

Fähigkeiten

Jedes Fähigkeitsplättchen ist doppelseitig und zeigt einen Bändiger oder eine Bändigerin mit unterschiedlichen Fähigkeiten bzw. Formen. Mindestens 1 Form zeigt ein -Symbol. **Immer wenn du die Bedingung für den erfüllst, musst du dein Plättchen umdrehen.** Manche Fähigkeitsplättchen werden nur einmal in der Partie umgedreht (und sind etwas einfacher zu spielen), andere kannst du immer wieder umdrehen. Die beiden Formen unterscheiden sich neben den Fähigkeiten auch durch die Illustration und den Beinamen des Bändigers bzw. der Bändigerin (was ansonsten aber keine Relevanz hat).

Hinweis: Fähigkeitsplättchen sind **keine** Karten bzw. Kreaturen. Sie sind daher **nicht** von Effekten wie dem des *Djinn*s betroffen: Aktiviere alle von Kreaturen in deiner Auslage.

Belledin

Madame Belledins Begeisterung für alles Neue brachte sie in dieses Tal: Warum in einem staubigen, alten Magierturm ausharren, wenn die ganze Magie woanders passiert?

Du beginnst als Belledin die Gutmütige. In dieser Form erhältst du immer , wenn du eine Kreatur mit einem Element beschwörst, das du noch nicht in deiner Auslage hast (bevor du etwaige Soforteffekte ausführst).

Iwo

Am Hofe und von seinen Mentoren der mystischen Kunst oft verspottet, will dieser noble Zauberer beweisen, dass er zu großen Taten fähig ist.

Du beginnst als Iwo der Abenteuerlustige. Deine 3 Talismane sind zu Spielbeginn zerbrochen, statt intakt.

Marcosa

Als hingebungsvolle Heilerin versucht Marcosa die bössartige Macht des verfluchten Baumes zu brechen ... doch kann sie dem Bösen selbst widerstehen?

Du beginnst als Marcosa die Fürsorgliche. Wenn du einen Talisman zerbrichst, musst du dein Fähigkeitsplättchen sofort umdrehen und erhältst dadurch in der Aktivierungsphase . Zerbrichst du keinen Talisman, drehst du das Plättchen nicht um und reparierst stattdessen einen Talisman.

Beachte, dass du Marcosa die Verderbte zu Beginn der Runde umdrehen musst, noch vor der Auswahlphase oder irgendwelchen Aktionen.

Varena

Varena arbeitet an einer Enzyklopädie magischer Kreaturen – welcher Ort wäre dazu besser geeignet als dieses Tal?

Du beginnst als Varena die Neugierige. Zu Spielbeginn, bevor ihr in der 1. Auswahlphase Kreaturen aufdeckt, ziehst du die oberste Kreatur vom Kreaturenstapel und nimmst sie auf die Hand.



Dunia

Für Dunia ist das Leben ein einziges Experiment – leben, lachen, verfluchen: alles muss man mal ausprobieren!

Du beginnst als Dunia die Bedächtige. Als Dunia die Leichtsinnige kannst du Fluchmarker von dir auf deine beschworenen Kreaturen übertragen, sodass du ihre aktiven oder dauerhaften Effekte länger nutzen kannst. Du darfst dadurch auch Kreaturen verfluchen, die bisher gar nicht verflucht waren. Auch diese Kreaturen werden erlöst, wenn du ihren letzten Fluchmarker entfernst.



Muura

Ein Barde ist immer auf der Suche nach Inspiration. Muura wandert daher durch das Tal, um neue Geschichten zu finden.

Du beginnst als Muura der Besorgte. In dieser Form erhältst du immer 2 Fluchmarker, wenn du eine Kreatur beschwörst (bevor du etwaige Soforteffekte ausführst). Beachte, dass du Muura der Sorglose zu Beginn der Runde umdrehen musst, noch vor der Auswahlphase oder irgendwelchen Aktionen.



Tolvar

Tolvar ist mit einer schweren Last in das Tal gekommen ... kann er sich von seinen eigenen Dämonen befreien?

Du beginnst als Tolvar der Bedrückte. Deine 3 Talismane sind zu Spielbeginn zerbrochen, statt intakt. Als Tolvar der Befreite darfst du keine Effekte ausführen, durch die du Flüche erhältst. Du darfst auch keine Kreaturen beschwören, die aufgedruckte Fluchsymbole haben.

Erweiterungen kombinieren

Ihr könnt die Erweiterung **Flüche** mit der Erweiterung **Artefakte** kombinieren. Tut ihr das, steht euch auch das Fähigkeitsplättchen von Kang San zur Verfügung. Beachtet, dass das Spielende mit **Artefakte** erst bei 80 Punkten eintritt, statt bei 60.

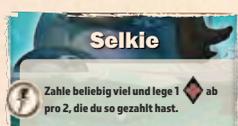


Kang San

Der reisende Händler Kang San trägt seine gesamten Waren auf dem Rücken, sodass sie mit jedem Schritt rappeln und scheppern. Ein Gerücht, dass im Tal mächtige Artefakte zu finden seien, brachte ihn hierher.

Du beginnst als Kang San der Bescheidene. Zu Spielbeginn, bevor ihr in der 1. Auswahlphase Kreaturen aufdeckt, schickt Kang San die obersten 2 Kreaturen vom Kreaturenstapel schlafen (und legt sie entsprechend in seinen Unterschlupf).

Erinnerungen und Klarstellungen



Beschwörungskosten mit geradem Wert

o zählt in diesem Fall als gerader Wert.

1 Runenstein mehr/weniger behalten

Nach den üblichen Regeln darfst du nie mehr als 4 Runensteine gleichzeitig haben. Die Effekte mancher Kreaturen können dieses Limit jedoch erhöhen oder verringern. Ihr Effekt gilt, sobald du eine entsprechende Kreatur beschworen hast und endet, sobald du die Kreatur aus deiner Auslage entfernst. In beiden Fällen musst du die Anzahl deiner Runensteine **sofort** reduzieren, falls du nun zu viele hast.

Hinweis: Sofern du nicht mehr Runensteine hast, als du behalten darfst, darfst du keine Runensteine freiwillig in den Vorrat zurücklegen.

Zu viele Runensteine

Durch Effekte kann es passieren, dass du mehr Runensteine erhältst, als du behalten darfst. In diesem Fall musst du die Anzahl sofort auf dein aktuelles Limit reduzieren, bevor du irgendetwas anderes tust. Du darfst selbst entscheiden, welche deiner Runensteine du behältst und welche du ablegst.

Beispiel: Indem du Inferno beschwörst, erhältst du und , selbst wenn du dadurch mehr Runensteine haben solltest, als du behalten darfst. Lege dann die überzähligen Runensteine ab.

Beliebig viel zahlen

Darfst du für einen Effekt „beliebig viel“ zahlen, bezieht sich das auf Runensteine. Du entscheidest in diesem Fall selbst, welche bzw. wie viele Runensteine du zahlst (auch 0 ist möglich).

Bis zu

Effekte auszuführen ist grundsätzlich verpflichtend. Beinhaltet ein Effekt aber Formulierungen wie „bis zu“ oder „beliebig viel“, darfst du auch 0 wählen (wodurch der Effekt ggf. keine Auswirkung hat).

Freie Plätze

Die Anzahl an Plätzen für Kreaturen in deiner Auslage nimmt mit jeder Runde zu. Hast du in der 3. Runde z. B. nur 1 Kreatur in deiner Auslage, hast du noch 2 freie Plätze.

Festgelegte Beschwörungskosten

Sind die Beschwörungskosten festgelegt durch Angabe eines spezifischen Runensteins, z. B. , darfst du sie nur mit genau diesem Runenstein zahlen (also z. B. nicht mit oder). Du darfst Kreaturen weiterhin beschwören, ohne ihre Beschwörungskosten zu zahlen, indem du z. B. die Effekte von *Drachenei* oder *Junger Waldgeist* nutzt.

Eine Kreatur beschwören

Wenn du eine Kreatur beschwörst, handle die folgenden Schritte ab: 1. Zahle die Beschwörungskosten mit Runensteinen (und ggf. indem du bis zu 1 Talisman zerbrichst) und lege die Kreatur in deine Auslage. 2. Lege so viele Fluchmarker auf die Kreatur, wie -Symbole oben auf der Karte abgebildet sind (ggf. keine). 3. Führe alle dauerhaften Effekte aus, die durch die Beschwörung ausgelöst werden. 4. Führe ggf. den Soforteffekt der beschworenen Kreatur aus.

Hinweis: Kannst du einen Soforteffekt nicht vollständig ausführen, darfst du die Kreatur nicht beschwören.

THE VALE OF ETERNITY FLÜCHE ANLEITUNG



Kehrt zurück in das mystische Tal des Drachen Eternity!

Ein uralter verfluchter Baum ist aus seinem langen Schlaf erwacht. Seine Verderbtheit dringt durch die Wurzeln ins Erdreich und erfasst nach und nach die Kreaturen, die das Tal bewohnen.

Doch das Glück ist bekanntlich mit den Mutigen. Könnt ihr die Kreaturen mit euren neuen Fähigkeiten und Talismanen von ihren Flüchen erlösen?

Spielmaterial

28 Kreaturenkarten



8 Fähigkeitsplättchen (doppelseitig)



1 Baum-Aufsteller



12 Talismanplättchen (doppelseitig)



40 Fluchmarker



Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: www.pegasus.de/ersatzteilservice. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team

Impressum
Spieldesign: Mathieu Rivero, Eric Hong | **Covergestaltung:** Stefano Martinuz |
Illustration: Erica Tormen, Gautier Maia, Jiahui Gao, Stefano Martinuz | **Projektmanagement:** Marco Jung | **Entwicklung:** Tylor Kim | **Grafikdesign:** Keanu Chong

Deutsche Ausgabe:
Grafikdesign: Jens Wiese | **Übersetzung und Redaktion:** Ronja Lauterbach
 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Mandoo Games Co., Ltd. © 2025 Mandoo Games Co., Ltd. © der deutschen Ausgabe 2025 Pegasus Spiele GmbH. v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Spielvorbereitung

Diese Erweiterung ist nur mit dem Grundspiel **The Vale of Eternity** spielbar. Mischt die neuen Kreaturenkarten vor eurer ersten Partie mit den Kreaturenkarten des Grundspiels zusammen.

Bereitet das Spiel wie im Grundspiel beschrieben vor. Führt zusätzlich folgende Schritte durch:

- 1 Legt alle **Fluchmarker** zu den Runensteinen in den Vorrat. Stellt bei Bedarf den **Baum-Aufsteller** so dazu, dass alle ihn sehen können.
- 2 Nehmt euch je 3 Talismanplättchen, mit der intakten Seite nach oben.
- 3 Nehmt euch je 1 **Fähigkeitsplättchen**, beginnend bei der letzten Person in Spielreihenfolge und dann gegen den Uhrzeigersinn (oder verteilt sie auf eine andere Weise eurer Wahl). Legt alle übrigen Fähigkeitsplättchen in die Schachtel zurück.

Tipp: Für eure ersten Partien mit dieser Erweiterung empfehlen wir Belledin, Iwo, Marcosa und Varena. Dunia, Tolvar und besonders Muura benötigen mehr Erfahrung im Umgang mit Flüchen.
Hinweis: Verwendet Kang San nur, wenn ihr auch mit der Erweiterung **Artefakte** spielt (siehe *Erweiterungen kombinieren*).

- 4 Legt eure Fähigkeit mit der Seite nach oben aus, die Symbole in der oberen linken Ecke zeigt. Nehmt euch die dort angegebene Menge Flüche und ggf. weiteres abgebildetes Material.



Spielablauf

Diese Erweiterung bringt euch neue Kreaturenkarten, die mit Fluchmarkern interagieren können und/oder selbst verflucht sind. Nach und nach überträgt ihr die Fluchmarker von euren beschworenen Kreaturen auf euch selbst.

Zudem schlüpft ihr nun in die Rollen bestimmter Bändiger*innen, die über individuelle Fähigkeiten verfügen. Eure jeweiligen Namen und Fähigkeiten stehen auf euren Fähigkeitsplättchen. Eure Fähigkeitsplättchen könnt ihr im Laufe der Partie umdrehen, entweder einmalig oder immer wieder, um zwischen den unterschiedlichen Fähigkeiten zu wechseln.



Ihr spielt wie gewohnt bis zu 10 Runden. Zusätzlich zu den 3 bekannten Phasen (Auswahlphase, Aktionsphase und Aktivierungsphase) gibt es nun als 4. die Fluchphase, bevor ihr zum Rundenende übergeht. Der Baum-Aufsteller dient als Erinnerung für den veränderten Rundenablauf.

Am Spielende erhaltet ihr 1 für jeden intakten Talisman und jede erlöste Kreatur (siehe *Verfluchte Kreaturen*). Anschließend verliert ihr 2 für jeden Fluchmarker auf euren beschworenen Kreaturen und auf eurem Fähigkeitsplättchen.

Verfluchte Kreaturen

Immer wenn du eine **Kreatur beschwörst**, prüfe ob oben auf ihrer Karte -Symbole abgebildet sind. Falls ja, nimm dir für jedes dieser -Symbole 1 Fluchmarker aus dem Vorrat und lege ihn auf die beschworene Kreatur. **Eine beschworene Kreatur ist verflucht, wenn mindestens 1 Fluchmarker auf ihr liegt.**

Hinweis: Der Vorrat an Fluchmarkern ist nicht begrenzt. In dem seltenen Fall, dass euch die Fluchmarker ausgehen, verwendet einen geeigneten Ersatz.



Beispiel: Eric beschwört Hantu Banyu und muss 3 Fluchmarker aus dem Vorrat darauf legen.

- Immer wenn du eine verfluchte Kreatur **freilässt** oder aus anderen Gründen **ablegst**, legt alle Fluchmarker, die auf ihr liegen, in den Vorrat zurück.
- Immer wenn du eine verfluchte Kreatur **auf die Hand** nimmst (z. B. durch Zurückrufen), verschiebe alle Fluchmarker, die auf ihr liegen, auf dein Fähigkeitsplättchen.
- Immer wenn du den **letzten Fluchmarker von einer deiner Kreaturen entfernst** (z. B. indem du ihn in der Fluchphase auf dich überträgst, siehe unten), hast du die **Kreatur erlöst**. Lege sie sofort verdeckt unter dein Fähigkeitsplättchen. Erlöste Kreaturen bleiben bis zum Spielende dort liegen und sind dann 1 wert (nimm dir den Punkt nicht vorher). Sie belegen keinen Platz in deiner Auslage.

Fluchphase

Wart ihr während der Aktivierungsphase alle am Zug, folgt erst die Fluchphase, bevor die Runde endet. Ihr dürft diese Phase gleichzeitig abhandeln.

Übertrage in der Fluchphase je 1 Fluchmarker von jeder deiner verfluchten Kreaturen auf dich selbst, indem du sie auf dein Fähigkeitsplättchen legst (in einer Reihenfolge deiner Wahl). Nicht vergessen: Entfernst du dadurch den letzten Fluchmarker von einer Kreatur, ist sie erlöst und du legst sie verdeckt unter dein Fähigkeitsplättchen.



Beispiel: In der Aktivierungsphase hat Eric durch Hantu Banyu erhalten. In der Fluchphase überträgt er den letzten Fluchmarker von der Kreatur auf sich selbst. Hantu Banyu ist nun erlöst.

Talismane

Ihr beginnt das Spiel mit je 3 **intakten Talismanen** (außer Tolvar und Iwo). Intakte Talisman können dir gegen Flüche helfen oder du kannst sie zerbrechen, um ihre Macht anderweitig zu nutzen: Immer wenn du Runensteine zahlst, um eine Kreatur zu beschwören oder freizulassen, darfst du **genau 1 intakten Talisman zerbrechen**, um die **Kosten um 2 zu reduzieren**. Drehe den intakten Talisman auf die andere Seite: **der Talisman ist zerbrochen**.



Beispiel: Eric will Taniwha beschwören und zerbricht dazu 1 seiner intakten Talismane. Anstatt der eigentlichen Beschwörungskosten von 5, muss er dadurch nur noch 3 zahlen.

Immer wenn du durch einen Effekt einen **Talisman reparieren** darfst, drehe einen zerbrochenen Talisman auf die andere Seite: der Talisman ist wieder intakt. Sind alle deine Talismane bereits intakt, lege stattdessen 1 Fluchmarker von dir (= von deinem Fähigkeitsplättchen) in den Vorrat zurück.

Sind alle deine Talismane intakt und du hast keine Fluchmarker auf deinem Fähigkeitsplättchen, kannst du den Effekt nicht nutzen. **Tipp:** Auf diese Weise kannst du am häufigsten Flüche ablegen. Ggf. kann deine Fähigkeit dir ebenfalls dabei helfen.



Beispiel: Eric spielt Tolvar (der Bedrückte). In der Aktivierungsphase zahlt er Runensteine im Wert von 3, um bis zu 3 zerbrochene Talismane zu reparieren. Da nur 1 seiner Talismane zerbrochen ist, dreht er diesen zuerst auf die intakte Seite und legt anschließend noch 2 seiner Fluchmarker in den Vorrat zurück.

Spielende

Am Spielende, bevor ihr bestimmt, wer gewonnen hat, erhältst du 1 für jeden deiner intakten Talismane und jede deiner erlösten Kreaturen. Dann verlierst du 2 für jeden Fluchmarker auf deinem Fähigkeitsplättchen und den Kreaturen in deiner Auslage. **Hinweis:** Wurde das Spielende einmal ausgelöst, endet die Partie auf jeden Fall, selbst wenn es durch die Fluchmarker dazu kommen sollte, dass niemand von euch mehr über 60 hat.