



## Invocateurs

Chaque tuile invocateur présente deux faces : le symbole  indique qu'il faut la retourner. Certains invocateurs (généralement plus faciles à jouer) ne peuvent être retournés qu'une fois par partie. D'autres peuvent être retournés plusieurs fois. Chaque face présente une illustration différente, ainsi qu'un qualificatif (qui n'a pas d'impact sur les règles). Il est obligatoire de retourner l'invocateur lorsque la condition est remplie.

**Remarque :** Les tuiles Invocateur ne sont pas des cartes. Elles ne répondent donc pas aux effets tels que celui de Génie Exalté : « Copiez l'effet  d'une autre carte... ».



**Tolvar**  
*Tolvar est arrivé avec un lourd fardeau... Pourra-t-il se libérer de ses propres démons ?*

Tolvar commence la partie avec ses 3 sceaux rompus. Si Tolvar, sur sa face Enténébré, paie avec des pierres magiques de grande valeur au-delà de 3, il ne reçoit pas la monnaie et ne peut réparer un sceau que 3 fois par activation au maximum. Quand Tolvar est Purifié, il ne peut résoudre aucun effet lui rapportant des malédictions. Il ne peut pas non plus invoquer des cartes présentant de symboles de malédiction dans leur coin supérieur droit.



**Varena**  
*Varena écrit une encyclopédie sur les créatures magiques. Quel meilleur endroit que la vallée pour cela ?*

Lors de la mise en place, avant que les cartes du premier tour ne soient révélées, Varena pioche une carte.



**Muura**  
*Un barde ne doit jamais être en panne d'inspiration. Muura erre dans la vallée à la recherche de nouvelles histoires à conter.*

Lorsque Muura invoque une carte tandis qu'il est Tourmenté, il reçoit 2 Malédictions. Il résout ensuite l'effet instantané de la carte, s'il y en a un.


Muura, lorsqu'il est du côté Jovial, est retourné au début du tour avant toute autre action de jeu.





**Dunia**  
*Pour Dunia, la vie est un champ d'expérimentation. Elle profite de la vie - et en profite pour maudire tout ce qui passe...*

Du côté Imprudente, Dunia peut augmenter le nombre de malédictions sur les cartes maudites. Cela signifie que leurs effets de résolution ou permanents peuvent durer plus longtemps. Elle peut également maudire des cartes qui ne devraient pas être maudites. Vous pouvez ainsi apaiser des cartes qui ne pouvaient pas l'être et faire de la place pour d'autres cartes !



**Belledin**  
*Le penchant de Dame Belledin pour la nouveauté l'a amenée dans la vallée : pourquoi moisir dans une tour de mage poussiéreuse alors que toute la magie du monde opère ailleurs ?*  
Lorsque Belledin invoque une carte d'une famille qu'elle ne possède pas tandis qu'elle se trouve sur son côté Amical, elle gagne , puis applique l'effet instantané de la carte, s'il y en a un.



**Marcosa**  
*Guérisseuse dévouée, Marcosa tente de se défaire de l'influence néfaste de l'Arbre maudit. Mais tout ce mal est aussi tellement tentant...*  
Lorsque Marcosa rompt un sceau, retournez-la. Elle gagne ensuite  lors de la phase de résolution. Si elle ne rompt pas de sceau, elle n'est pas retournée et répare . Du côté Envoutée, Marcosa est retournée au début du tour avant toute autre action de jeu.



**Iwo**  
*Victime de moqueries de la part de ses tuteurs mystiques et de la cour, Iwo a la ferme intention de démontrer sa valeur.*  
Iwo commence la partie avec ses 3 sceaux rompus.

## Combiner les extensions

Vous pouvez combiner les extensions Artifacts et Curse. Si vous combinez les deux, vous pouvez jouer Kang San. Comme d'habitude lorsque vous jouez avec Artifacts, la fin de la partie est déclenchée à 80 points au lieu des 60 points habituels.



**Kang San**  
*Marchand itinérant, Kang San transporte ses marchandises qui s'entrechoquent et se balancent sur son dos. La rumeur l'a amené dans la Vallée, à la recherche d'artefacts encore plus nombreux !*  
Lors de la mise en place, avant que les cartes du premier tour ne soient révélées, Kang San abrite les deux premières cartes de la pioche.

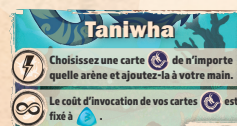
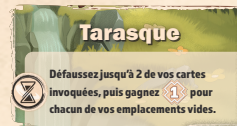
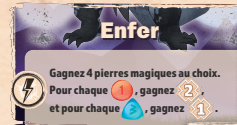
### Crédits

**Auteurs :** Mathieu Rivero, Eric Hong  
**Illustration de couverture :** Stefano Martinuz  
**Illustrations :** Erica Tormen, Gautier Maïa, Jiahui Gao, Stefano Martinuz  
**Chef de projet :** Marco Jung  
**Développement :** Tylor Kim  
**Graphiste :** Keanu Chong  
**Adaptation France :** Matthieu Clamot  
**Relecture :** Mathieu Rivero

©2025. Mandoo Games Co., Ltd. Tous droits réservés.  
Édité par Mandoo Games. [www.mandoo.com](http://www.mandoo.com)  
Distribué par Blackrock Games. [www.blackrockgames.fr](http://www.blackrockgames.fr)



## Rappels



### Valeur paire






Zéro est un nombre pair.

### Garder une pierre de plus / de moins






Ces effets modifient le nombre de pierres magiques que vous pouvez posséder à la fois. Ils prennent effet immédiatement, ce qui peut entraîner un surplus de pierres. De même, si vous perdez cet effet, vous pouvez vous retrouver avec trop de pierres et devez immédiatement défausser des pierres pour éliminer l'excédent avant toute autre action.

**Remarque :** En dehors de ce cas, il est interdit de se débarrasser volontairement de ses pierres.

### Dépassement de pierres magiques

Vous pouvez temporairement gagner plus de pierres magiques que votre limite. Cependant, vous devrez vous défausser immédiatement des pierres excédentaires afin de respecter votre limite avant d'entreprendre toute autre action ou de résoudre des effets. En invoquant Inferno, vous pouvez gagner  et , même si cela dépasse votre limite. Ensuite, défaussez les pierres excédentaires.

### Payer

Pour payer un montant, utilisez des pierres magiques comme pour une invocation. Vous ne recevez pas la monnaie même si vous payez avec des pierres magiques d'une valeur supérieure. Par exemple, pour payer 3, vous pouvez payer ,  ou . (Vous ne pouvez pas rompre de sceau pour payer cela. Vous ne pouvez rompre un sceau que pour invoquer une carte ou pour bannir une carte de votre arène.)



### Jusqu'à

La résolution des effets est obligatoire. Cependant, si l'effet indique « jusqu'à [un nombre] » ou « n'importe quel montant », zéro peut être choisi.


### Emplacements vides

Le nombre de vos emplacements vides peut évoluer au gré de la partie ; il s'agit des emplacements de votre arène non utilisés par des cartes. Par exemple, si vous n'avez invoqué qu'une carte lors du troisième tour, vous avez deux emplacements vides.

### Coût fixe

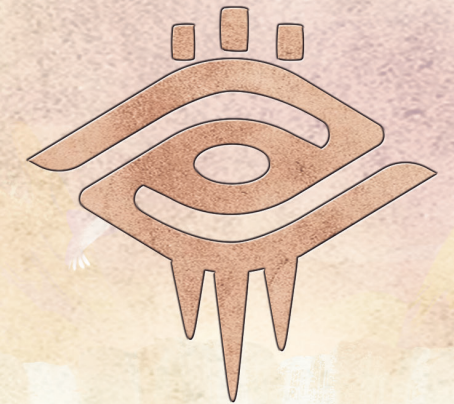
Fixer le coût à  signifie que vous ne pouvez l'invoquer qu'avec une pierre spécifique de . Vous pouvez toujours invoquer des dragons gratuitement avec des capacités telles que Œuf de dragon ou Jeune esprit de la forêt.

### Invoquer une carte

Lorsque vous invoquez une carte, payez d'abord le coût d'invocation, en brisant jusqu'à un sceau si vous le souhaitez. Placez ensuite des jetons Malédiction sur la carte invoquée si elle possède des symboles , résolvez les éventuels effets permanents déclenchés par l'invocation, puis résolvez l'effet instantané de la carte invoquée.

**Rappel :** La carte ne peut être invoquée que si chaque composante de l'effet instantané peut être appliqué.

# THE VALE OF ETERNITY CURSE





Au cœur de la forêt, un arbre ancien s'éveille. Son cœur noir pulse à nouveau, et son mal se répand lentement sur les habitants de la vallée. Mais ceux qui s'aventurent ici ne viennent pas les mains vides : ils connaissent les risques... et les secrets que recèle cette terre troublée.

## Matériel

• 28 Cartes



• 8 tuiles Invocateur



• 12 jetons Sceau (recto verso)

(Actif / Rompu)



• 40 jetons Malédiction



• Arbre maudit



## Mise en place

Cette extension nécessite le jeu de base **The Vale of Eternity**. Avant votre première partie de **Curse**, mélangez les cartes de cette extension avec celles du jeu de base.

Effectuez la mise en place habituelle avec ces changements :

1 Placez l'Arbre maudit et tous les jetons Malédiction près de la réserve, à portée de tout le monde.

2 Tout le monde prend 3 jetons Sceau, face active.

3 Tout le monde prend un invocateur, en commençant par la dernière personne du tour puis dans le sens anti-horaire. (Vous pouvez aussi les attribuer aléatoirement.)

**Conseil :** Pour votre première partie avec cette extension, nous vous recommandons de choisir parmi Varena, Iwo, Belledin et Marcosa. Tolvar, Dunia et - particulièrement - Muura requièrent davantage d'expérience.

**Remarque :** Kang San peut être utilisé uniquement en combinaison avec l'extension Artifacts. (Voir « Combiner les extensions »).

4 Tout le monde place sa tuile Invocateur sur sa face de départ, indiquée par un certain nombre de jetons Malédiction, puis prend le nombre de jetons Malédiction et les autres ressources représentées.



## Comment jouer ?

Cette extension ajoute des cartes liées aux malédictions. Elles peuvent interagir avec les malédictions ou être elles-mêmes maudites. Au fil de la partie, vous endosserez les malédictions des cartes que vous invoquez !

Tous le monde possède une tuile Invocateur avec des capacités supplémentaires. Toutes les tuiles Invocateur peuvent être retournées (soit une fois par partie, soit plusieurs fois), ce qui modifie leurs capacités.



Jouez les manches comme d'habitude (1. Phase de capture, 2. Phase d'action puis 3. Phase de résolution). Mais cette fois, vous ajouterez une étape à la fin de chaque manche : 4. Phase de malédiction.



En fin de partie, chaque malédiction sur vous ou sur les cartes de votre arène retranche 2 à votre score.

En revanche, chaque sceau actif et carte apaisée vous rapporte 1 (plus d'informations sur les cartes apaisées plus loin).

## Cartes maudites

Quand vous invoquez une carte, voyez si elle présente le symbole. Si oui, prenez dans la réserve le nombre de jetons Malédiction indiqué, et placez-les sur la carte invoquée.

Une carte invoquée sur laquelle se trouvent des jetons Malédiction est maudite.

**Remarque :** Vous manquez de jetons ? Remplacez-les par tout substitut adéquat.



**Exemple :** Félix vient d'invoquer Hantu Banyu dans son arène, il pose donc 3 jetons Malédiction de la réserve sur sa carte.

• Quand une carte maudite est défaussée (suite à une action ou un effet), tous ses jetons Malédiction sont remis dans la réserve.

**Conseil :** Défausser des cartes maudites inutiles est donc une bonne idée, puisque les jetons Malédiction qui s'y trouvent sont aussi défaussés.

• Quand une carte maudite est reprise en main (suite à une récupération, par exemple), tous ses jetons Malédiction sont transférés à la personne qui a pris la carte.

• Quand vous retirez le dernier jeton Malédiction d'une carte maudite de votre arène, vous avez apaisé cette carte.

Placez cette carte face cachée sous votre tuile Invocateur. Les cartes apaisées ne sont ni dans votre arène, ni dans votre main. En fin de partie, elles rapportent chacune 1.

Elles n'occupent pas de place dans votre arène : apaiser une carte libère donc un emplacement !

## Phase de malédiction

Après la phase de résolution vient la phase de malédiction. Cette phase peut être jouée en simultané. Durant cette phase, tout le monde déplace un jeton Malédiction de chacune de ses cartes maudites vers soi-même. L'ordre dans lequel ces jetons sont déplacés est libre. Et n'oubliez pas : si vous retirez le dernier jeton d'une carte maudite, cette carte est apaisée !



**Exemple :** Après la phase de résolution (qui lui rapporte 3), Félix passe à la phase de malédiction. Il retire le dernier jeton Malédiction de Hantu Banyu. Hantu Banyu est donc apaisée. Il la place, face cachée, sous sa tuile Invocateur.

## Sceaux

Tout le monde commence la partie avec 3 sceaux actifs. Les sceaux peuvent être actifs ou rompus. Ils vous aideront à lutter contre les malédictions, ou vous pourrez les briser pour utiliser leur énergie !

Lorsque vous payez pour invoquer ou bannir une carte dans votre arène, vous pouvez rompre un de vos sceaux actifs en le retournant face « rompu » visible. Cela diminue le coût de 2.



**Exemple :** Félix veut invoquer Taniwha et choisit de rompre un de ses sceaux actifs pour le faire. Au lieu de payer 5, il ne doit donc payer que 3.

Quand un effet vous fait réparer un, retournez un jeton Sceau rompu pour le replacer sur sa face active. Si vos 3 sceaux sont actifs au moment de la réparation, défaussez à la place une de vos malédictions. Remettez le jeton Malédiction dans la réserve. Autrement dit, un effet qui répare un sceau peut être appliqué si vous n'avez pas de sceau brisé, à condition qu'il vous reste des malédictions à défausser !

**Conseil :** C'est la principale façon de se débarrasser des malédictions. Assurez-vous de savoir comment votre invocateur peut se débarrasser des malédictions !



**Exemple :** Pendant la phase de résolution, grâce à Tolvar, Félix paie 3 pour réparer trois fois. Comme il n'a qu'un sceau rompu, il commence par le retourner pour qu'il soit à nouveau actif. Les deux autres réparations sont alors appliquées, chacune retirant un jeton malédiction à Tolvar.

## Décompte de fin de partie

En fin de partie, avant d'attribuer la victoire, tout le monde gagne 1 par sceau actif et par carte apaisée sous sa tuile Invocateur. Ensuite, perdez 2 par jeton Malédiction sur vous ou sur une carte de votre arène. À noter que si la fin de partie a été déclenchée, la partie se termine quoi qu'il arrive, même si les malédictions font ensuite passer le score sous la barre des 60.