
ChimeriuM
LIVRET DE RÈGLES

Chimerium

Dans les brumes d'une ère victorienne imprégnée de magie, le monde est au bord d'un changement radical. Alors que l'industrialisation menace de couper définitivement les liens avec la dimension mystique, la mystérieuse Guilde des Magiciens œuvre dans l'ombre pour préserver l'équilibre entre les réalités.

Dans sa bibliothèque extraordinaire, le Chimerium, l'illustre Sapphia Lorekeeper, Archimage Suprême et Gardienne des Savoirs Anciens, préserve les connaissances ésotériques nécessaires à la création des Chimères. Ces créatures fabuleuses, nées de l'imagination et du chaos, sont désormais façonnées par les magiciens à partir des formules précieusement gardées dans les pages des livres magiques. Une fois créées, les Chimères sont envoyées dans l'Æther, où leur essence se répand pour revitaliser le monde de la Magie en déclin face à l'inexorable progression de l'ère industrielle.

Façonnez, créez et sauvez des Chimères ! La Guilde des Magiciens compte sur vos talents pour repousser les ténèbres mécaniques qui menacent notre monde. Sapphia Lorekeeper vous a personnellement choisi... saurez-vous mériter sa confiance ?

PRÉSENTATION

Dans *Chimerium*, vous incarnez un magicien de la Guilde déterminé à préserver la dimension magique menacée par l'industrialisation. Votre mission consiste à collecter des cartes **Chimère**, à les étudier méticuleusement pour acquérir les connaissances nécessaires, puis à créer ces créatures fabuleuses avant de les envoyer dans l'Æther via le **Nexus**. Chaque Chimère ainsi sauvée contribue à revitaliser le monde de la magie en déclin et vous octroiera des points de victoire !

Pour optimiser votre œuvre et devenir le plus éminent des magiciens, vous utiliserez des **Artefacts** aux pouvoirs variés, de précieuses **Gemmes**, des **Parchemins** et des **Élixirs** afin de retrouver d'anciens **Codex** renfermant des savoirs oubliés. Seul le magicien le plus ingénieux et le plus doué sera reconnu comme le véritable Maître du Chimerium par Sapphia Lorekeeper elle-même.

Matériel

Commun à tous les joueurs :



72 cartes Chimère



1 jeton 1er joueur



1 marqueur de manche



43 cartes Artefact



68 jetons Ressource



24 dés (4 de chaque couleur)



1 plateau central



36 cartes Codex



6 jetons Attribut



1 Nexus de l'Æther (en 2 parties)

Pour chaque joueur (4 couleurs/1 couleur par joueur) :



1 plateau Laboratoire



30 cubes



1 marqueur de score



1 jeton Prestige

Pour le mode solo :



1 plateau Sapphia



3 cartes Comportement



2 cartes Difficulté

MISE EN PLACE

1. Placez le plateau central au centre de la table.

2. Assemblez le Nexus de l'Æther puis placez-le à l'endroit désigné en définissant son orientation au hasard.

> Le Nexus de l'Æther est constitué de deux portions. Pour l'assembler, placez la tuile intérieure, face « Valeurs » visible, au centre de la tuile extérieure en définissant son orientation au hasard. La face « Couleurs » de la tuile centrale est utilisée dans une variante (voir page 16).

3. Mélangez les 6 jetons Attribut et placez-en 1 au hasard sur chaque emplacement autour du Nexus de l'Æther.

4. Mélangez les cartes Artefact, puis formez un paquet. Révélez 6 cartes et disposez-les au hasard sur leurs emplacements à la gauche du plateau.

5. Mélangez les cartes Chimère, puis formez un paquet. Révélez 6 cartes et disposez-les au hasard sur leurs emplacements au centre du plateau.

6. Mélangez les cartes Codex, puis formez un paquet. Révélez 3 cartes et disposez-les sur leurs emplacements dans le coin inférieur droit du plateau.

7. Formez une réserve avec les jetons Gemme, Parchemin et Élixir.

Exemple d'une mise en place du plateau central pour 3 joueurs.



8. Placez les dés à côté du plateau.

Ajustez le nombre de dés selon le nombre de joueurs. Utilisez autant de dés de chaque couleur qu'il y a de joueurs présents. Par exemple : dans une partie à 3 joueurs, utilisez 3 dés de chaque couleur. Rangez les dés inutilisés dans la boîte.

9. Placez le marqueur de manche sur l'emplacement « 1 » de sa piste.

10. Chaque joueur choisit sa couleur et place son marqueur de score sur la case « 0 » de la piste de score, ainsi que son jeton Prestige sur la case de départ ( ) de la piste de Prestige.

Les plateaux Laboratoire

11. Chaque joueur prend le plateau Laboratoire ainsi que les 30 cubes de sa couleur.

12. Chaque joueur reçoit 2 cartes Chimère au hasard du paquet qu'il place au-dessus de son Laboratoire (l'ordre n'a pas d'importance).

13. Chaque joueur reçoit 1 Parchemin et 1 Gemme de la réserve qu'il place sur les emplacements dédiés de son Laboratoire.

14. Définissez au hasard qui sera le premier joueur et confiez-lui le jeton 1er joueur.

Pour la mise en place du mode solo, consultez la page 17.



Exemple de la mise en place du premier joueur

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

DÉBUT D'UNE MANCHE

Au début de chaque manche, prenez tous les dés et lancez-les. Placez chaque dé dans l'emplacement correspondant à sa valeur. Ensuite, en commençant par le premier joueur, chaque joueur joue à tour de rôle dans le sens horaire.



TOUR DU JOUEUR

À votre tour, choisissez **1 dé** parmi ceux disponibles sur les emplacements au centre du plateau et prenez-le.



Le joueur décide de prendre le dé vert de valeur 5.

Ensuite, utilisez votre dé pour effectuer **une action** parmi les suivantes :

- Étudier une Chimère
- Créer des Chimères
- Obtenir un Artefact
- Libérer des Chimères

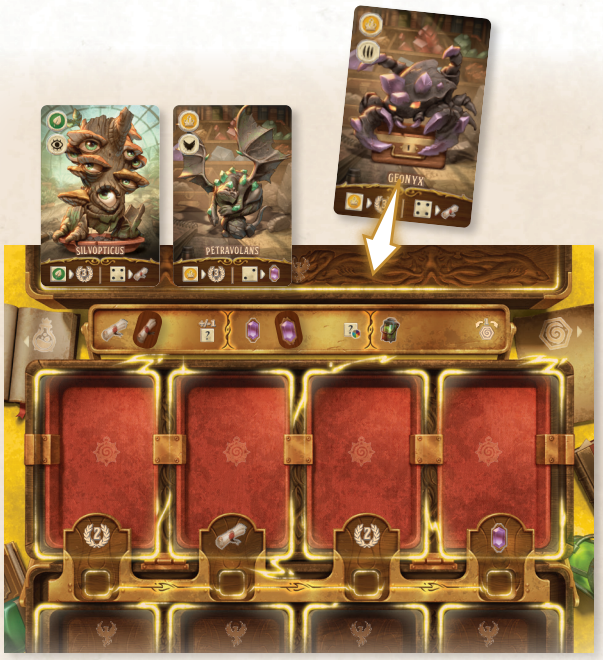
Lorsque vous obtenez une ou plusieurs cartes du plateau central durant votre tour, les espaces vides du plateau sont comblés à partir du paquet correspondant uniquement à la fin de votre tour.

◆ Étudier une Chimère

Prenez la carte Chimère correspondant **à la valeur de votre dé**. Placez cette carte au-dessus de votre Laboratoire, puis défaussez votre dé. Comblez l'emplacement vide du plateau central avec la carte Chimère du dessus du paquet.



Le joueur utilise ce dé de valeur 5 pour prendre la Chimère de l'emplacement correspondant...



... puis il place cette Chimère au-dessus de son Laboratoire.

REMARQUE : Il n'y a pas de limite au nombre de Chimères que l'on peut placer au-dessus de son Laboratoire.

◆ Obtenir un Artefact

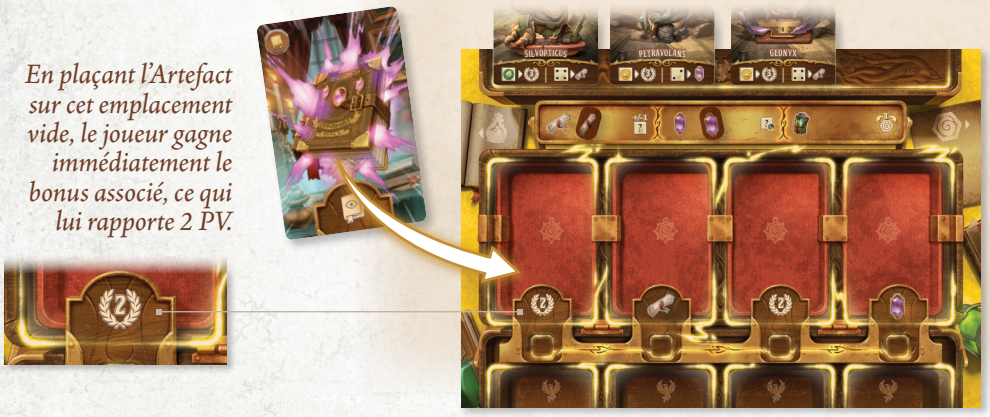
Prenez la carte Artefact correspondant **à la couleur de votre dé**. Placez cette carte dans l'un des 4 emplacements de votre Laboratoire, puis défaussez votre dé. Vous pouvez placer votre Artefact sur un emplacement vide de votre Laboratoire, ou sur une autre carte Artefact. Une fois placé, il est impossible de déplacer un Artefact vers un autre emplacement.

IMPORTANT ! En plaçant un Artefact dans votre Laboratoire, vous couvrez automatiquement un bonus (celui qui figure directement sur l'emplacement ou celui d'une autre carte Artefact). Dès que cela arrive, vous gagnez immédiatement ce bonus !

Comblez l'emplacement vide du plateau central avec la carte Artefact du dessus du paquet.



Le joueur utilise ce dé mauve pour prendre l'Artefact de l'emplacement correspondant.



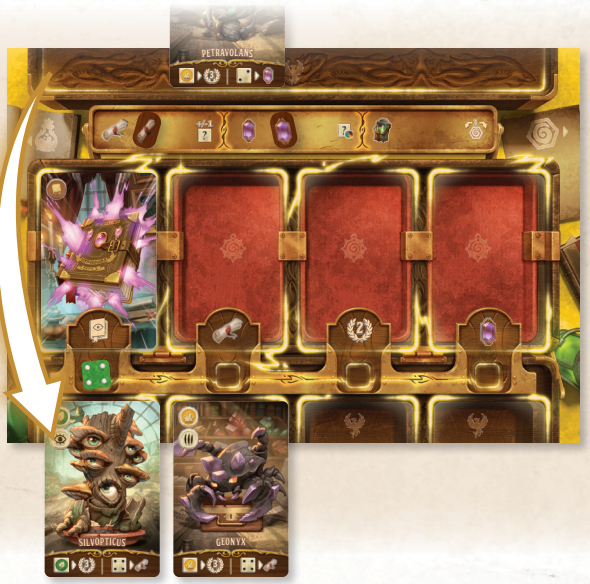
En plaçant l'Artefact sur cet emplacement vide, le joueur gagne immédiatement le bonus associé, ce qui lui rapporte 2 PV.

◆ Créer des Chimères

Placez votre dé sur l'emplacement dédié le plus à gauche de votre Laboratoire. Ensuite, choisissez 1 à 4 cartes Chimère situées au-dessus de votre Laboratoire, puis disposez-les en dessous dans n'importe quel ordre, en plaçant une seule Chimère par emplacement.

IMPORTANT ! Les Chimères choisies doivent disposer de la même couleur et/ou de la même valeur que votre dé.





Le joueur utilise un dé vert de valeur 4 pour créer 2 Chimères. Sa première Chimère partage la même couleur (vert) et la même valeur (⚄) que son dé. La seconde ne partage pas la même couleur, mais partage la même valeur (⚄).

1. Gagnez immédiatement le bonus situé au-dessus de votre dé.

2. Comparez la valeur et la couleur de votre dé par rapport à celles de la Chimère située en dessous :

- Si la couleur correspond : gagnez immédiatement 3 PV.
- Si la valeur correspond : gagnez immédiatement la ressource indiquée.

Si la couleur ET la valeur correspondent, vous gagnez les deux bonus !



Pour le premier emplacement, le joueur gagne un (le bonus de la carte Artefact), puis 3 PV et 1 Parchemin, car la couleur (vert) ET la valeur (⚄) de sa Chimère correspondent à celles de son dé.

3. Une fois la comparaison effectuée, placez la carte Chimère à gauche de votre Laboratoire. Félicitations, vous venez de créer une Chimère !

4. Si vous avez une Chimère sur l'emplacement suivant, déplacez le dé vers son prochain emplacement et faites de même (gagnez le bonus au-dessus du dé, effectuez une nouvelle comparaison et ainsi de suite). Après avoir créé votre dernière Chimère, défaussez votre dé.



Le joueur déplace son dé sur l'emplacement suivant. Il gagne maintenant 2 Parchemins : 1 Parchemin avec le bonus de l'emplacement vide, et 1 autre Parchemin car sa Chimère partage la même valeur (⚅) que son dé.

PRÉCISIONS :

- **Si vous gagnez une Chimère durant cette action (via un bonus), placez cette Chimère au-dessus de votre Laboratoire. Elle ne peut donc pas être créée immédiatement durant cette action.**
- **Si vous gagnez un Artefact durant cette action (via un bonus), placez-le immédiatement dans votre Laboratoire et gagnez le bonus qui a été couvert comme d'habitude. Si vous placez votre Artefact sur un emplacement à droite du dé, vous pouvez gagner le bonus de cet Artefact s'il vous reste une Chimère à créer sous cet emplacement.**



Gagner un Codex

Quand vous obtenez l'effet , prenez 1 carte Codex de votre choix du plateau central.

Les cartes Codex vous octroient un bonus immédiat tandis que les cartes Codex vous permettent de gagner des PV supplémentaires en fin de partie (voir *Annexe* au dos de ce livret).

◆ Libérer des Chimères

Placez votre dé sur le Nexus à l'emplacement correspondant **à la valeur de votre dé**. Vous pouvez maintenant libérer une ou plusieurs Chimères dans cet emplacement du Nexus.

Parmi les Chimères que vous avez créées (celles situées à gauche de votre Laboratoire), vous pouvez prendre celles dont l'Élément et/ou l'Attribut correspondent à ceux de l'emplacement visé dans le Nexus.

Pour chaque Chimère que vous souhaitez libérer :

- Si l'Élément correspond , , , , , , : placez 1 de vos cubes dans cet emplacement.
- Si l'Attribut correspond , , , , , , : placez 1 de vos cubes dans cet emplacement.

Vous gagnez immédiatement 2 PV par cube placé ainsi.



Le joueur utilise un dé de valeur 5 pour libérer cette Chimère dans l'emplacement correspondant. Il peut ainsi placer 1 de ses cubes, car l'Attribut de sa Chimère correspond à celui de l'emplacement du Nexus. Le cube qu'il a placé lui rapporte immédiatement 2 PV.

Placez la Chimère à droite de votre Laboratoire, elle est libérée !



Sa Chimère étant maintenant libérée, le joueur la déplace du côté droit de son Laboratoire.

Une fois vos Chimères libérées, gagnez immédiatement le bonus indiqué à cet emplacement du Nexus. Ensuite, défaussez votre dé, puis tournez le Nexus d'un cran dans le sens horaire.



Ayant fini de libérer ses Chimères, le joueur gagne le bonus (qui correspond à l'emplacement où il a placé son cube), puis tourne le Nexus d'un cran dans le sens horaire.

Vous gagnez immédiatement 2 PV à chaque fois que vous placez un cube dans le Nexus, quelle que soit la manière dont il a été posé (grâce à cette action ou un bonus).

PRÉCISIONS :

- **Peu importe le nombre de Chimères que vous libérez, vous profitez du bonus du Nexus une seule fois et vous faites tourner le Nexus d'un seul cran durant cette action.**
- **Il n'est pas nécessaire de libérer toutes vos Chimères qui possèdent un Élément ou Attribut correspondant. Vous pouvez en garder à gauche de votre Laboratoire pour les libérer plus tard.**
- **Lorsque votre Chimère possède un Élément ET un Attribut correspondants, vous placez 2 cubes !**





Dans cet autre exemple, le joueur peut placer 2 de ses cubes, car l'Élément et l'Attribut de sa Chimère correspondent à ceux de l'emplacement du Nexus.

LES RESSOURCES

◆ Les Parchemins



Avant d'effectuer votre action, vous pouvez dépenser autant de Parchemins que vous le souhaitez pour **modifier la valeur de votre dé**. Pour chaque Parchemin ainsi dépensé, vous pouvez augmenter ou diminuer de 1 sa valeur. Il est possible de passer de la valeur ⁝ à ·, ou inversement de · à ⁝, en dépensant 1 Parchemin.

◆ Les Gemmes



Avant d'effectuer votre action, vous pouvez dépenser 1 Gemme pour **changer la couleur de votre dé**. Votre dé devient alors de la couleur de votre choix.

◆ Les Élixirs



Avant d'effectuer votre action, vous pouvez dépenser autant d'Élixirs que vous le souhaitez pour faire **tourner le Nexus**. Pour chaque Élixir ainsi dépensé, vous pouvez tourner le Nexus d'un cran, dans le sens de votre choix.

Vous pouvez dépenser différents types de jetons Ressource en même temps. Par exemple, il est possible de faire tourner le Nexus avec un Élixir, puis d'y placer un dé dont vous aviez changé la valeur et la couleur avec des Parchemins et une Gemme. Les ressources dépensées sont remises dans la réserve générale.

PISTE DE PRESTIGE

L'effet vous permet d'avancer sur la piste de Prestige. Quand votre jeton atteint ou dépasse une case indiquant un bonus, vous le gagnez immédiatement.

La piste de Prestige est infinie. Si vous dépassez la case finale, vous continuez votre déplacement en revenant sur la première case ( ). Vous pouvez ainsi profiter plusieurs fois de ses bonus avantageux !



Retrouvez les bonus dans l'Annexe au dos de ce livret.

FIN D'UNE MANCHE

Quand le dernier joueur dans l'ordre du tour a pris le dernier dé disponible et terminé son tour (chaque joueur a donc joué 6 tours), c'est la fin de la manche en cours.

◆ Décompte des majorités

Évaluez chacun des 6 emplacements du Nexus :

- Le joueur ayant le plus de cubes dans un emplacement gagne 6 PV. S'il y a égalité, les joueurs à égalité gagnent chacun 6 PV.
- Le joueur ayant la deuxième majorité dans cet emplacement gagne 2 PV. S'il y a égalité, les joueurs à égalité gagnent chacun 2 PV.

Pour l'emplacement à gauche, le joueur violet gagne 6 PV.

Pour l'emplacement du centre, le joueur bleu gagne 6 PV, le joueur violet gagne 2 PV, et le joueur rouge ne gagne aucun point.

Pour l'emplacement à droite, les joueurs rouge et bleu gagnent chacun 6 PV et le joueur violet gagne 2 PV.



◆ Renouvellement des cartes Artefact, Chimère et Codex

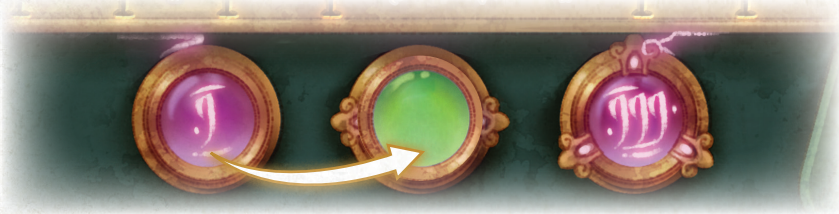
Défaussez les cartes Artefact, Chimère et Codex, puis révélez de nouvelles cartes et disposez-les sur leurs emplacements respectifs.

◆ Déterminer le premier joueur

Le joueur ayant le score le plus élevé sur la piste de score devient le premier joueur pour la prochaine manche et obtient le jeton 1er joueur. En cas d'égalité, parmi les joueurs à égalité, celui qui est le plus tôt dans l'ordre du tour devient le premier joueur pour la prochaine manche.

◆ Nouvelle manche

Avancez le marqueur de manche, puis commencez une nouvelle manche.



FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTE FINAL

Quand la troisième manche est terminée, c'est la fin de la partie. Procédez alors au décompte final en suivant les étapes ci-dessous.

EN PLUS DE SES PV GAGNÉS DURANT LA PARTIE, CHAQUE JOUEUR AJOUTE À SON SCORE :

◆ SÉRIES D'ARTEFACTS

Chaque joueur gagne des PV par série d'Artefacts différents qu'il possède. Il existe 8 types différents d'Artefact et donc un maximum de 8 Artefacts par série. Il est possible d'avoir plusieurs séries, mais chaque carte Artefact peut seulement être comptabilisée dans une série !



#	2	3	4	5	6	7	8
	1	3	7	12	18	25	35

Par exemple, un joueur a obtenu 8 Artefacts comme suit :

3x 2x
1x 1x 1x

Ce joueur possède donc 3 séries :

= 12 PV
= 1 PV
= aucun PV

◆ CODEX

Chaque joueur gagne des PV selon ses cartes Codex (voir *Annexe* au dos de ce livret).

◆ PARCHEMINS, GEMMES & ÉLIXIRS

Chaque joueur gagne 5 PV par série de jetons Parchemin/Gemme/Élixir dans son Laboratoire.



GAGNER LA PARTIE

LE JOUEUR AYANT LE PLUS DE PV REMPORTE LA PARTIE !

En cas d'égalité, le joueur ayant placé le plus de cubes dans le Nexus l'emporte. S'il y a toujours égalité, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

VARIANTE : LE NEXUS DES COULEURS



Une fois que vous avez joué quelques parties, vous pourrez essayer cette variante qui offre une expérience différente avec le Nexus.

Lors de la mise en place du jeu, assemblez le Nexus en plaçant la tuile intérieure avec sa face « Couleurs » visible.

Durant la partie, à chaque fois que vous voudrez libérer des Chimères, vous devrez utiliser un dé dont la couleur correspond à l'emplacement visé du Nexus.

MODE SOLO

Ce mode solo vous permet d'affronter Sapphia, une adversaire redoutable contrôlée par le jeu. Sapphia est définie par la combinaison de 2 cartes :

- Une carte Comportement (A/B/C) : Elle dicte les actions spécifiques que Sapphia exécutera en fonction de la valeur du dé qu'elle choisit.



- Une carte Difficulté (★ ou ★★) : Elle détermine les règles de décompte de points de Sapphia en fin de partie.



MISE EN PLACE

Choisissez votre couleur de matériel et celle de Sapphia et faites une mise en place classique pour 2 joueurs, avec les exceptions suivantes :

- Plateau de Sapphia : Sapphia n'utilise pas un plateau Laboratoire classique, mais plutôt son propre plateau.
- Chimères et ressources : Sapphia commence avec 2 Chimères au hasard à gauche de son plateau, mais aucun jeton Ressource.
- Cartes de Sapphia :

  - Prenez au hasard 1 carte Comportement.

  - Choisissez la carte Difficulté désirée :
    ★ pour le niveau normal ou ★★ pour un défi plus étoffé.

- Priorité de Sapphia : Prenez un ensemble de 6 dés (un de chaque couleur différente) et placez-les dans un ordre aléatoire sur le plateau de Sapphia. Cet ordre définit la priorité de Sapphia pour ses choix durant la partie. La valeur des dés n'a aucune importance.

REMARQUE : Il doit y avoir 12 dés près du plateau central et 6 dés sur le plateau de Sapphia pour débuter la partie.





Les Chimères de départ de Sapphia (et toutes celles qu'elle obtient durant la partie) sont placées à gauche de son plateau dans la zone de Chimères « créées ».

Lorsque Sapphia obtient des Artefacts ou des Codex, ils sont placés au-dessus de son plateau.

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes que Sapphia peut obtenir.

- Premier joueur : Sapphia reçoit le jeton 1er joueur et débute la partie.

RÈGLES

Déroulement de la partie

Le début d'une manche et la fin d'une manche se déroulent comme dans une partie classique (voir pages 6 et 14 respectivement).

Votre tour

Vous jouez votre tour selon les règles classiques (voir pages 6 à 13).

Tour de Sapphia

Le tour de Sapphia se déroule en 2 étapes :

- **Étape 1 : Choix du Dé**

Sapphia choisit **1 dé** sur le plateau central en suivant ces règles :

- Valeur la moins élevée : Sapphia choisit toujours le dé disponible ayant la valeur la moins élevée.
- Priorité en cas d'égalité : Si plusieurs dés ont la valeur la moins élevée, Sapphia choisit celui dont la couleur correspond le plus tôt à son ordre de priorité.

Exemple : Il n'y a plus de dé de valeur 1. Les prochains dés disponibles sont trois de valeur 2 (bleu, jaune et vert). Sa priorité est : rouge > bleu > vert > jaune > gris > mauve. Sapphia choisit donc le dé bleu.

- **Étape 2 : Action**

Sapphia exécute immédiatement l'action correspondant à la valeur du dé sur sa carte Comportement, puis le dé est défaussé.

PRÉCISIONS :

- **Les Chimères que Sapphia obtient sont placées en colonne l'une par-dessus l'autre en veillant à ce que leur Élément et Attribut restent visibles. De cette façon, la plus ancienne sera celle du haut et la plus récente celle du bas.**
- **Sapphia gagne immédiatement 2 PV lorsqu'elle place un de ses cubes dans le Nexus (grâce à une action ou un bonus).**

Fin de la partie et décompte final

La partie se termine comme une fin de partie classique (voir page 15).

- Vos points : Vous comptabilisez vos PV selon les règles classiques du décompte final (voir page 15).
- Points de Sapphia : Les PV de Sapphia sont calculés en se référant à sa carte Difficulté. La carte Difficulté détaille comment chaque catégorie lui rapporte des PV (Chimères, Artefacts, Codex et jetons Ressource).

Le joueur ayant le plus de PV remporte la partie ! En cas d'égalité, c'est Sapphia qui l'emporte !

EFFETS DES CARTES COMPORTEMENT

Sapphia prend 1 carte Chimère du plateau central. En consultant les Chimères de gauche à droite et de haut en bas, elle choisit la première Chimère dont la couleur correspond le plus tôt à son ordre de priorité. La Chimère choisie est placée à gauche de son plateau, à la suite des précédentes.

Sapphia prend 1 carte Artefact du plateau central. En consultant les Artefacts de gauche à droite et de haut en bas, elle choisit le premier Artefact d'un type qu'elle ne possède pas encore, en débutant par sa plus grande série. Si tous les Artefacts sont d'un type qu'elle possède déjà dans ses séries, elle commence une nouvelle série en prenant le premier Artefact disponible. Quand Sapphia prend un Artefact, elle gagne immédiatement le bonus de cet Artefact et elle place l'Artefact au-dessus de son plateau.

Sapphia prend la carte Codex la plus à gauche du plateau central. Si c'est un Codex , Sapphia gagne immédiatement le bonus. Si c'est un Codex , il sera comptabilisé en fin de partie.

Sapphia libère sa Chimère la plus ancienne dans le Nexus et la déplace à droite de son plateau. Elle place 1 de ses cubes dans l'emplacement correspondant à l'Élément de cette Chimère ET 1 cube dans l'emplacement correspondant à son Attribut. Elle gagne immédiatement 2 PV par cube qu'elle vient de placer.

- Si l'icône est : Sapphia gagne le bonus de l'emplacement du Nexus où elle vient de placer un cube lié à l'Élément de sa Chimère.
- Si l'icône est : Sapphia gagne le bonus de l'emplacement du Nexus où elle vient de placer un cube lié à l'Attribut de sa Chimère.
- Si Sapphia gagne le bonus du Nexus, elle gagne 2 Gemmes et 2 Parchemins.

Sapphia avance son jeton Prestige et gagne les bonus de la piste de Prestige lorsqu'elle les atteint ou dépasse. Mais attention : lorsque Sapphia atteint ou dépasse la case de la piste, elle gagne les 3 effets. Si elle doit poser un cube grâce à la case , elle le place sur l'emplacement du Nexus dont l'Élément correspond à la couleur du premier dé de sa priorité.

Lorsque Sapphia gagne des ressources, elle les place sur leur emplacement dédié sur son plateau. Elles lui rapporteront des PV en fin de partie.

ANNEXE


Gagnez 1 Parchemin


Gagnez 1 Gemme


Gagnez 1 Élixir


Gagnez 4 ressources, Parchemins et/ou Gemmes de votre choix


Avancez votre jeton de 1 case sur la piste de Prestige


Gagnez les PV indiqués


Gagnez 1 carte Chimère au choix du plateau central
(placez-la au-dessus de votre Laboratoire)


Gagnez 1 carte Artefact au choix du plateau central
(placez-la dans l'un des 4 emplacements de votre Laboratoire)


Gagnez 1 carte Codex au choix du plateau central


Gagnez 1 carte Chimère, Artefact ou Codex au choix du plateau central


Placez 1 de vos cubes dans l'emplacement de votre choix du Nexus


Placez 2 de vos cubes dans l'emplacement de l'Élément indiqué du Nexus


Gagnez 2 PV par Chimère de l'Élément indiqué (que vous avez créée et/ou libérée)


Gagnez 3 PV par Chimère de l'Attribut indiqué (que vous avez libérée)


Gagnez 1 PV par carte Artefact en votre possession


Gagnez 2 PV par carte Codex en votre possession


Gagnez 1 PV par Parchemin en votre possession


Gagnez 2 PV par Gemme en votre possession


Gagnez 3 PV par Élixir en votre possession


Correspond à 1 Artefact du type de votre choix dans 1 de vos séries

CRÉDITS

AUTEURS : *Éric Dubus & Olivier Melison*
DIRECTEUR ARTISTIQUE & ILLUSTRATEUR : *Alexandre Bonvalot*
CHEF DE PROJET & GRAPHISTE : *Quentin Saint-Georges*
ÉDITEUR : *Jeux Synapses Games Inc.*
RELECTURE : *Quentin Hanot pour The Geeky Pen*
REMERCIEMENTS : *Raphaël Alcantara, Jean-François Belvoix, Stéphane Gérard, Rémi Mathieu, Jonhatan Picard, Matthieu Podevin*

©2026 Jeux Synapses Games Inc.

www.jeuxsynapsesgames.com
@jeuxsynapsesgames