

Fairy Conundrum



Guide du jeu

Mode de jeu standard.



Qu'est-ce que FairyConundrum, la joute des Fées ?

Avec le jeu FairyConundrum, vous allez pouvoir affronter d'autres joueuses ou joueurs par Avatars interposés.

Les Fées que vous croiserez dans ce monde sont des tirages extraits des modèles du Club ChibiFairy.

En les collectionnant, vous les encouragez à continuer cet éternel combat.



L'histoire de FairyConandrum

Bienvenue voyageurs, bienvenue dans mon monde féérique, le monde de Lálin.

Peu importe ce qui a guidé tes pas, nous sommes ravis de te voir te joindre à nous. Je suis Poppy, ton guide pour tes premiers pas dans cette vallée enchantée. Voici mon univers, le monde de Lálin et voici la Vallée des Fées. Laisse-moi t'emmener dans une balade enchantée pour te faire découvrir tout ce qui se cache ici. N'aies aucune crainte, je peux te protéger, aussi, je ne suis pas seule. Mais prends tout de même garde, certaines créatures présentes dans cette vallée ne veulent pas toutes ton bien...

Ce monde peuplé de fées et de créatures est le nôtre, et sa magie est partout. Observe bien, tu pourrais voir des boules de poils, des fantômes ou même des paires d'ailes majestueux arbres du fond de la forêt, dans chaque brin d'herbe et dans chaque grain de sable. Notre magie est puissante et sa seule limite est notre imagination. C'est un monde intangible, superposé au nôtre qui fait de cette grande vallée, un monde idyllique.

Viens visiter avec moi ce coin merveilleux, rencontrer toutes les fées et les créatures qui vivent ici. Vous trouverez des êtres partout, de la ruche au phare, de la maison en carton au château de princesse. Attention à ne pas te perdre, certains endroits sauront t'accueillir, mais ne te laisseront sûrement pas repartir... Choisissez judicieusement votre chemin, il peut être rempli de lumières comme de ténèbres. Il pourra vous faire plonger dans les abysses pour suivre les ténèbres, mais dans la lumière, vous rencontrerez des êtres célestes.

Regardez tous les scintillements colorés qui brillent dans l'air, ils vous viendront en aide sous plein de formes différentes et aux moments les plus opportuns. Faites leur confiance et vous deviendrez un véritable connaisseur de Lálin.

Alors qu'attendez-vous ? Venez ! Suivez-moi et partons à la découverte de la vallée !



Sommaire

1. Préparer le jeu.

- A. Matériels nécessaires pour votre première joute...Page 1
- B. La table de jeu.....Page 2

2. Les bases.

- A. Les éléments des cartes et leurs types.....Page 3
- B. Radiance & Astralae.....Page 7
- C. Composition de votre Havresac (votre deck).....Page 8
- D. Le Canevas.....Page 8

3. Jouer une partie.

- A. Cueillette et paillettes.....Page 9
- B. Première main.....Page 9
- C. Déroulement du tour.....Page 9
- D. Condition de victoire et Fin de partie.....Page 11

4. Informations complémentaires.

- A. Morphèmes.....Page 13
- B. Réserves.....Page 14
- C. Partie à 3 ou plus.....Page 14

5. Lexique.Page 15

6. Remerciement.Page 21



1. Préparer le jeu.

A - Matériels nécessaires pour votre première joute.

Pour jouer, chaque joueur a besoin de :

- 1 Avatar de votre choix.
- 1 Canevas de votre choix.
- Votre Havresac (composé de 40 à 80 cartes de votre choix).

Et optionnellement :

- 1 plateau de jeu.
- Des dés.
- Une feuille pour noter ou des jetons (pièce de monnaie, compteur, jeton-morphème, etc).

B - La table de jeu.

Il y a 5 grandes zones sur la table de jeu.

Elles vous serviront à vous repérer pour utiliser les capacités des cartes :

Jeu : La totalité des cartes dans le jeu, hors le Souvenir.

Si aucune zone n'est précisée dans la capacité, elle s'applique à toutes les cartes du jeu.

Vallée : La Vallée concerne toute la partie active du plateau de jeu. Cela comprend les petites zones de Mésangette, Éclats, Fées rétablies, Fées actionnées, Refuges et Fées abritées.



Canevas :

Emplacement de votre deck de Refuges.

Jachère :

Défausse du Canevas.
Vous y retrouvez les Refuges abandonnés ou fauchés.

Havresac :

Emplacement de votre deck de Fées et Éclats.

Prison :

Mettez vos cartes emprisonnées dans cette zone.

Repos :

Défausse du Havresac.
Vous y retrouvez les Fées et les Éclats abandonnés ou fauchés.

Éclats :

Vos éclats présent dans la vallée.

Avec ou sans Volatilité.

Abris :

Les Fées présentes dans les Refuges ne sont pas en exploration et ne peuvent pas être choisies sauf si la carte jouée ou en jeu le précise explicitement.

Mésangette :

Zone où vous posez vos mésangettes face cachée. Elle comporte le logo :

Refuge :

Zone où posez vos refuges.

Exploration :

Cette zone prend en compte les Fées rétablies, les Fées actionnées, les Éclats ainsi que les Refuges. Les Fées sont en exploration, lorsqu'elles sont dans la vallée, mais en dehors d'un Refuge.

Entrée :

Avant de commencer la partie, posez ici la première carte de votre Canevas face révélée. Elle comporte le logo :

Ligne supérieur :

Fées actionnées.

Ligne inférieur :

Fées appelées et/ou activées.

Bourse à paillettes :

Sur cette bourse, mettez votre compteur de paillettes.

Avatar :

Posez ici, face révélée, les cartes de votre Avatar empilées avec la plus jeune sur le dessus.





Souvenir :




Cartes retirées de la partie. Provenant du Havresac et du Canevas.




Statistiques de l'Avatar :

Les 10 cases servent à tenir les différents scores de votre avatar.

Utilisez uniquement celles que vous trouvez nécessaire (avec des dés ou des jetons par exemple).

-  : Rayonnement total.
-  : Matérialisation total.
-  : Cueillette.
-  : Réve.

-  : Taille de main maximum.
-  : Vision.
-  : Point de vie.

-  : Maturation.
-  : étiquette avec bonus de maturation.
-  : étiquette avec malus de maturation.

2. Les bases.

A - Les types de cartes et leurs éléments.

Les Avatars :



Le nom de l'Avatar.

Illustration représentant l'Avatar.

Le type de la carte
(ici, un Avatar).
Et la Radiance
(ici, c'est Ténébresse).

Explications pour le calcul de la
Maturation 🍌. Référez-vous en
pour savoir quelles cartes vont le
faire grandir ou rajeunir.

La première partie
contient les capacités
de l'Avatar (ses capacités
changent lors de sa
nouvelle forme).
Au seconde partie, le
texte d'ambiance; qui
est là pour le décorum,
et n'a pas d'influence.

Nombre de points de vie 🍷 de
départ, et le nombre maximum de
cartes 🍌 que vous pouvez garder
pendant le Réveil.




Somme minimum de maturation 🍌
pour que cette forme soit active.

Le copyright, et le pseudonyme de l'illustratrice/eur.
Ainsi que la somme maximum de maturation 🍌 pour
changer l'Avatar au stade supérieur.

Les Fées :



Toutes les Fées ont 1 Point de Vie  (non affiché sur les cartes comme pour les Refuges).





Le nom de la carte se compose du pseudonyme de la Fée et de son numéro de série.


Photo de la Fée (photo d'une des modèles de l'association ChibiFairy).



Le type de la carte (ici, une Fée).
Et la Radiance (ici, c'est Lumière).

Zone de caractéristiques.
De haut en bas :

- Coût d'appel , payé avec vos paillettes (n'oubliez pas les modificateurs de coût).


- Le rayonnement , valeur d'attaque que la Fée va apporter à l'Avatar.

- La matérialisation , valeur de défense que la Fée va apporter à l'Avatar.

- Il peut aussi avoir le coût de Mésangelette  et de la Volatilité  (non présent sur l'exemple).

La zone de texte qui contient les capacités de la Fée et le texte d'ambiance.
Les capacités s'appliquent dans l'ordre de haut en bas.

Les morphèmes que possède initialement la Fée. Elle peut en gagner ou en perdre au cours de la partie (donc n'hésitez pas à le représenter par un jeton, papier, ou autres).

Ici vous trouverez le copyright, l'année d'impression, le pseudonyme du photographe, et l'Astrale  (rareté) de la carte.



Les Éclats :



Le nom de l'Éclat se compose du nom de l'Entité et d'une de ses facettes.

Illustration représentant l'Entité suivant la vision que se font les Fées.

Le type de la carte (ici, un Éclat).
Et la Radiance (ici, c'est Lumière).

La zone de texte qui contient les capacités de l'Éclat et le texte d'ambiance.
Les capacités s'appliquent dans l'ordre de haut en bas.

Les morphèmes que possède l'Éclat.



Zone de caractéristiques.
De haut en bas :

- Coût d'appel , payé avec vos paillettes (n'oubliez pas les modificateurs de coût).
- La Volatilité . Si elle n'est pas présente, le sort est permanent.
- La maturation : selon le stade de l'Avatar, l'Éclat sera d'une puissance différente.

Ici vous trouverez le copyright, l'année d'impression, le panthéon de l'entité, le pseudonyme de l'illustratrice/eur, et l'Astralae (rareté) de la carte.

Les Refuges :

Tous les Refuges ont 1 Point de Vie ❤️ (non affiché sur les cartes comme pour les Fées).



Le nom de la carte.

L'illustration du Refuge.

Le type de la carte
(ici, un Refuge).
Et la Radiance
(ici, c'est Ténèbre).

Les morphèmes.
Dans un Canevas,
seul celui à droite
change.



La zone de texte qui
contient les capacités
du Refuge et le texte
d'ambiance.
Les capacités s'appliquent
dans l'ordre de haut en bas.
Elles demandent la plupart
du temps qu'une ou
plusieurs Fées soient
abritées dans celui-ci.

Dans ce dernier cadre, vous trouverez
le copyright, l'année d'impression,
le nom du Canevas dans lequel il se
trouve, le pseudonyme de l'illustratrice
et le numéro d'ordre du Refuge.

Comme pour les autres cartes, cette zone est
réservée pour les caractéristiques. De haut en bas :

- Le coût d'appel 💰 que vous devez payer avec vos paillettes. Il peut y avoir des modificateurs de coût, mais ils sont rares.
- Vérification de la maturation 🌱 : suivant le stade de votre Avatar, la capacité du Refuge sera d'une puissance différente.
- Le nombre de Fées 🧚 que peut abriter le Refuge.
- La Stabilité I. C'est la résistance du Refuge. Généralement plus élevé que la matérialisation des Fées.



B - Radiance & Astralae.



Radiance :

Il y a 3 types de Radiance : Neutre, Lumière et Ténèbre.

Elles auront un impact positif ou négatif sur votre Avatar en fonction de ses capacités.

Astralae :

L'Astralae est la rareté des cartes. Initialement, elles vont de à pour les cartes d'entité Adulte, et de à pour les cartes d'entité Enfant.

Les cartes et sont considérées comme des cartes pour toutes les capacités. Et les cartes sont considérées comme des cartes .

Listes des Astralae et leurs limites dans le Havresac :

Rareté Adulte	Astralae	Max de copie
Commune		5
Rare		4
Epique		3
Légendaire		2★
Ultime		1★★
Finale		1★★★

Rareté Enfant	Astralae	Max de copie
Triviale		4
Précieuse		3
Mythique		2
Arcane		1★

★ Limité à 1 copie de votre côté la vallée.

Si une autre carte identique est appelée, vous décidez de celle que vous fauchez.

★★ Limité à 1 copie dans la vallée.

Aucune autre copie ne peut être appelée tant que la première est dans la vallée. Si une copie est libérée, elle restera emprisonnée, même si elle est libérée et ce tant qu'une autre copie sera dans la vallée. Dans ce cas-là, la téléportation, la copie ou toutes autres effets ne fonctionnent pas.

Si bien que plusieurs exemplaires devraient coexister, ne gardez que la première arrivée dans la vallée et fauchez toutes les autres copies, Farfées incluses.

★★★ Limité à une carte d'Astralae dans chaque Havresac.

E - Composition de votre Havresac.









Votre Havresac n'est pas limité à une seule Radiance. Cependant, nous vous recommandons de débiter en utilisant la même pour votre Avatar, pour votre Canevas et pour un maximum de vos cartes.

Votre Havresac doit comporter entre 40 et 80 cartes. Nous vous conseillons de rester au plus près de la limite des 40 cartes minimum pour votre deck. Avoir un deck avec trop de cartes diminue vos chances de piocher les bonnes cartes au moment où vous en avez besoin.

D - Le Canevas.

Ce second deck regroupe des Refuges. Avant de jouer, il vous est demandé de l'organiser suivant le numéro d'ordre.

Spécificités des Refuges :


- Vous commencez la partie avec l'Entrée  de votre canevas (carte avec .
- Votre Canevas est déjà construit et ordonné. Pensez à vérifier l'ordre avant de commencer chaque partie.
- Vous pouvez poser un Refuge maximum par tour, dans l'ordre que vous voulez.
- Tous les Refuges ont 1 point de vie  (non affiché sur les cartes comme pour les Fées).
- **Quand un Refuge est occupé par au moins une carte, elle vous rapporte +1 en Cueillette ( +1).**
- Vous pouvez abriter autant de cartes que vous voulez seulement pendant votre Narration.
- Dans la limite des capacités de chaque Refuge. Vous pouvez sortir autant de cartes que vous voulez seulement pendant votre Renouveau.
- Une carte actionnée ne peut pas entrer dans un Refuge.
- Les cartes dans les Refuges :
 - Participent à la Maturation  de l'Avatar.
 - Ne participent pas au Rayonnement  et à la Matérialisation  de l'Avatar.
 - Ne peuvent pas s'actionner.
 - Ne peuvent pas être choisis par des effets venant d'autres cartes, sauf si les cartes le prévoient.
 - Sont Fauchées, Raboulées, Dissipées ou Purifiées, elles ne sont pas considérées comme sorties du Refuge.
 - Sont Emprisonnées ou Embobelinées, elles sont considérées comme sorties. À sa libération, elles reviennent directement dans le Refuge et sont considérées comme venant d'entrer dans ce Refuge.
- Si un Refuge quitte la vallée, les cartes s'y trouvant le "suivent" :
 - Si le Refuge est Raboulé, les cartes s'y trouvant sont Raboulées.
 - Si le Refuge est Fauché, les cartes s'y trouvant sont fauchées.
 - Si le Refuge est Dissipé, les cartes s'y trouvant sont dissipées.
 - Si le Refuge est remis dans le Canevas, les cartes s'y trouvant sont remises dans le Havresac.
- Dans le cas où une carte d'un autre joueur occupe une place dans un Refuge dont il n'est pas le Narrateur, ce joueur utilise les capacités du Refuge comme s'il en était le Narrateur. Pour le nombre maximal de Fées dans le Refuge, on compte toutes les cartes présentes. Mais pour les capacités, chaque joueur compte uniquement ses cartes.
- Si un Refuge perd des emplacements, les cartes abritées excédentaires sortent du Refuge si les conditions le permettent. Bien entendu, quand les conditions ne le permettent pas, fauchez les cartes bloquées (sauf si vous avez un Refuge permettant de se déplacer entre les Refuges).




3. Jouer une partie.

La règle d'or : Lorsqu'une carte contredit les règles, c'est la carte qui prend le dessus.

A - Cueillette et paillettes.

Dans FairyConundrum, vous disposez d'une bourse de paillettes .


La paillette est la ressource principale du jeu, elle peut être produite par n'importe quel type de carte le permettant.

Chaque tour, pendant la phase de Cueillette, vous gagnez une paillette par point de Cueillette . Vous disposez d'un point par défaut (aucune carte ne peut vous l'enlever, c'est la seule exception à la règle d'or), auxquels vous ajoutez vos autres points.

Toutes les paillettes non utilisées sont gardées pour plus tard.

B - Première main.

Dans l'ordre :

- Révélez votre Entrée  (refuge n°1 du Canevas) et posez-la dans votre vallée.
 - Mélangez votre Havresac et gagnez 5 paillettes.
 - Piochez 5 cartes dans votre Havresac.
 - Gagnez 1 paillette par carte que vous défaussez.
- Faites-le autant de fois que vous le souhaitez avant de passer à la suite.
- Vous pouvez choisir de dépenser une paillette par carte que vous souhaitez piocher.
 - Si vous avez défaussé au moins une carte, mettez-la de votre repos à votre Havresac et mélangez-le.
 - Comptez la Maturation de votre Avatar (elle aidera pour définir la première Initiative).
 - Pour finir, vous avez la possibilité d'utiliser une paillette pour piocher une carte dans votre Canevas et ce une seule fois.

C - Déroulement du tour.



Les joueurs vont jouer en semi-simultané. Le tour de jeu est divisé en "moment" (phases de tour), lors de chacun d'eux, jouez à tour de rôle suivant la Destinée.


Après chaque moment terminé, passez à la suivante.

Voici les moments ainsi que les phases que devront partager les joueurs :



La Destinée :

Chaque joueur détermine son niveau d'initiative. Celui qui possède la plus basse, choisit le joueur qui commencera à jouer en premier.

L'initiative d'un joueur est égale à ses Point de Vie  moins son score de Vision .

En cas d'égalité, comparez la valeur de Maturation des joueurs, puis la Cueillette . Si personne n'est départagé, lancez un dé, le score le plus bas détermine qui a l'initiative.

Début du tour :

- **La Volatilité :** Enlevez une Volatilité sur chacune de vos cartes qui en possèdent .
- **Le Renouveau :** Vous pouvez sortir et rétablir vos Fées.
- **La Cueillette :** Récoltez autant de paillettes que vous possédez de point de Cueillette .

Tour :

- **La Narration :** C'est le moment (la phase) où vous faites tous vos choix.

Vous pouvez dans n'importe quel ordre et ce plusieurs fois :

- Appeler des Fées.
- Appeler des Éclats.
- Appeler un Refuge.
- Abriter vos Fées.
- Jouer (et activer) les capacités.

FÉE : Le nombre de Fées appelées depuis votre main en une Narration est limité. Appelez sans sur-coût autant de Fées que de Refuges dont vous êtes le Narrateur. Au-delà, vous devez vous acquitter de la contribution. Vous pouvez jouer des fées en plus en appliquant une pénalité de paillettes. Payez une paillette avant d'appeler la première Fée hors limite, puis deux paillettes pour une deuxième Fée, et ainsi de suite.

ÉCLAT : Lorsque vous appelez un Éclat de même radiance que votre Avatar, il gagne une étiquette Maturation égale à la valeur d'appel (actuelle) de l'éclat. Cette étiquette est de la même radiance que l'Éclat appelé. Dans le cas où l'Éclat est de radiance opposée à celle de votre Avatar, les adversaires se partagent les paillettes dépensées.

REFUGE : Vous ne pouvez appeler qu'un Refuge par tour. Nous vous recommandons de lire les spécificités sur les Refuges (page 8).

- **La Joute :** Votre Avatar affronte un Avatar adverse. Votre attaque est égale à la somme des Rayonnements de vos Fées en exploration (actionnées ou non) et la défense de votre adversaire est égale à la Matérialisation de ses Fées en exploration (actionnées ou non). N'oubliez pas, si des dégâts ont été infligés à des Fées dans ce tour, leurs Matérialisations seront réduites en fonctions.

Fin du tour :

- **La Maturation :** Calculez votre Maturation en additionnant les coûts d'appel de vos cartes dans votre vallée de même Radiance que votre Avatar.
- **Le Rêve :** Piochez votre valeur de Rêve sur n'importe lequel de vos paquets de cartes. Par défaut vous avez 2 points de Rêve, que vous pouvez diviser entre les 2 decks.
- **Le Réveil :** Défaussez l'excès de cartes de vos mains (définie par votre Avatar). Les Matérialisations de toutes les Fées et Avatars sont restaurées.

Après cette phase, recommencez à la Destinée, et ce, jusqu'à la fin de la partie.

Q - Condition de victoire et Fin de partie.

Fin de partie :

- Vous perdez la partie si votre Avatar est fauché ou dissipé.
- Si la vie d'un Avatar passe en dessous de 0, l'Avatar est fauché.
- Si la vie d'un Avatar est égale à 0, le joueur Détenteur de cet Avatar ne peut pas gagner la partie.

Canevas vide :

- Si votre Canevas est vide, la partie continue sans rien changer.

Havresac vide :

- Pour chaque carte que vous ne pouvez pas piocher, dissipez une carte de votre main ou une carte de votre côté non Embobelinée, quel que soit son type, Avatar compris (Les 3 cartes d'Avatar sont dissipées comme si c'était une seule et même carte).



Fairy Conundrum

ChibiFairy



Jeu de cartes à jouer et à collectionner.

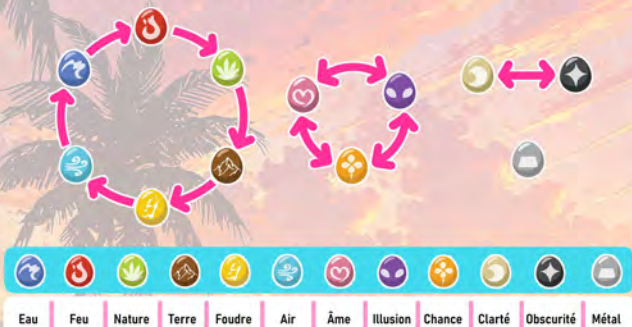


4. Informations complémentaires.

A - Morphèmes.

Les morphèmes sont les éléments qui entourent principalement les Fées, mais aussi, ils sont présents en toutes choses, et ils ont parfois des réactions entre eux.

Voici les douze morphèmes et les éléments qui leur sont liés :



Ce qu'il faut savoir sur les morphèmes :

- Le nombre de Morphèmes est limité à 4 par cartes, mais elles peuvent en gagner via d'autres cartes (mais ne peuvent pas en avoir 2 identiques, supprimé le nouveau).
- Les cartes peuvent perdre des Morphèmes.
Si une carte ne possède plus de morphème, raboulez-la (renvoyez-la dans la main).
- Si une carte arrive dans la vallée sans Morphèmes, elle reste sans morphème, et tant qu'elle ne gagne pas de Morphème, elle ne peut pas revenir en main via la perte d'un morphème.
Les Avatars ne peuvent pas être raboulées.
- Lorsque vous dépensez ou payez des morphèmes pour des effets ou des capacités, vous ne pouvez pas dépenser le dernier de vos cartes (sauf pour votre Avatar ou des contre-indications sur les cartes).
- Le morphème le plus à gauche de la carte est le principal, et tous les autres sont les secondaires (ceux inscrits sur la carte et ceux gagnés).
Si la carte perd son morphème principal, choisissez parmi ceux disponibles qui deviendront le principal jusqu'à qu'elle récupère son morphème principal.

B - Réserves.

En compétitions, vous pouvez constituer une réserve de cartes plus spécialisées. Cela vous aidera à vaincre vos adversaires.

Voici les règles les plus courantes :

- La Réserve est disponible uniquement pour les joueurs ayant fait contrôler leur Deck et leur Réserve par un arbitre avant le match ou le tournoi.
- L'addition des cartes dans le Havresac et la Réserve ne peuvent pas excéder les quotas fixés par l'Astralae.
- Les cartes de la Réserve ne peuvent être utilisées qu'à partir de la deuxième manche contre le même joueur. De ce fait, quand vous changez d'adversaire, votre Havresac revient à sa version d'origine.
- La Réserve est composée soit de 0 carte, ou soit de 7 cartes.
- Lors de l'ajout de cartes entre deux manches, vous devez retirer autant de cartes que vous en ajoutez pour garder le même nombre de cartes dans votre Deck.

C - Partie à 3 ou plus.

Vous pouvez jouer avec autant de joueuses et de joueurs que vous voulez. Les cartes ont été écrites dans cette optique-là. Notez juste que la partie durera plus longtemps.



5. Lexique.



Abandonner :

- Mettre une carte dans le Repos (Défausse) ou dans la Jachère.

Abriter :



- Action visant à protéger une Fée dans un Refuge.
- Positionnez la carte de la Fée au-dessous du Refuge.

Actionner :



- Mettez la carte en avant pour utiliser la capacité de la Fée.
- Vous pourrez l'utiliser de nouveau au prochain tour.

Appel :



- Arrivée de la carte dans la vallée.
- Elle peut être utilisée immédiatement.
- Les capacités de type "À son appel,..." s'appliquent quand la carte est dans la vallée.

Astralae :



- Rareté des cartes Fée et Éclat, elle est indiquée en bas à droite des cartes par un papillon.
- Les grands papillons sont pour les cartes dites "Adultes", de A à F.
- Les petits sont pour les cartes "enfants", de K à N.
- Les cartes E et F sont considérées comme des cartes D pour toutes les capacités, et les cartes N sont considérées comme des cartes M.

Canevas :

- Deck contenant les Refuges.
- Il est ordonné face cachée pour que le numéro 1 soit tiré en premier, puis le 2 et ainsi de suite.

Capacité :

- Les pouvoirs d'une carte se trouvent dans l'encadré sous l'illustration.
- Une carte peut avoir plusieurs capacités, chacune est indiquée par un "-".
- Toute capacité initiée est jouée, même si la carte n'est plus présente.

Caractéristiques :

- Toutes les valeurs (Coût d'appel, Rayonnement, Radiance, Astralae, Matérialisation et Volatilité), tous morphèmes et toutes étiquettes que possède une Fée.

Chaparder :

- Sélectionnez une capacité ou un morphème.
- Cette capacité ou ce morphème est transféré sur la vôtre.

Contribution :



- Vous pouvez appeler sans surcoût autant de Fées que de Refuges dont vous êtes le Narrateur.
- Pour jouer des fées supplémentaire, vous devez payer une pénalité de paillette croissante.
- Payez une paillette avant d'appeler la première fée hors limite, puis deux paillettes pour une deuxième Fée, et ainsi de suite.
- Exemple : "Contribution -1" équivaut à un Refuge supplémentaire.

Coût d'appel :



- Montant de Paillette pour faire entrer une carte dans la vallée.
- Le coût minimal est de 0. Le coût d'appel ne peut descendre au-dessous de 0.

Coût d'appel initiale :

- Coût écrit sur la carte.

Cueillette :



- Vous gagnez votre montant de Cueillette en paillette tous les tours, au moment de la Cueillette.
- Votre score de Cueillette minimum est de 1.

Dégâts :

- Prends en compte la défense (soit la Matérialisation ou la Stabilité) de la carte.
- La défense est restaurée pendant chaque Purification.

Détenteur :

- Joueur ayant la carte dans son deck en début de partie.

Dissiper :

- Placer la carte dissipée dans la zone de souvenir.

Division :

- Lorsqu'on doit diviser un montant dans FairyConundrum, on utilisera la valeur arrondie à l'inférieur.

Embobeliner :

- La carte embobelinée se joue comme si c'était la vôtre.
- Si la carte responsable de l'embobelinement quitte la vallée, les cartes embobelonnées sont libérées.

Emprisonner :

- La carte est mise dans la zone emprisonnée.
- Elle ne participe pas à la maturation, à la matérialisation, au rayonnement et ses capacités ne fonctionnent pas.
- Si la carte responsable de l'enfermement quitte la vallée, les cartes enfermées sont libérées.
- Une carte libérée n'est pas considérée comme appelée.

Entrée :



- Sans cette option, vous ne pouvez ni entrer, ni sortir vos Fées dans vos Refuges.
- Vous en disposez d'une dès le début de la partie.

Entreposer :

- Placez face cachée une carte de votre main dessous une carte présente dans la vallée.
- Si la carte qui entrepose quitte la vallée, les cartes entreposées fait de même.

Étiquette :

- Permet de repérer un bonus ou un malus qui est en cours sur une carte.
- Vous pouvez utiliser un petit objet ou un morceau de papier pour le représenter.

Farfatee :

- Se comporte comme une Fée (peut occuper un Refuge et participe à la maturation), mais elle est représentée par un objet, un papier ou une carte prévue à cet effet.
- La Farfatee est considérée comme une carte à part entière.
- Si elle quitte la vallée, elle est dissipée (fauchée, raboulée, emprisonnée ou revient dans un deck).
- Par le fait de créer une Farfatee, elle est considérée comme appelée dans la vallée, mais il n'y a pas besoin de payer le Coût d'appel sauf indication contraire.
- Le joueur qui crée une nouvelle Farfatee est le Détenteur et le Narrateur.

Faucher :

- Mettre la carte depuis la vallée dans le Repos ou la Jachère, que ce soit en dépassant avec des dégâts assignés, la matérialisation ou la stabilité de la carte, soit en utilisant un effet "fauché".
- Toutes les cartes fauchées vont dans le repos ou la Jachère de son détenteur.

Fusion :

- Vous pouvez fusionner plusieurs Fées en les superposant pour former qu'une seule Fée, qui cumule les capacités et caractéristiques de toutes les Fées (valeurs, Morphème, étiquettes, etc). Alors leurs morphèmes en commun deviennent un seul et même morphème (exemple : avec deux morphèmes Rose, la Fée aura donc qu'un morphème Rose).
- Elle est comme une seule entité (exemple, elle ne prend qu'une place dans les Refuges).
- Si une des Fées est fauchée ou dissipée, les autres la suivent.
- Si un effet déclenchant une fusion de plusieurs radiances, le narrateur peut choisir la radiance de la fusion parmi celles présentes.
- Si un effet déclenchant une fusion de plusieurs Astralae, on garde la plus âgée :

$$\bullet K < A < L < B < M < C < D.$$

Havresac :

- Deck contenant les Fées et les Éclats. Il est mélangé face cachée avant de commencer la partie.

Jachère :

- C'est la défausse du Canevas.
- Vous pouvez regarder votre défausse quand vous voulez sans changer l'ordre des cartes.
- Si plusieurs cartes vont dans la défausse simultanément, vous pouvez choisir l'ordre d'arrivée.

Lier :

- Des cartes, telles que les Éclats, peuvent avoir un lien avec une autre carte choisie.
- Quand la carte liée est fauchée, dissipée ou raboulée, la carte les liant est fauchée aussi.
- Si vous liez votre carte à une carte adverse, mettez votre carte dans votre zone d'exploration et mettez une étiquette pour représenter le lien.

Mariage :

- Vous pouvez marier 2 Fées en collant les cartes côte à côte, les deux cumulent alors leurs caractéristiques et leurs capacités. Elles ne prennent qu'une place dans un Refuge et leurs rayonnements et leurs matérialisations sont additionnées pour la prise en compte des dégâts.
- Si un des mariés meurt par des dégâts, l'autre aussi. Par contre, le fauchage et la dissipation mono-choix doivent être attribués sur une seule des deux Fées résultant en un veuvage.
- Une carte veuve ne peut pas se remarier et obtient une étiquette veuvage.
- Dans le cas de l'embobelinement, l'emprisonnement et du Raboulage, la Fée restante obtient une étiquette veuvage temporaire jusqu'au retour de l'autre Fée mariée (ou une copie).

Mariage + Fusion :

- Il est possible de marier des Fées fusionnées, mais si la fusion est effectuée après le mariage, les deux Fées mariées sont englobées dans la fusion comme s'il n'était pas marié.
- Si un effet déclenchant une fusion de plusieurs Radiances, le Narrateur peut choisir la radiance de la fusion parmi celles présentes.

Main :

- Le terme de "Main" définit les cartes que vous avez en main.

Main maximum :



- Votre taille de main est définie par votre Avatar.
- Elle est modifiée à chaque fois que votre Avatar change de stade.
- Elle peut être modifiée par les autres cartes.

Matérialisation :



- Défense. Comme le rayonnement, la matérialisation peut descendre en dessous de 0.
- Une valeur négative diminue la matérialisation de l'Avatar.

Maturation :

- Évolution de l'Avatar dans ses différents stades (unique à chaque Avatars).
- Si le coût des Fées ou des Refuges est modifié, le calcul de la maturation est impacté.
- Si un Avatar oscille indéfiniment entre deux stades de maturation, conservez la plus basse.

* La petite icône correspond à une Avatar apprentie :

* L'icône correspond à une Avatar héroïne :

* La grande icône correspond à une Avatar Légendaire :

- Lorsque la carte se référence au niveau de la maturation de l'avatar, on utilise l'icône :

- Quand un bonus direct de maturation est appliqué à une carte (par exemple +1), votre Avatar gagne en Maturation, même si la carte n'est pas de la bonne radiance (dans l'exemple, votre Avatar gagne 1 en Maturation).

Mésangette :



- Pour appeler une carte Mésangette, il vous faut faire un premier choix : utilisez la capacité de la carte directement ou la remettre à plus tard pour utiliser la capacité de Mésangette.
- Dans le premier cas, dépensez les paillettes de son coût d'appel et posez la carte en jeu. L'effet Mésangette ne fonctionne pas.
- Dans le second cas, dépensez deux paillettes et posez-la face cachée. Vous pouvez la consulter quand bon vous semble et l'appeler comme si elle était dans votre main. Dès les premières conditions d'activation sont remplies, il vous faut décider si vous activez ou non la compétence. Si vous le ne faites pas (ou l'oubliez, ou si vous n'avez pas assez de points de vie), elle deviendra inactive, et vous pourrez l'appeler pendant vos Narrations. Si vous l'activez, payez son coût de Mésangette avec vos points de vie et résolvez l'effet.

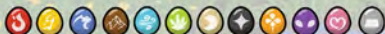
Cas particulier :

- Si vous avez plusieurs Mésangettes qui devraient fonctionner, choisissez la seule qui s'active pour ce cas. Les autres restent actives pour les prochains cas.
- S'il y a plusieurs joueurs, chacun peut faire intervenir sa mésangette, si les conditions le permettent toujours. Les Mésangettes sont activées une à une dans l'ordre d'initiative.
- Les Mésangettes s'activent principalement hors de votre tour, mais certaines peuvent s'activer pendant votre tour.

Moment :

- C'est une phase du tour. Il y en a 10 : la Destinée, la Volatilité, le Renouveau, la Cueillette, la Narration, la Conspiration*, la Joute, la Maturation, le Rêve et le Réveil.
- La "Conspiration" est un moment utilisé exclusivement dans les parties pour joueur expérimenté.

Morphème :



- Majoritairement, ce sont les couleurs présentes sur les tenues que porte la Fée (voir chapitre 4-A).

Morphos :

- Ensemble des morphèmes d'une carte.

Narrateur :

- La personne utilisant la carte (joueuse ou joueur).
- Lorsque les capacités des cartes indiquent "votre" ou "vos", cela fait référence au Narrateur.

Nombre de Fées :



- Nombre de Fées que peut contenir un Refuge.
- Une valeur de 0 est un Refuge qui ne peut pas accueillir de Fée, même si la Fée fait gagner des places.

Ordre :



- Numéro de placement des Refuges qui sert à les classer dans l'ordre avant la partie.

Paillette :

- Mana pour appeler et payer les compétences des cartes.

Point de vie :



- Les Fées et Refuges possèdent tous 1 point de vie, donc il suffit de leur assigner un point de dégâts de plus que leur Matérialisation pour les faucher.
- Dans le cas d'une perte directe de point de vie, la Matérialisation est ignorée.
- Vous ne pouvez pas payer avec vos points de vie si vous n'en avez pas assez. Zéro étant le minimum.

Phase :

- Aussi appelé "moment". Ce sont les étapes du tour de jeu. (voir Moment).

Rabouler :

- Retourner une carte dans la main de son Détenteur.

Radiance :

- Alignement de la carte (Lumière, Ténèbre et Neutre). Les cartes de même Radiance font progresser votre Avatar, alors que celles de Radiance opposée le font régresser.

Rayonnement :



- C'est l'attaque. Comme pour la Matérialisation, il peut descendre en dessous de 0. Une valeur négative diminue le Rayonnement de l'Avatar.

Repos :

- Défausse du Havresac.
- Vous pouvez regarder votre défausse quand vous voulez sans changer l'ordre des cartes.
- Si plusieurs cartes vont dans la défausse simultanément, vous pouvez choisir l'ordre d'arrivée.

Rêve :



- Piochez votre valeur de Rêve sur n'importe lequel de vos deux paquets de cartes.
- La valeur de base de votre Rêve est de 2.

Souvenir :

- Zone hors-jeu.
- Vous pouvez regarder le Souvenir quand vous voulez sans changer l'ordre des cartes.
- Si plusieurs cartes sont retirées de la partie en même temps, vous pouvez choisir l'ordre d'arrivée.

Stabilité :



- Défense du Refuge.
- Elle peut descendre en dessous de 0, mais une négative n'impacte en rien la partie (elle est considérée comme 0).

Téléportation :

- La Fée peut entrer ou sortir d'un Refuge sans la présence de l'entrée dans la vallée.
- Pendant le Renouveau, les Fées emprisonnées possédant la téléportation peuvent être libérées par leurs Narrateurs.

Vision :



- La vision est une valeur qui est soustraite au Point de Vie uniquement pour déterminer qui gagne l'initiative (sans vraiment perdre de Point de Vie).

Volatilité :



- La carte possédant de la Volatilité arrive avec autant d'étiquette Volatilité que ça valeur.
- Si la carte n'a plus d'étiquette Volatilité, fauchez là. Notez bien qu'un ou plusieurs effets peuvent être déclenchés après que la dernière étiquette a été enlevée.

6. Remerciement.

Remerciements spéciaux :

Samos, président et créateur du projet.

Natarissa, vice-présidente.

Mytsi, illustratrice principale.

Hiiriro, écrivaine et correctrice.

Leny, principale aide conception.

Amnésia, pour ses recherches et ses actions qui ont aidé à finaliser le projet.

Mokujin, pour son amitié, pour ses retours sur le jeu et diverses aides.

Serenya & Azély, ma femme et ma fille qui m'ont soutenu et supporté tous les jours.

Illustratrices & Illustrateurs :

Béné L. : 1 Avatar et 2 Canevas.

Camick : Éclats (8 panthéons).

Daria P. : 1 Canevas.

Fennlow : 2 Avatars.

Kaotropy : Iconographies.

Light : Éclat (1 carte).

Mytsi : Éclat (1 carte), 3 Canevas, 2 Avatars, 11 Fantômes, Affiches, Posters, Emballage des cartes, Icônes, Guide du jeu, Dos de carte, Logo, Plateau de jeu.

Nakunonana : Éclats (4 panthéons), Dos de carte.

Nara : Éclats (1 panthéon).

Nashiko : Éclats (4 cartes).

Pikkachi : Éclats (1 panthéon), 2 Canevas.

Teddy : Fond de cartes.

• **Yoru** : 1 Avatar, 2 Canevas.



Écrivaines & Écrivains :

Briaeros (Quelques Éclats), DariaP (Phare), Évangile (Ruche),
Hiiriro (moult cartes 1ere et 2eme Expédition), Mytsi (Chaumière),
Natarissa (moult cartes 2eme Expédition), Ruby (Quelques Éclats).

Conception :

Leny : Création des règles.
Romneo : Recherche et proposition.
Samos : Création des règles.

Codes (avis, correction, relecture) :

Évangile, Faryuth, Kazoro, Lunia, Lurieh, Manoth, Mokujin, Poulpie, Soucrof, Yubel.

Testeurs :

Anthomandine, Faryuth, Hagot, Ithyaël, Leny, Mytsi, Phénix, Romneo, Sanae,
Sir Emeric, Yubel.

Traductions :

Aryanne, Clone, DariaP, Ehless, Évangile, Lurieh, Mel, Natarissa, Ruby, Sam,
Slimy, Valadion, Will.

Contributeurs :

Amnésia, Aryanne, Blacky, Briaeros, Dyna, Ehless, Élo, Faryuth,
Gabichipie, Grinderanis, Ithyaël, Jenny, Julie, Kaotropy,
Largo, Leny, LiliB, Lounaël, Manoth, Mieko, Missa, Mytsi,
Natarissa, Rasend Van Sinn, Romneo, Ruby, Sanae,
Samos, Yubel.

Modèles :

Aerin, Ahsoka, Anya, Aryanne, Athéna,
Azurely, CléliaG, Crapine, DariaP, Dyna,
ÈveSC, Hatsumii, HélèneB, Hibiki, Ithyaël, Jade,
Jenny, Kali, LéliaD, Light, LiliB, Lolie, Lotus,
Lounaël, Loune, LucieA, Luciole, Lucy,
Lunia, MaëvaL, Mara, Mel, Mew, Mieko,
MinieTchii, Missa, MissThéThé, Miyuki,
Nana, Nara, Naru, Natarissa, Nezuko, Ruby,
Sam, Séria, Slimy, Syb, Teddy, UltraViolette,
Will, Yoru, Yuki, Yuzu.



Merci de votre soutien.



✉ : chibifairy@free.fr

📷 : [fairyconundrum](https://www.instagram.com/fairyconundrum)

<https://fairyconundrum.com/>

RNA : W334005808

📷 : [clubchibifairy](https://www.instagram.com/clubchibifairy)

<https://chibifairy.fr/>

« Le Code de la propriété intellectuelle interdit les copies ou reproductions destinées à une utilisation collective. Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite par quelque procédé que ce soit, sans le consentement de l'auteur ou de ses ayant cause, est illicite et constitue une contrefaçon, aux termes des articles L.335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle. »

Bienvenue dans le monde de Lálin !

Un monde intangible de l'imagination superposé au nôtre.
Râliez vos Fées préférées, et faites appel au pouvoir des
entités connues pour combattre vos adversaires.
En Lálin, les possibilités sont infinies !

