

KASPER KJØR CHRISTIANSEN



KÅRE WERPER STORGAARD



PAGAN

FATE OF ROANOKE

ПРАВИЛА ИГРЫ

Wyrmgold



ВВЕДЕНИЕ

Мэри Биллсу,
В связи с вашим письмом, посвященным Роанок со стороны ведьмы, настоящим я принимаю ваше предложение. Если ваше суждение о том, кто подозреваемых меньше дожили верно, моей лучшей рекомендацией будет подвергнуть каждого из них суду. В подобной ситуации возможен побочный ущерб, однако я уверяю вас, что все невинные будут помилованы. Если таковые найдутся. Факт того, что настоявка колдовская ведьма, судя по вашему описанию, находится в такой же мере остаётся для меня загадкой. Однако, уверяю вас, её дни сочтены. Если я могу быть уверен в том, что мне будут предоставлены все доступные вам ресурсы.

Всегда ваш

Сэмюэль Кроув, Охотник на Ведьмы

20 Августа 1587 г. от Рождества Христова



ОБ ИГРЕ

Pagan: The Fate of Roanoke это асимметричная дуэльная карточная игра, в которой игроки возьмут на себя роли Ведьмы и Охотника на ведьм. Ведьма пытается завершить магический ритуал, прежде чем Охотник разоблачит и устранил ее.

Девять жителей деревни находятся под подозрением в колдовстве и только игрок за Ведьму знает, кто из них причастен к колдовству. Каждый ход оба игрока будут применять свои жетоны действий на карты жителей, чтобы добирать и разыгрывать карты, а также чтобы получать влияние.

Ведьма может варить мощные зелья, улучшать своего фамильяра и пользоваться магией. Охотник в свою очередь может заручаться поддержкой жителей, занимать стратегические позиции и проводить свое расследование с целью причастного к колдовству.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Чтобы победить в Pagan один игрок должен выполнить свое победное условие раньше другого. Ведьма должна собрать достаточно секретов, чтобы завершить ритуал Матери Земли. Охотник должен заручиться достаточным количеством поддержки среди деревенского населения, чтобы помешать ритуалу Ведьмы.

ДИСКЛЕЙМЕР

Разработчики из Wurmgold хотят сообщить, что они не поощряют никакого насилия в сторону живых существ, будь то люди, ведьмы или животные. Все события в игре являются вымышленными, а совпадения – случайными и не несут цели кого-либо оскорбить

КОМПОНЕНТЫ



ОХОТНИК

50 карт (4 разновидности):

- ◆ Событие (☘)
- ◆ Союзник (☙)
- ◆ Локация (☚)
- ◆ Расследование (☑)



ВЕДЬМА

50 карт (4 разновидности):

- ◆ Заговор (☑)
- ◆ Отвар (☙)
- ◆ Навык фамильяра (☘)
- ◆ Чары (☚)



ЖЕТОНЫ ОХОТНИКА

- ◆ 30 Улик (☘ маленькие красные жетоны)
- ◆ 9 Доказательств (☙ большие красные жетоны)
- ◆ 3 Жетона действий (☚)



ЖЕТОНЫ ВЕДЬМЫ

- ◆ 30 Секретов (☚ маленькие фиолетовые жетоны)
- ◆ 20 Услуг (☙ большие фиолетовые жетоны)
- ◆ 2 Жетона действий (☘)
- ◆ 1 Жетон действия фамильяра (☚)

Количество жетонов в игре ограничено. Вы не сможете получить или разместить жетон, если у вас не осталось жетонов этого типа в запасе. Однако в таком случае вы можете перемещать одинаковые жетоны из одного места на игровом поле в другое.

СЧЕТЧИКИ ВЛИЯНИЯ

- ◆ 2 Счетчика влияния со значениями от 1 до 20

Важно: Ваш уровень **Влияния** не ограничивается значением 20. При желании вы можете отмечать каждые 21 единицы **Влияния** удобным вам способом. Если ваш уровень **Влияния** достиг 0 – переверните счетчик на обратную сторону до тех пор, пока вы снова не получите очки **Влияния**.

- ◆ 2 Памятки
- ◆ 2 Карты сценариев



Планшеты Деревни и Чар



Карты Жителей и Подозреваемых

- ♦ 3 красных, 3 синих и 3 зеленых Жителя
- ♦ 9 соответствующих жителям Подозреваемых
- ♦ 3 карты-памятки по Жителям



Планшет Охотника

Слева располагается памятка по действиям, доступным Охотнику. Разыгранные карты **Локаций** и **Союзников** должны быть помещены в соответствующие ячейки на планшете справа.

Подробнее на стр. 14.



Планшет Ведьмы

Слева располагается памятка по действиям, доступным Ведьме. **Отвары** и **Фамильяры** должны быть помещены в соответствующие ячейки на планшете справа.

Подробнее на стр. 15.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



- ◆ Определитесь с тем, кто будет играть за Ведьму, а кто - за Охотника.
- ◆ Ведьма получает 3 Жетона Действий (2 ♣ и 1 ♠), планшет ведьмы и зеленый счетчик Влияния.
- ◆ Охотник получает 3 Жетона Действий (2 ♣), планшет Охотника и красный счетчик Влияния.
- ◆ Разместите 3 части планшета деревни на середине стола (1й ♣, 2й ♠, 3й ♠), также разместите Планшет Чар рядом с ней.
- ◆ Разместите карты жителей на соответствующие ячейки планшета деревни. Их ячейки - ♣, ♠, ♠. (Они находятся на обратной стороне карт жителей)
- ◆ Перемешайте 9 карт Подозреваемых, соответствующих жителям на планшете, чтобы сформировать Колоду Подогреваемых.
- ◆ Ведьма берет верхнюю карту Колоды Подозреваемых и скрывает ее содержимое от Охотника. Этот Подозреваемый - истинная личность Ведьмы до конца игры.
- ◆ Оба игрока перемешивают соответствующие их персонажу 50 карт, чтобы сформировать личную колоду.
- ◆ Оставшиеся жетоны (Улики, Доказательства, Секреты и Услуги) кладутся в запас.
- ◆ Оба игрока берут по 3 карты из своей колоды в руку и устанавливают значение счетчика Влияния на 2

Примечание: Если вы играете в первый раз – разместите перед каждым из игроков по памятке.



Счетчик влияния

Планишет Охотника



Колода Охотника

Столка сброса

Доказательства

Памятка

Жетоны действий

Улики



Планишет деревни

Колода подозреваемых

Обычные жетоны действий и жетоны действия фамильяра

Секреты

Счетчик Влияния

Планишет Чар

Услуги

Столка сброса

Памятка

Колода Ведьмы

Планишет Ведьмы

Истинная личность Ведьмы

Рука

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Личные цели Ведьмы и Охотника

Ведьма и Охотник будут совершать действия, которые помогут им достигнуть своей победной цели:

Ведьма побеждает, если она разместит 3 или более **Жетонов Услуги** на жителя, который является её истинной личностью и использует действие **Ритуал**. Также Ведьма побеждает если Охотник устранит 3 невинных жителей.

Охотник побеждает если он **Устраняет** Ведьму или **Доказывает Невинность** оставшихся 8 жителей.

Начало Игры

Игроки ходят по порядку, всегда начиная с Ведьмы. Каждый ход состоит из 2 фаз:

1. **Фаза Содержания (Urkeep)**, в которую игроки возвращают **Жетоны Действий** с свой запас, по возможности применяют эффекты карт и/или оплачивают **Содержание**. За ней следует...
2. **Фаза Действий (Action)**, в которую игроки совершают **3 Действия** путем размещения **Жетонов Действий** на картах и игровом поле.

ФАЗА СОДЕРЖАНИЯ (URKEEP)

В Фазу Содержания выполните следующие действия в указанном порядке:

1. Верните ваши **Жетоны Действий** в ваш запас.
2. Примените эффекты “at the start of Urkeep” на разыгранных вами картах.
3. Примените обязательные (“must”) и опциональные (“may”) эффекты **Фазы Содержания** (“during Urkeep”) в любом желаемом вами порядке.
4. **Только для Охотника:** Оплатите стоимость **Содержания** ваших разыгранных **Союзников**, равное общему значению стоимости **Содержания** на картах **Союзников**. Сбросьте всех **Союзников**, **Содержание** которых вы не оплатили.
5. Примените эффекты “at the end of Urkeep” на разыгранных вами картах.
6. Если у вас на руке более 7 карт – сбросьте лишние, чтобы их осталось 7.



ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

В Фазу Действий используйте **3 Действия**, размещая ваши **Жетоны Действий** по одному. Только доступные действия могут быть выполнены.

Примечание: В первый ход игры Ведьма может использовать только 2 обычных Жетона Действий, которые она должна использовать на Жителей одной фракции. Начиная со второго хода ведьма может использовать все 3 Жетона Действий.

Существуют 2 основных вида действий:

А. ДЕЙСТВИЕ ЖИТЕЛЯ

Разместите **Жетон Действия** на любом Свободном Жителе, чтобы применить его эффект. Важно: Житель считается готовым, если на нем нет другого **Жетона Действия**.

Подробнее на стр. 16.

Занятый Житель



Свободный Житель



Б. ДЕЙСТВИЕ НА ПЛАНШЕТЕ ИГРОКА

Разместите **Жетон Действия** на одной из ячеек действий вашего планшета (одну и ту же ячейку можно использовать несколько раз) или на готовой **Локации**.

Подробнее на стр. 18.



КАРТЫ

В Ragan существует несколько разновидностей карт. Вы можете разыгрывать карты, используя эффект “Play” на Жителях, других картах или элементах игрового поля.

Разыгрывая карту с одноразовым эффектом – напр. **Чары** или **События**, применяйте эффект сразу. Затем поместите эту карту в вашу стопку сброса.

Разыгрывая карту с долговременным эффектом, разместите эту карту на соответствующей ячейке игрового поля или планшета игрока. Если все ячейки карт этого типа заняты – уберите одну из ранее разыгранных карт и замените её новой.

Вы не можете по собственному желанию убирать ранее разыгранные вами карты в любое время.

Если вам нужно взять карту, но в колоде их не осталось – перемешайте вашу стопку сброса и сформируйте новую колоду.

Отвары и **Фамильяры** размещаются на планшете Ведьмы.

Союзники и **Локации** размещаются на планшете Охотника.

Чары размещаются на Планшете Чар, а **Расследования** – на Планшете Деревни.

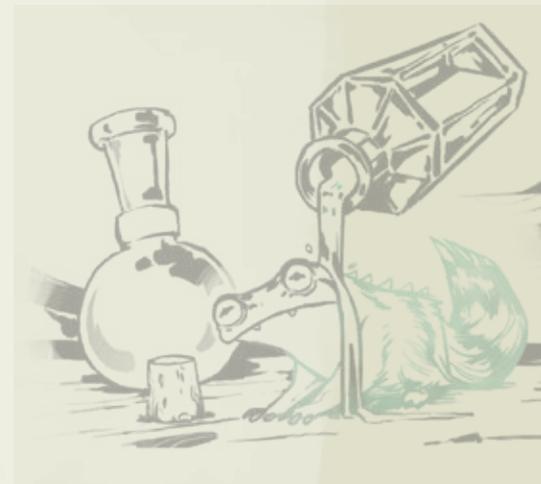
ОПИСАНИЕ КАРТЫ

На каждой карте действий изображены: Вид, название, стоимость розыгрыша, эффект, символ принадлежности и порядковый номер. У вас в колоде не может быть больше 2 карт с одинаковым названием.

Некоторые виды карт имеют дополнительные свойства, которые описаны на стр. 10-13.

У каждого ВИДА карт есть свой символ:

-  Союзник
-  Событие
-  Расследование
-  Локация
-  Отвар
-  Заговор
-  Чары
-  Фамильяр



ЖИТЕЛИ

Название Фракции

Фракции используются в сценариях.
Подробнее на стр. 25.

Номер жителя

Влияет на начальную
расстановку.

КАРТЫ ЖИТЕЛЕЙ

Всего в Paean имеется 9 жителей. Жители находятся на планшете деревни по 3 жителя каждого цвета (синего, красного и зеленого). Житель может быть занятым, свободным или устранным.

*Житель считается занятым, если на нем
есть Жетон Действия.*

Цвет/Символ

Эффекты некоторых карт и действий применяются только на жителей одного цвета. Символ служит подсказкой для игроков с дальтонизмом

Эффект карты

Этот эффект применяется, когда игрок размещает Жетон Действия на этого жителя.

Цвет цели/Число ресурсов

Определяет количество Улик/Секретов, которые игрок может разместить на карте жителя этого цвета.

КАРТЫ ПОДОЗРЕВАЕМЫХ

Каждая **Карта Подозреваемого** соответствует жителю на планшете деревни. Во время подготовки к игре Игрок-Ведьма берет верхнюю карту **Колоды Подозреваемых**, чтобы определить истинную личность ведьмы. Во время игры Охотник берет карты из **Колоды Подозреваемых**, чтобы сузить круг **Подозреваемых** и выявить Ведьму.



КАРТЫ ОХОТНИКА

СОЮЗНИК

Союзники помогают вам, до тех пор, пока они живы. Однако за их помощь вы каждый ход должны платить очками **Влияния**. Если вы не можете себе этого позволить – переместите **Союзника** с вашего планшета в стопку сброса.



Стоимость содержания
Стоимость оплаты в фазу Уркеер. Если вы не оплачиваете эту карту – она сбрасывается.

ЛОКАЦИЯ

Локации дают вам возможность выполнять новые действия. Вы можете разместить ваш **Жетон Действия** в **Локации**, чтобы применить её эффект.



Место для жетона действия
Когда вы размещаете здесь свой **Жетон Действия** – примените эффект этой карты.

Охотник разыгрывает **Союзника** "Clerk" стоимостью 2 **Влияния** и размещает его на свободной ячейке **Союзника** на своем планшете. В следующую фазу **Уркеер** Охотник сбрасывает 1 карту и получает 3 **Влияния**, 1 из которых тратит, чтобы сохранить карту "Clerk".

ПРИМЕР

Охотник разыгрывает **Локацию** "Armory" и размещает её на свободной ячейке **Локации** на своем планшете. Затем Охотник использует один из своих **Жетонов Действий** и размещает его на этой **Локации**, чтобы активировать её эффект. После активации эффект **Локации** "Armory" позволяет Охотнику убрать 2 **Секрета** с одного жителя или по 1 **Секрету** с двух разных жителей. Охотник решает убрать 2 **Секрета** с жителя "Beau Johnson".

ПРИМЕР



СОБЫТИЕ

Событие - это непредвиденное изменение обстановки. Эффект карты **События** применяется сразу, после чего карта отправляется в стопку сброса.



РАССЛЕДОВАНИЕ

Разыгрывая карту **Расследования**, разместите её рядом с на планшете деревни рядом с выбранным жителем. Если **Расследование** влияет на действия Ведьмы - разместите карту **Расследования** со стороны Ведьмы (символы и).



Если **Расследование** влияет на действия Охотника - разместите карту **Расследования** со стороны Охотника (символ). Рядом с одним жителем может находиться только одна карта **Расследования**.



Охотник разыгрывает карту "Persuasion" и применяет её эффект на Strange Sue (1.), что дает ему один **Жетон Доказательства** каждый раз, когда он размещает свой **Жетон Действия** на этом жителе. Так как этот эффект влияет на действия Охотника - эта карта размещается с его стороны.

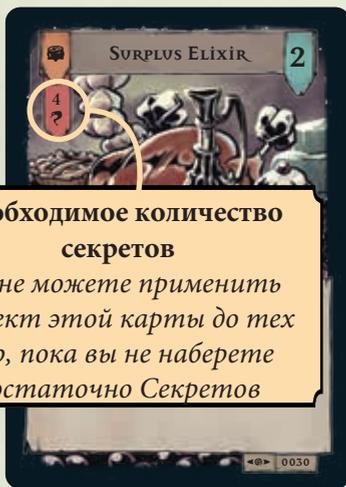
Затем Охотник разыгрывает карту "Lock-down" и применяет её эффект на Preacher Wulfric (2.), что заставляет Ведьму тратить 2 **Жетона Действий** на применение эффекта этого жителя. Так как этот эффект влияет на действия Ведьмы - эта карта размещается с её стороны.

ПРИМЕР

КАРТЫ ВЕДЬМЫ

ОТВАР

Ведьма обладает способностью создавать особые **Отвары**. Эффект **Отвара** не может быть применен до тех пор, пока у вас не будет достаточно **Секретов**. После того как у вас набралось достаточно Секретов вы можете применить эффект **Отвара**. После



Необходимое количество секретов

Вы не можете применить эффект этой карты до тех пор, пока вы не наберете достаточно Секретов

применения эффекта карта **Отвара** сбрасывается. Вы также можете держать карту **Отвара** готовой до более подходящего момента.

См. "Consume brew" на стр. 19

СПОСОБНОСТЬ ФАМИЛЬЯРА

Благодаря помощи **Фамильяра** игрок может применять особо сильные эффекты, чтобы усилить свою позицию. Сбросив определенное количество карт из руки или потратив определенное количество очков **Влияния** этот эффект может быть дополнительно **Усилен** ().



Усиление

Вы можете усилить эффект карты, заплатив указанную стоимость

Move 1  from the visited villager to another villager.

 (2 ): Return 1  to the Hunter's hand instead.

Ведьма разыгрывает карту **Отвара** "Surplus Elixir" стоимостью 2 **Влияния** и размещает ее на пустой ячейке **Отвара** на своём планшете. Затем Ведьма размещает свой **Жетон Действия** на жителе "Preacher Wulfric" и размещает 2 **Секрета** на карте **Отвара** вместо жителей красного цвета. После того как Ведьма размещает 2 **Секрета** на карте **Отвара** она может применить этот **Отвар** в любое время. Употребление **Отвара** является бесплатным действием. Ведьма использует **Отвар**, после чего каждый житель получает по дополнительному **Секрету**. После это карта **Отвара** сбрасывается.

ПРИМЕР

Ведьма разыгрывает карту **Способности Фамильяра** "Qualm" стоимостью 2 **Влияния** и размещает ее на пустой ячейке **Способности Фамильяра** на своем планшете. Теперь Ведьма может использовать **Жетон Действий Фамильяра**. Ведьма использует **Фамильяра** на жителе "Beau Johnson", после чего перемещает **Расследование** "Random Tidings" на жителя "Preacher Wulfric". Ведьма также может дополнительно потратить 2 **Влияния**, чтобы вернуть карту **Расследования** в руку Охотника.

ПРИМЕР

ЧАРЫ ♠

Чары это сильные заклинания, которые способны либо помочь Ведьме в подготовке к ритуалу, либо задержать Охотника в его поисках. После применения **Чар** их может развеять только Охотник, потратив на это целое действие и определенную стоимость в ресурсах.

Разыгрывая карту **Чар**, размещайте ее на самой левой позиции **планшета Чар**. Стоимость розыгрыша карты **Чар** увеличивается на 1 за каждую дополнительную разыгранную карту **Чар**. Дополнительное увеличение стоимости указано на **планшете Чар**.

Если вы уже разыграли 3 карты **Чар**, вы должны сбросить любую из них, чтобы разместить новую карту **Чар**. При возможности сдвиньте оставшиеся карты **планшета Чар** влево.

ЗАГОВОР ♡

Заговоры это простой и действенный способ изменять обстановку в деревне, чтобы получать желаемый результат. Эффект **Заговора** применяется мгновенно.



Развеивание чар
Стоимость
развеивания чар
Охотником в
Подсказках (♠)/
Очках Вияния



Ведьма разыгрывает карту **Чар** "Entranced". Так как на **планшете Чар** уже есть одна карта **Чар** – стоимость розыгрыша новой карты **Чар** увеличивается на 1, как указано на **планшете Чар**. Ведьма тратит 4 Влияния (3, как указано на карте и 1 дополнительно) и размещает новую карту **Чар** на второй ячейке **планшета Чар**.

ПРИМЕР

ПЛАНШЕТЫ ИГРОКОВ

ПЛАНШЕТ ОХОТНИКА

Вы можете совершать ряд уникальных действия за **Жетоны Действий** на планшете Охотника. Также на планшете Охотника отмечены ячейки для карт **Локаций** и **Союзников**.

Подробнее на стр. 20-21.

HUNTER

VISIT A VILLAGER

1. Carry out **?**-card effect
2. Gain 1 **?**
*(if villager has at least 3 **?** on it)*
3. Distribute **?**
4. Use villager skill

ACTIVATE READY LOCATION

RAID VILLAGER

Place Action pawn on ready villager and pay 3 **?** from villagers of the same color.
Remove 1 **?** or all **?** from that villager.

LIFT EQUIPMENT

Gain 2 **?** or
DRAW 1 CARD or
PLAY 1 CARD

EXOPERATE VILLAGER

Pay 3 **?** then draw a Suspect card.

READY A VILLAGER

Costs 1 **?** from that villager.
(Enemy Action pawns only)

ELIMINATE VILLAGER

Requires 3 **?** on target, ready villager, and at least 1 **?** on all other villagers.

Ячейки Локаций
Охотник может размещать карты Локаций на этих ячейках.

Ячейки Союзников
Охотник может размещать карты Союзников на этих ячейках.

Действия
Охотник может размещать Жетоны Действий на этих ячейках, чтобы выполнять соответствующие действия.

Планшет ВЕДЬМЫ

Вы можете совершать ряд уникальных действий за **Жетоны Действий** на планшете Ведьмы. Также на планшете Ведьмы отмечены ячейки для карт **Отваров** и **Способностей Фамильяра**.

Подробнее на стр. 19.

WITCH

VISIT A VILLAGER

1. Carry out \mathcal{P} -card effect
2. Convert 3 \mathcal{P} to 1 \mathcal{P} (max 2 times)
3. Distribute \mathcal{P} to villager or \mathcal{P}
4. Use villager skill (twice if 2+ \mathcal{P})
5. Do (empowered \mathcal{P}) \mathcal{P} action (only when using the \mathcal{P})

CONSUME BREW
This is a free action during your turn.

GAIN 2 \mathcal{P} or
DRAW 1 CARD or
PLAY 1 CARD

READY A VILLAGER
Costs 1 \mathcal{P} from that villager.
(Enemy action pawns only)

THE END IS NIGH

PERFORM RITUAL
Place an Action pawn on a ready villager, who is the true witch and has at least 3 \mathcal{P} on it.
You win the game.

WITCH

Ячейки Отваров
Ведьма может размещать карты Отваров на этих ячейках.

Действия
Ведьма может размещать Жетоны Действий на этих ячейках, чтобы выполнять соответствующие действия.

Ячейки Способностей Фамильяра
Ведьма может размещать карты Способностей Фамильяра на этих ячейках.

ДЕЙСТВИЯ

АКТИВАЦИЯ ЖИТЕЛЯ

Разместите Жетон Действия на свободном жителе, чтобы распределить Секреты для Ведьмы и Улики для Охотника и активировать способность жителя. Процедура активации жителя отличается для игроков за Ведьму и Охотника. Она выполняется в следующем порядке:

1. АКТИВАЦИЯ КАРТЫ РАССЛЕДОВАНИЯ

Если на выбранном жителе с вашей стороне игрового поля находится карта **Расследования** – сразу же примените её эффект.

2. ОБМЕНЯЙТЕ СЕКРЕТЫ (ВЕДЬМА)

Если на выбранном жителе находятся 3 жетона **Секретов**, то вы можете обменять 3 Секрета на 1 Услугу вплоть до двух раз.



Ведьма активирует жителя "Doctor Annie". Так как на этом жителе есть 6 Секретов, то Ведьма обменивает их на 2 Услуги до начала фазы распределения ресурсов.

ПРИМЕР

2. ПОЛУЧИТЕ ДОКАЗАТЕЛЬСТВА (ОХОТНИК)

Если на выбранном жителе находятся 3 Улики, то вы получаете ровно 1 Доказательство из вашего запаса. **Важно: Улики на жителе сохраняются.**



Охотник активирует жителя "Stranger Sue". Так как на этом жителе есть 4 Улики, то Охотник получает одно Доказательство до начала фазы распределения ресурсов. 4 Улики остаются на "Stranger Sue".

ПРИМЕР

3. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РЕСУРСОВ

Распределите количество ресурсов, равное значению ресурсов на активированном жителе между жителями указанного цвета. Ресурсами считаются Улики, если вы Охотник и Секреты, если вы Ведьма. Если вы распределяете более, чем один жетон – вы можете распределять жетоны как вам угодно, между доступными целями. Для Ведьмы **Отвары** всегда считаются доступными целями.

Примечание: Охотник, как и Ведьма распределяет ресурсы только на своей стороне игрового поля.



Охотник размещает Жетон Действия на жителе "Doctor Annie". Сначала он распределяет 2 Улики между синими жителями. Охотник кладет по жетону улики на "Beau Johnson" и "Stranger Sue".

ПРИМЕР

4. Способность Жителя (Ведьма)

Активируйте способность жителя. Обычно активация жителя дает вам такие простые эффекты, как добор карт или дополнительное **Влияние**. Если на выбранном вами жителе есть 2 жетона Услуги, то вы можете активировать его способность дважды.



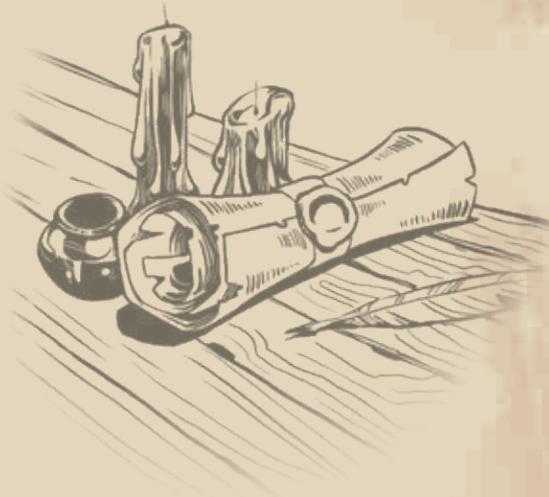
У Ведьмы есть 2 жетона Услуги на жителя "Mayor Biggs". После активации способности жителя, Ведьма может повторно активировать эту способность.

Примечание: Все предыдущие шаги в таком случае не повторяются

ПРИМЕР

4. Способность Жителя (Охотник)

Активируйте способность жителя. Обычно активация жителя дает вам такие простые эффекты, как добор карт или дополнительное **Влияние**.

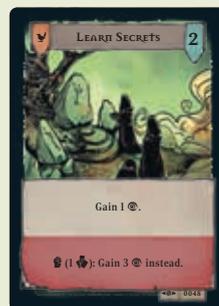


5. Действие Фамильяра (Ведьма)

У ведьмы имеются 2 обычных Жетона Действия и один Жетон Действия Фамильяра. Жетон Действия Фамильяра отличается от обычного тем, что его эффект может быть усилен.

Используя Жетон Действия Фамильяра вы можете усилить его разыгранной Способностью Фамильяра. Вы можете использовать только одну из Способностей Фамильяра в свой ход.

Вы можете дополнительно усилить Способность Фамильяра, используя её Усиленную версию. Чтобы воспользоваться Усилением, вы должны заплатить стоимость Усиления в нижней части карты Способности Фамильяра.



Ведьма завершила шаги 1-4 действия "Активация Жителя". Так как житель был активирован Жетоном Действия Фамильяра, то Ведьма может усилить активацию жителя с помощью карты Способности Фамильяра. Ведьма использует карту "Learn Secrets", чтобы дополнительно получить 1 Влияния.

Если бы Ведьма решила сбросить 1 карту из руки, то из-за Усиления "Learn Secrets" дал Ведьме 3 Влияния вместо 1.

ПРИМЕР

ОБЩИЕ ДЕЙСТВИЯ НА ИГРОВОМ ПОЛЕ

ПРОСТЫЕ ДЕЙСТВИЯ

GAIN 2  or
DRAW 1 CARD or
PLAY 1 CARD

Несмотря на то, что действие "Активация Жителя" является более выгодным, иногда оно не предоставляется возможным. В таких случаях у вас есть 3 простых действия:

GAIN 2  or
DRAW 1 CARD or
PLAY 1 CARD

GAIN 2 INFLUENCE

Получите 2 **Влияния**, добавив это значение на счетчик.

DRAW A CARD

Возьмите верхнюю карту вашей колоды.

PLAY A CARD

Сыграйте карту из руки, заплатив стоимость карты в **Очках Влияния**. Если вам не хватает **Очков Влияния** – вы не можете разыграть эту карту.

READY A VILLAGER

Costs 1  from that villager.
(Enemy action pawns only)

ПОДГОТОВИТЬ ЖИТЕЛЯ

Разместите свой **Жетон Действия** на ячейке "Ready a Villager" игрового поля, чтобы убрать все **Жетоны Действия** с выбранного жителя. Верните **Жетоны Действия** их владельцу.

Выполняя это действие вы должны убрать 1 свой **Секрет** или **Улику** с этого жителя. Если вы не можете этого сделать, то вы не можете выполнить это действие.

READY A VILLAGER

Costs 1  from that villager.
(Enemy Action pawns only)

Примечание: Вы не можете убирать свои Жетоны Действий таким способом.

ДЕЙСТВИЯ ВЕДЬМЫ

У Ведьмы есть 2 дополнительных уникальных действия на её планшете. Это действия **CONSUME BREW** и **PERFORM RITUAL**.

CONSUME BREW

Использование готового **Отвара** является бесплатным действием и не требует **Жетонов Действий**. Чтобы использовать **Отвар**, вы должны иметь достаточное количество жетонов **Секретов** на этом **Отваре**. Используя действие "Consume Brew", примените эффект карты **Отвара**, а затем сбросьте эту карту. Действие "Consume Brew" может быть использовано только в ваш ход, но в некоторых случаях оно может быть использовано в **Фазу Содержания**.

CONSUME BREW

Это бесплатное действие, доступное в ваш ход.



У Ведьмы на планшете есть подготовленный "Surplus Elixir". Так как на этой карте уже есть достаточное количество **Секретов**, Ведьма решает применить эффект этого **Отвара**. Ведьма может применить эффект **Отвара** сразу, чтобы разместить по 1 **Секрету** на каждого жителя или дождаться более выгодного момента.

ПРИМЕР

PERFORM RITUAL

Разместите ваш **Жетон Действия** на жителе, который является Ведьмой. Если на этом жителе есть 3 **жетона Услуги**, покажите отложенную вами в начале игры карту Подозреваемого Охотнику. Вы победили!

PERFORM RITUAL

Разместите Жетон Действия на жителе, который является истинной ведьмой и имеет 3 .
Поздравляем. Вы победили.



Житель "Doctor Annie" – ведьма и на нем уже есть 3 **Услуги**. Ведьма размещает свой **Жетон Действия** на этом жителе, завершает ритуал и побеждает в игре.

ПРИМЕР

ДЕЙСТВИЯ ОХОТНИКА

У Охотника есть 5 дополнительных уникальных действие на его планшете.

ACTIVATE LOCATION

Вы можете активировать любую карту **Локации**, которая находится на вашем планшете, разместив на ней **Жетон Действия**. Некоторые **Локации** требуют заплатить стоимость активации. Если вы не можете заплатить эту стоимость – вы не можете совершить это действие.



Охотник активирует **Локацию** “Study” на своем планшете и сразу же добывает 3 верхние карты своей колоды себе на руку.

ПРИМЕР

LIFT ENCHANTMENT

Если на **планшете Чар** есть карты **Чар**, вы можете потратить действие на то, чтобы их развеять. Чтобы развеять **Чары**, разместите один из ваших **Жетонов Действия** на участке “Lift Enchantment” вашего планшета и заплатите стоимость снятия **Чар**, указанную на карте **Чар**. Затем поместите эту карту **Чар** в сброс Веды и сдвиньте оставшиеся карты **Чар** влево настолько, насколько это возможно.

LIFT ENCHANTMENT



Lift Enchantment costs
The Hunter must pay the shown resources.

Охотник хочет избавиться от разыгранной Веды карты **Чар** “Hypnotism”. Сначала он размещает **Жетон Действий** на участке “Lift Enchantment” своего планшета. Затем он тратит 1 **Влияния**, как указано на карте **Чар** и сбрасывает эту карту. После этого оставшиеся 2 карты **Чар** сдвигаются влево.

ПРИМЕР

EXOPERATE VILLAGER

Pay 3 , then draw a Suspect card.

EXOPERATE VILLAGER

Разместите **Жетон Действия** на участке "Exonerate Villager" вашего планшета и потратьте 3 **Доказательства**, чтобы посмотреть верхнюю карту колоды **Подозреваемых**. Не показывайте Ведьме эту карту! Вы побеждаете, если вы вытягиваете все 8 карт из колоды **Подозреваемых**.

RAID VILLAGER

Вы можете разместить **Жетон Действия** на свободном жителе и убрать 3 **Улики** с жителей того же цвета (включая этого жителя), чтобы убрать одну **Услугу** ИЛИ все **Секреты** с выбранного жителя.

Важно: Если у вас нет 3 **Улик** на жителях одного цвета, вы не можете выполнить это действие

RAID VILLAGER

Place Action pawn on ready villager and pay 3  from villagers of the same color.
Remove 1  or all  from that villager.



Охотник хочет убрать 1 **Услугу** с жителя "Beau Johnson". Он размещает на него свой **Жетон Действия** и убирает в общей сумме 3 **Улики** с жителей того же цвета (синего), чтобы убрать 1 **Услугу** с "Beau Johnson".

ПРИМЕР

ELIMINATE VILLAGER

Разместите **Жетон Действия** на участке "Eliminate Villager" вашего планшета, чтобы устранить свободного жителя. На этом жителе должно быть как минимум 3 **Улики**, а на всех остальных жителях – минимум по одной **Улике**.

ELIMINATE VILLAGER

Requires 3  on target, ready villager, and at least 1  on all other villagers.

Важно:

Когда жителя устраняют, Ведьма должна сказать, являлся ли этот житель ведьмой. Если этот житель был Ведьмой - Охотник побеждает! Если этот житель был невиновным, то переверните карту этого жителя лицом вниз, затем уберите с этого жителя все жетоны, а также все жетоны Улик с остальных жителей в ваш запас. Этот житель будет недоступен для взаимодействия до конца игры.

Если три невинных жителя были устранены, Ведьма побеждает в игре.

Ходы Охотника и Ведьмы

Ход Охотника (Сергей играет за Охотника)

1. Наступил ход Сергея. В начале своего хода он берет 3 **Жетона Действий**.
2. Теперь он тратит 1 **Влияние**, чтобы заплатить **стоимость содержания Союзника "Clerk"**.
3. Своим первым действием он хочет подготовить "Native Ramu". Чтобы это сделать, он убирает 1 **Улику** с "Native Ramu". Теперь он может убрать **Жетон Действия** Игоря с этого жителя.
4. Он может разместить второй **Жетон Действия** на жителе и получить бесплатно (благодаря карте **Расследования**), а также переместить **Улику** на красного жителя. Он перемещает **Улику** на "Native Ramu".
5. Способность жителя позволяет ему разыграть карту, снизив её стоимость на 1 **Влияния**. **Локация "Armory"** как нельзя кстати, ведь теперь её можно разместить на планшет бесплатно!
6. Наконец, Сергей размещает третий **Жетон Действия** на ячейке "Exonerate Villager" и тратит 3 **Доказательства**. Он достаёт "Stranger Sue" из **стопки Подозреваемых** и понимает что 2 **жетона Услуг** на этом жителе были обманкой и его пытались пустить по ложному следу.

Ход Ведьмы (Евгений играет за Ведьму)

7. Ход Игоря. Он тоже берет 3 **Жетона Действий**.
8. Первым действием он решает активировать жителя "Doctor Annie". Теперь он может распределить 2 **Секрета** между жителями синего цвета, однако решает положить оба секрета на **Отвар "Surplus Elixir"**.
9. Из-за активации "Doctor Annie" он может взять карту. Он вытягивает карту **Чар "Entranced"**
10. Он использует **Отвар "Surplus Elixir"** бесплатным действием, сбрасывает его и размещает по 1 **Секрету** на каждого жителя.
11. Теперь он хочет разыграть только что полученную карту **Чар** и решает потратить второй **Жетон Действий** на активацию жителя "Preacher Wulfric".
12. Так как на этом жителе уже есть 3 Секрета, он превращает их в 1 **Услугу**.
13. Теперь он может разыграть **Чары** за 4 **Влияния** (3 + 1, так как в игре уже есть карта **Чар**)
14. **Чары** активны. Так как у жителя "Preacher Wulfric" есть 2 **жетона Услуги**, Игорь повторно активирует этого жителя и разыгрывает ещё одну карту из руки.
15. Он разыгрывает **Способность Фамильяра "Learn Secrets"** и кладет её на свой планшет.
16. Своим последним **Действием** он использует **Жетон Действий Фамильяра** и активирует им жителя "Nestling Mia", получая возможность переложить **жетон Секрета** на другого жителя зеленого цвета.
17. Способность жителя дает ему 3 жизненно необходимых **Влияния**, однако Сергей тоже получает одно **Влияние**.
18. Активация **Способности Фамильяра "Learn Secrets"** даст Евгению одно **Влияние**, однако усиление этой **Способности Фамильяра** путем сброса 1 карты из руки превращает 1 очко **Влияния** в 3. Таким образом у Евгения на руках оказывается 6 **Влияния**.

ПОБЕДНЫЕ УСЛОВИЯ

Игра заканчивается, когда оказывается выполнено одно из следующих условий:

- | | |
|--|--------------------------|
| ◆ Ведьма успешно завершает Ритуал. | ВЕДЬМА ПОБЕЖДАЕТ В ИГРЕ |
| ◆ Охотник устраняет трех невинных жителей. | ВЕДЬМА ПОБЕЖДАЕТ В ИГРЕ |
| ◆ Охотник успешно устраняет скрывающуюся ведьму. | ОХОТНИК ПОБЕЖДАЕТ В ИГРЕ |
| ◆ Охотник собрал все восемь карт подозреваемых. | ОХОТНИК ПОБЕЖДАЕТ В ИГРЕ |
-

...Да начнется охота

ПРОДВИНУТЫЕ ПРАВИЛА

ФРАКЦИИ ЖИТЕЛЕЙ И КАРТЫ СЦЕНАРИЕВ

Помимо колод из 50 карт, каждый игрок выбирает свою фракцию. Фракция состоит из трех жителей одного цвета с одинаковым именем фракции на карте.

Ведьма выбирает **Красную Фракцию**, Охотник на ведьм выбирает **Синюю Фракцию**, а **Зеленая Фракция** будет определяться правилами **Сценария**.

Примечание: Так как вы будете взаимодействовать только с тремя жителями деревни, вы должны сделать так чтобы ваша колода хорошо взаимодействовала с их способностями.

Если вы не играете по правилам какого-либо сценария, то оба игрока должны договориться по поводу **Зеленой Фракции**. Если соглашения не было достигнуто, используйте фракцию "Caretakers" из базовой игры.

КАРТЫ СЦЕНАРИЕВ

Сценарии это опциональные дополнения к игре Pagan: Fate of Roanoke. Они могут менять предпосылки и/или цели в игре. Карты Сценариев можно поделить на 3 категории:

1. Сценарии, меняющие правила для каждого игрока
2. Сценарии с целями, которые дают игрокам сильные бонусы до конца игры при выполнении .
3. Сценарии с новыми победными условиями (самые редкие).

Используя карту Сценария, используйте **Зеленую Фракцию** из описания сценария и следуйте особым правилам сценария. Правила сценария заменяют стандартные правила в случае противоречий.



ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ СБОР КОЛОДЫ

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ СБОР КОЛОДЫ

Колоды в базовой игре построены так, чтобы хорошо взаимодействовать друг с другом и предоставлять качественный игровой опыт как новым, так и опытным игрокам.

Игра Pagan: Fate of Roanoke разрабатывалась с учетом расширяемости путем дополнений с новыми картами и механиками. В каждой коробке с дополнением будут прилагаться рекомендованные колоды, в которых будут только карты из этого дополнения и базовой игры.

Если вам нравится самом собирать колоды и придумывать комбинации, то вы можете делать это, следуя некоторым правилам сбора колод:

ПРАВИЛА СБОРА КОЛОДЫ

В каждой колоде должно быть по **50 карт**.

В колоде должно быть **не более 2 копий** одной карты.

В каждой колоде должно быть **минимум 10 карт каждого типа**, доступного игроку.

В колоде Ведьмы должно быть минимум:

10 Отваров 🍵

10 Заговоров 🗨️

10 Чар 🪄

10 Способностей Фамильяра 🐉

В колоде Охотника должно быть минимум:

10 Локаций 📍

10 Союзников 🦋

10 Событий 📅

10 Расследований 🔍

Оставшиеся 10 карт могут быть любой комбинацией оставшихся карт, принадлежащих соответствующему персонажу.

НАЧАЛЬНЫЕ КОЛОДЫ

Эти начальные колоды используются в первом Сценарии - Welcome to Roanoke. Эти колоды дают предоставляют упрощенный игровой опыт с меньшей продолжительностью партии, позволяющий понять основы игрового процесса. Так как партия будет длиться меньше, этот режим может прийтись по вкусу опытным игрокам из-за высокой цены ошибки. В начальных колодах всего 30 карт вместо стандартных 50.

Охотник (30)	Тип	Номер	Кол-во
Headquarters	♣	0021	2
Main Hall	♣	0020	2
Study	♣	0022	2
Persuasion	🔍	0017	2
Quarantine	🔍	0015	2
Gossip	🔍	0013	2
Harsh Treatment	🔍	0019	2
Ransack	👤	0011	2
Rapid Decay	👤	0009	2
On the Trail	👤	0010	2
Bribe	👤	0007	2
Thug	👤	0005	2
Native Guide	👤	0001	2
Operative	👤	0004	2
Clerk	👤	0002	2

Ведьма (30)	Тип	Номер	Кол-во
Allure	♥	0038	2
Suggestion	♥	0037	2
Discredit	♥	0034	2
Misdirection	♥	0035	2
Assist	👤	0045	2
Learn Secrets	👤	0048	2
Qualm	👤	0049	2
Gather	👤	0047	2
Hypnotism	👤	0040	2
Witch's Mark	👤	0043	2
Obscuring Mist	👤	0041	2
Surplus Elixir	👤	0030	2
Potion of Knowledge	👤	0029	2
Blend of Nature	👤	0028	2
Flagon of Oblivion	👤	0026	2

ГЛОССАРИЙ

СПИСОК СЛОВ

Add	Добавить указанные жетоны или карты в игру.
Blank	Игнорировать указанную часть текста карты. Все остальное применяется по обычным правилам. Напр. Если описание карты Союзника игнорируется – Охотник все равно должен платить стоимость Содержания .
Consume	Использование Отвара , на котором есть достаточное количество жетонов Секретов с целью получить эффект Отвара .
Cost	Стоимость в очках Влияния в правом верхнем углу карты.
Discard	Перемещение неактивной карты в стопку сброса соответствующего игрока.
Draw	Добор карты из колоды. Всегда добираются верхние карты из колоды и по одной.
Exonerate (a villager)	Ситуация, когда Охотник берет верхнюю карту колоды Подозреваемых .
Faction	Все жители одного цвета. Обычно фракция состоит из 3х жителей, однако их может быть меньше если одного из жителей устроят.
Gain	Получение чего-то, что не добавляется на игровое поле. Напр. жетоны Доказательства из запаса или очки Влияния .
Here	Означает эту карту. Напр. Если вам сказано добавить Улику "here" – добавьте Улику на эту карту.
If possible	Часть эффекта карты, который обязан быть выполнен, но только если это возможно. Оставшиеся эффекты карты будут выполняться в любом случае.
In play	Карты на игровом поле или связанные с ним. Карты в руке не считаются картами "in play".
Look at	Посмотрите на карты, не раскрывая их противнику.
Move	Переместите что-то из одного места на поле в другое место на поле.
Permanently reveal	Положите карту на стол лицом вверх до конца игры. Эта карта не считается картой "in play" и "in hand".
Play	Разыграйте одну или несколько карт из руки.
Present	Что-то доступное на карте.
Ready (state)	Житель без Жетонов Действия на нем.

СПИСОК СЛОВ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

Ready (action)	Убрать Жетон(ы) Действия противника с жителя.
Remove	Убрать жетон или карту из игры. Жетоны возвращаются в запас, а карты – в сброс владельца.
Reveal	Демонстрация карты оппоненту. Если не сказано иначе, после того как противник увидел карту она возвращается в изначальное место.
Skip	Пропуск указанной части хода или действия.
Supply	Жетоны, которые не учувствуют в игре на данный момент.
Target	То, на что направлено действие игрока. Напр. карта или фракция. Все упоминания "target" будут направлены на определенную цель.
Visit	Активация жителя. Другие действия, связанные с жителями ("ready a villager", "raid a villa-ger" или "eliminate a villager") не считаются активацией.

РАСШИРЬТЕ ВАШИ ВОЗМОЖНОСТИ

PAGAN: BEYOND THE PALISADES

В этих землях не жилось спокойно с самого начала. Даже если не брать в расчет гнусное колдовство, развитие хозяйства в этих землях оказалось непосильным трудом. Но мы должны осваивать дикие земли. Не смотря на обилие дикой живности и природных ресурсов, местные болота вечно покрыты туманом. Попытки развивать сельское хозяйство не принесли никаких плодов. Потомство скота росло слабым, молоко было кислым, а яйца были разных оттенков зеленого. Неужто появление колдунов в наших землях это лишь следствие чего-то более жуткого и непостижимого? Можно ли очистить эти земли от скверны, чтобы превратить это место в плодородный край

Первое дополнение к Pagan добавляет новый ресурс – Gloom, а также 100 новых карт для Ведьмы и Охотника.



TRIALS OF OLD, CLOSE ENCOUNTERS И MIND GAMES

Эти небольшие наборы по 32 карты привносят новые элементы в колоды Охотника и Ведьмы, добавляя разнообразие в их колоды. Все материалы совместимы с Pagan: Fate of Roanoke и Pagan: Beyond the Palisades.

PUBLISHER

Wyrmgold

Главный офис:	Meine, Niedersachsen, HRG 206196
Исполнительный директор:	Alexander Ommer
Дизайнеры:	Kasper Kjær Christiansen & Kåre Werner Storgaard
Иллюстрации:	Maren Gutt
Верстка:	Alexander Ommer & Maren Gutt
Редактирование:	Alexander Ommer & Matthias Leo Webel
Продажи и лицензирование:	Andreas Fuchs
Прототипы:	Pik7, Christoph Hahn
Производство:	Long Pack Games, CN

ОСОБЫЕ БЛАГОДАРНОСТИ...

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, 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 and Maixe as well as all other testers and helpers.

Ну и конечно же мне любимому t.me/SlothfulOtter. Пожелания, замечания и предложения игр на перевод приветствуются! Также хочу выразить свою благодарность Диме, которые стойчески терпел мои вопросы по Рагап и помог сделать эти правила лучше английской версии :)



