	2
Genauere Überprüfung		0065	2
Spur		0066	2
Triangulieren		0067	2
Verlocken		0068	2
Befragung		0069	2
Anhöhe		0070	2
Trübe Wasser		0071	2
Torfmoor		0072	2
Weidengebüsch		0073	2
Überwuchs		0074	2
Speicher		0075	2

HEXE (50)	TYP	NUMMER	MENGE
Elixier des Versteckens		0076	2
Flasche mit Sumpfwasser		0077	2
Dunkler Honig		0078	2
Gift der Moorschlange		0079	2
Bedrohlicher Nebel		0080	2
Dämpfe des Zerfalls		0081	2
Dematerialisierung		0082	2
Verlorene Präsenz		0083	2
Düsteres Ritual		0084	2
Betörende Erscheinung		0085	2
Verwirrend		0086	2
Vernebeln		0087	2
Verborgene Gedanken		0088	2
Schattenkunde		0089	2
Trugbild		0090	2
Gefärbter Mond		0091	2
Irrlicht		0092	2
Macht der Dunkelheit		0093	2
Unsichtbare Barriere		0094	2
Unschärfe		0095	2
Austrahlen		0096	2
Unterstützung		0097	2
Täuschung		0098	2
Faszination		0099	2
Nebel Infusion		0100	2

VERLAG

GIBT ES NOCH MEHR PAGAN?

Wyrmgold

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

DIE ALTEN PROZESSE, HARSCHE
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 Palisade.



UNSER DANK GEHT AN ...

Kinue-san, Masami, Yulius, Lui & Constantin Tanaka, Daniel Weinand, Benjamin Törck vom Brettspielblog.net, Benni von Pottgamer, Kaddy aka "Spielefritte", Suzanne (Dicetower), 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, Maixe und all unsere ganzen Tester und Helfer.



