



## PRÉAMBULE

Cloudspire ne dispose pas de traduction officielle en français et certaines terminologies pourraient faire débat. Afin de garantir un maximum de cohérence avec les traductions « fan made » disponibles nous avons fait le choix de reprendre les mêmes termes et de ne pas traduire les intitulés des éléments de jeu.

Notez que certains termes en version originale peuvent prêter à confusion lors de la traduction comme par exemple « movement » qui est traduit par mouvement à la différence de « displace » qui devient « déplacement ». Le premier terme représente le fait de faire bouger l'unité sur le terrain tandis que le second s'applique dans le cas où un minion vient échanger de place avec un héros (ou une unité « displacable »).

## MATÉRIEL

**Quels éléments sont considérés comme limités et lesquels ne sont pas limités par les éléments inclus dans la boîte de Cloudspire ?**

Les éléments listés ci-dessous doivent être considérés comme limités. Si vous manquez de ces éléments, il n'est pas possible d'ajouter de substituts tant qu'ils ne sont pas à nouveau disponibles dans leurs réserves respectives.

Notez que si un type d'élément dispose d'une défausse (cartes reliques, jetons marché, territoires), cette défausse doit être mélangée et utilisée pour créer une nouvelle réserve.

Éléments de jeu en quantité limitée :

- Jetons d'amélioration
- Unités et tours spécifiques à une faction
- Jetons point d'intérêt
- Jetons marché
- Tuiles territoire
- Cartes reliques

Une faction peut construire une tour même si une ou plusieurs de ses améliorations de départ manquent dans la réserve. La tour est simplement construite sans les améliorations manquantes.

Les éléments ci-après sont considérés comme illimités. Si vous en manquez (ce qui devrait être rare), vous devrez utiliser un substitut jusqu'à ce qu'il y en ait de nouveau en réserve :

- Jetons santé
- Pions de développement
- Dés d'attaque des tours

## GAMEPLAY GÉNÉRAL

**Dans quel ordre sont résolus les effets qui se produisent au même moment, en début de tour ?**

Tous les effets survenant en même temps, comme au début de votre tour, peuvent être résolus dans l'ordre au choix du joueur actuel.

Notez que les effets « après mouvement » se produisent avant et non au même moment que le tir des tours.

**Pendant la phase de préparation (Prep Phase) quelle information ai-je le droit de demander à mes adversaires ?**

Vous pouvez prendre connaissance de la pile de déploiement (deployment stack) des joueurs avant vous dans l'ordre du tour. Ainsi, par exemple, si vous êtes le deuxième joueur dans l'ordre de tour, vous n'êtes autorisé à obtenir des informations que sur la pile de déploiement du premier joueur, et non sur celle des troisième et quatrième joueurs.

Vous êtes autorisé à attendre que les joueurs qui vous précèdent dans l'ordre du tour finalisent leurs piles de déploiement avant de finaliser la vôtre. Vous avez le droit de savoir quelles unités ces joueurs déploient et dans quel ordre. Vous pouvez également savoir quelles unités sont groupées et l'ordre de ces unités.

**Puis-je utiliser ses deux Options de construction limitée pendant le même tour ?**

Oui. Vous pouvez utiliser les deux Options de construction limitée pendant le même tour.



**Les Options de construction limitée sont-elles toujours utilisables si toutes mes unités ont été défaites ?**

Oui. Vous avez le droit à un tour de jeu pendant toute la durée de la vague. Vous pouvez donc utiliser des Options de construction limitée, jouer des reliques ou utiliser des développements pertinents à votre tour, même si vous n'avez plus d'unités en jeu.

**Est-ce qu'un groupe d'hexagones qui touche ma Forteresse par le côté est sous mon influence ?**

Non, un groupe d'hexagones doit être adjacent aux portes de votre Forteresse, comporter une de vos tours ou être adjacent à un groupe d'hexagones comportant l'une de vos tours pour être sous votre influence.

**Que veut signifier « occupé » (occupied) ?**

Un hexagone occupé est un hexagone avec quelque chose dessus. Un hexagone peut être occupé par une unité (unit), une tour (spire) ou un point d'intérêt (landmark).

**Quelles défaites octroient des récompenses ?**

En général, vous recevez la récompense indiquée sur une unité (unit) ou une tour (spire) si votre faction est directement responsable de sa défaite.

Vous pouvez vaincre (defeat) une unité/tour en utilisant vos unités (attaque, riposte et/ou talents), vos tours (attaques et/ou talents) ou la porte de votre Forteresse (riposte).

Si un point d'intérêt ou une unité/tour IA provoque une défaite, personne ne gagne de récompense (sauf indication contraire d'un talent en jeu).

## POINTS D'INTÉRÊT (LANDMARKS)

**Que dois-je faire si une de mes unités se trouve à portée de deux unités avec le talent « Engage » ?**

Votre unité attaquera une seule des unités avec **Engage**, et vous pouvez choisir laquelle.

**Quand un point d'intérêt défait octroie une tour gratuite, quelles tours puis-je choisir ?**

Vous ne pouvez construire que des tours auxquelles vous avez accès. Si vous jouez avec les Heirs, Grovetenders ou Brawnen et n'avez pas réalisé les développements de forteresse spécifiques, vous ne pourrez construire qu'une tour de base.

Les tours qui ne peuvent être construites que pendant la phase d'Assaut (Onslaught Phase) - telles que le **Drilling Outpost** des Brawnen - ne sont pas éligibles à cette récompense.

**Est-ce que « Fair Fight » copie le niveau d'attaque de son attaquant ou les dégâts qu'il subit ?**

**Fair Fight** copie spécifiquement le niveau d'attaque de l'unité qui l'attaque ou riposte contre lui.

Les améliorations d'attaque sont prises en compte car elles modifient le niveau d'attaque de l'unité. Les talents qui modifient les dégâts infligés n'altèrent pas le niveau d'attaque du point d'intérêt de type minion.

Par exemple, si un point d'intérêt de type minion avec **Fair Fight** est attaqué par une unité avec un niveau d'attaque de 2 et le talent **Hunter** (qui permet d'infliger un dégât supplémentaire en attaquant un point d'intérêt), le point d'intérêt de type minion subira 3 dégâts mais sa riposte n'infligera toujours que 2 dégâts.

**Que se passe-t-il si un point d'intérêt de type minion sans niveau d'attaque devient un minion de faction et atteint une porte de forteresse ?**

Dans ce cas très particulier, considérez que le point d'intérêt de type minion (landmark minion) attaque (pour 0) la porte de forteresse et doit subir des dégâts de riposte jusqu'à être défait.

**Est-ce qu'un « gateport » est comptabilisé comme un chemin pour déterminer s'il y a un chemin qui relie les forteresses ?**

Non. Les **gateports** sont uniquement considérés comme des hexagones de chemin pour le mouvement des unités. Vous ne pouvez pas placer de territoire (earthscape) de telle manière qu'un **gateport** soit utilisé comme faisant partie du chemin qui doit exister entre les forteresses.





La téléportation à un travers un « gateport » compte-t-elle comme un mouvement pour déclencher le talent « Toxic Secretion » ?

Oui. Si le **gateport** vers lequel votre unité se téléporte est adjacent à quelque chose avec **Toxic Secretion**, votre unité subit les dégâts de **Toxic Secretion**.

Peut-on « Overload » un « gateport » occupé ?

Oui, vous pouvez. L'unité qui l'occupe reste sur cet hexagone. Si c'est désormais un terrain non valide, les règles pour redevenir un terrain valide à son prochain mouvement restent en vigueur.

Est-ce que « Unstable Rift » retire de la partie un groupe complet ou seulement l'unité du dessus ?

**Unstable Rift** peut retirer un groupe complet de la partie, pas seulement l'unité supérieure du groupe.

Est-ce que l'« Ancient Traxxir » est un point d'intérêt de type minion (landmark minion) ?

Non. L'Ancient Traxxir est un point d'intérêt unité (landmark unit) spécial qui n'est ni un héros ni un minion. Il attaque et peut être attaqué (auquel cas il riposte). Il ne sera pas attaqué par les tours étant donné qu'il ne s'active pas pendant un tour. Il est hostile à toutes les unités de factions.

Il ne peut pas être affecté par des talents/développements qui précisent qu'ils sont utilisés sur les points d'intérêts de type minion, unités de factions, minions ou héros tels que **Pacify**, **Possess**, **Recruiter**, **Stasis** et **Yrtel's Will**.

Il peut subir des dégâts/être affecté par des talents/développements qui précisent qu'ils sont utilisés sur des unités tels que **Entropy**, **Glidebomb**, **Impale**, **Incorporeal**, **Quick Counter**, **Self Destruct**, **Source Aura**, **Splash**, **Toxic Secretion**, **Unstable Rift** et **Wallop**.

## MARCHÉ

Est-ce qu'un équipement peut être retiré d'un héros une fois qu'il en a été équipé ?

Non. Une fois qu'un équipement est ajouté à un héros il reste attaché à ce héros jusqu'à ce que ce dernier soit vaincu. Vous ne pouvez pas l'échanger contre un autre équipement.

Si un héros retourne dans sa forteresse il conserve l'équipement et sera déployé à nouveau avec la prochaine fois qu'il entrera en jeu. Quand un héros est vaincu l'équipement est défaussé.

## RELIQUES & EVÉNEMENTS

Est-ce que « Unrefusable Offer » être utilisé sur un point d'intérêt de type minion ou un autre minion sans coût en PC ?

Non. Une unité doit avoir un coût en PC pour que **Unrefusable Offer** soit utilisé sur elle.

Subit-on plusieurs fois les dégâts d'« Electric Storm » s'il est adjacent à plusieurs tours ?

Non, chaque unité subira au plus 2 dégâts de cet événement, même si elles sont adjacentes à plusieurs tours.

Est-ce que « Feast or Famine » annule tous les revenus, y compris ceux accordés par les développements ?

Oui. Pendant la vague où **Feast or Famine** vous affecte, tous les points de Source qui devraient être collectés pendant la Phase de revenus, y compris les points de Source supplémentaires provenant des développements acquis, sont annulés.

Avec « Fickle Allegiance », combien de temps les héros restent-ils en jeu ?

Les héros restent en jeu jusqu'à ce qu'ils soient vaincus. Cela signifie qu'ils peuvent rester en jeu pendant plusieurs vagues. Vous piocherez toujours une nouvelle Carte événement à la prochaine vague, mais les effets de **Fickle Allegiance** persisteront.

Événement « Rebel Outpost » : comment est-il déterminé quand cette tour tire et l'unité qu'elle attaque ?

Cette tour de mercenaire devrait toujours tirer en dernier, après que les tours des autres joueurs ont tiré. Le joueur à la gauche du joueur actif doit choisir quelle unité active la tour attaque, si elle a plusieurs cibles possibles.





## HÉROS

### **Lorsqu'un héros retourne dans sa forteresse, conserve-t-il ses équipements et améliorations ?**

Oui. Les héros qui retournent dans leur forteresse refont immédiatement le plein de santé mais conservent leurs améliorations, équipements, etc.

Ils sont placés à côté de votre caserne et, s'ils sont sélectionnés pour être déployés de nouveau à l'avenir, ils sont déployés dans la même configuration.

### **Lorsqu'un héros est sélectionné pour être déployé doit-on le déplacer hors de la forteresse ?**

Oui. La totalité de la pile de déploiement, héros compris, doit se déplacer hors de la forteresse à la première opportunité. Une fois en dehors de la forteresse, vous pouvez choisir la quantité du potentiel de mouvement du héros à utiliser et là où il se déplace.

### **Puis-je préparer un 3ème héros et le laisser dans ma forteresse pour le déployer plus tard pendant la vague, dès qu'un de mes 2 autres héros sera vaincu ?**

Non. Entre les héros restés en jeu de la vague précédente et les héros préparés dans la pile de déploiement, le nombre maximum de héros que vous êtes autorisés à avoir est de 2 héros par vague (à l'exception de la vague 1 qui limite au héros de départ seulement).

Même si un héros est vaincu en milieu de vague, il n'y a aucune opportunité de mettre un autre héros en jeu avant la vague suivante.

Les unités, en général, ne peuvent être stockées dans la forteresse. Si elles sont préparées, elles doivent quitter la forteresse dès la première opportunité (lorsqu'elles sont au-dessus de la pile de déploiement et qu'il y a des hexagones valides pour qu'elles s'y déplacent).

### **Est-ce que les héros mercenaires (merc heroes) peuvent retourner à la forteresse et récupérer toute leur santé ?**

Oui. Un héros mercenaire est géré de la même manière qu'un héros spécifique à une faction en termes de capacité de retour à la forteresse.

Il récupérera l'intégralité de sa santé et sera placé à côté de votre caserne où il sera disponible pour être déployé lors d'une prochaine vague (sans coût de source ou de PC).

### **Un héros en mode Feu de camp (Campfire Mode) peut-il être déplacé (displaced) ?**

Oui, un héros en mode Feu de camp peut devoir être déplacé à l'occasion d'un mouvement d'unité. C'est la seule interaction possible avec un héros en mode Feu de camp.

### **Comment fonctionnent les améliorations de fortification avec les héros ?**

Les améliorations de fortification fonctionnent comme un jeton de santé supplémentaire lorsqu'elles sont affectées à un héros.

La prochaine fois qu'un héros doit perdre de la santé, il perd cette amélioration à la place. Perdre une amélioration de fortification compte toujours comme subir un dégât : cela ne bloque pas 2 dégâts comme c'est le cas avec les tours.

Ce type d'amélioration ne compte pas pour le maximum de santé de l'unité concernée.

## TOURS

### **Dans quel ordre tirent les tours ?**

Si plusieurs joueurs possèdent des tours qui devraient tirer au même moment, celles-ci tirent dans l'ordre du tour, chaque joueur faisant tirer toutes ses tours éligibles avant de passer au joueur suivant.

Si un joueur dispose de plusieurs tours qui devraient tirer, ce joueur peut choisir l'ordre dans lequel elle tirent.

### **Les tours tirent-elles sur les points d'intérêt de type minion ?**

Non. Les tours ne tirent que sur les unités du joueur actif. Étant donné que les points d'intérêt de type minion n'ont pas de tour de jeu, il n'y aura jamais d'opportunité de tirer dessus.

### **Si je suis à la limite du nombre de tours autorisé, puis-je volontairement en retirer une pour construire une nouvelle tour ?**

Non. En aucun cas vous ne pouvez construire des tours au delà de votre limite (6 tours à deux joueurs, 5 tours à trois joueurs et 4 tours à quatre joueurs). Vous ne pouvez pas retirer volontairement de tours de la partie : une fois construites elles restent jusqu'à être défaits ou retirées par un effet de jeu particulier.

### **Les tours tirent-elles si elles disposent d'une cible valide ?**

Oui. Si une tour peut tirer, elle le fera. Si elle a plusieurs cibles possibles, vous devez choisir sur quelle unité elle doit tirer.



**Puis-je placer plus d'une amélioration sur une tour avec une Option de construction (Build Option) ?**

Oui. Pour une Option de construction vous pouvez ajouter autant d'améliorations que vous le souhaitez à une de vos tours en jeu (tant que vous ne dépassez pas la capacité d'amélioration de votre tour).

Notez que construire une tour et améliorer cette tour constituent deux Options de construction distinctes. Vous ne pouvez pas construire une tour et l'améliorer immédiatement en utilisant la même Option.

**Les capacités d'amélioration des tours incluent-elles leurs améliorations de départ ?**

Oui. Les améliorations de départ sont incluses dans les capacités des tours. Certaines tours peuvent avoir une capacité inférieure à leurs améliorations de départ ce qui signifie qu'elles ne peuvent être améliorées avant de perdre quelques améliorations.

Certaines tours n'ont aucune capacité d'amélioration ce qui signifie que vous ne pouvez leur ajouter d'améliorations (à moins qu'un talent ou un développement de forteresse ne vous autorise à ignorer la capacité d'amélioration).

**Puis-je utiliser mes deux Options de construction limitée lors d'un même tour ?**

Oui, vous pouvez utiliser les deux Options de construction limitée lors du même tour si vous le souhaitez.



## ATTAQUE, RIPOSTE & DÉFAITE

**Si une unité groupée est défaite à cause d'une riposte (retaliation), est-ce que l'unité suivante dans le groupe peut attaquer à son tour ?**

Non. L'unité groupée qui prend la place de l'unité défaite continue son tour à partir de là où la précédente unité s'est arrêtée. Un groupe peut attaquer collectivement une fois par tour ce qui signifie qu'il n'est pas possible d'attaquer si une unité du groupe l'a fait précédemment.

Cela s'applique même si la précédente unité disposait d'un talent qui modifiait son timing d'attaque. Par exemple, si un **Harrier** utilise **Quick Strike** avant que la tour n'attaque et est ensuite défait par une tour, l'unité suivante dans le groupe ne peut pas non plus attaquer pendant la phase normale d'attaque car le groupe a déjà attaqué à ce tour.

Cependant, la nouvelle unité ripostera toujours à la première attaque contre elle, même si l'unité qui était auparavant au-dessus a déjà riposté.

**Puis-je attaquer mes propres unités ?**

Non. Toutes les attaques doivent être dirigées vers les adversaires. Vous ne pouvez pas attaquer des unités amies, tours ou portes de forteresse.

**Est-ce que j'obtiens des récompenses pour avoir défait mes propres unités ?**

Non. Si vous êtes responsable de la défaite de vos propres unités ou tours, aucune récompense n'est obtenue.

**Puis-je attaquer ou faire des dégâts à une unité qui est sur l'hexagone des portes de la forteresse ?**

Non. Les unités à l'intérieur des portes de la forteresse ne peuvent pas être ciblées. Vous pouvez attaquer les portes de la forteresse elles-mêmes, et le joueur contrôlant la forteresse peut décider s'il souhaite que les dégâts soient infligés à sa forteresse ou si c'est l'unité supérieure des portes de la forteresse qui intervient pour subir les dégâts.

Si un talent déclenché affecte les unités adjacentes, il n'affectera pas les unités dans les portes de la forteresse, même si celles-ci sont adjacentes.

Les tours de forteresses peuvent être ciblées et attaquées normalement.

**Est-ce que la riposte (retaliation) est facultative ?**

Non. La riposte est automatique, même pour les héros. Toute unité attaquée par une unité à sa portée devra riposter.



**Est-ce que les unités à l'intérieur des portes de la forteresse peuvent attaquer ou utiliser leurs talents ?**

Non, les unités ne peuvent ni attaquer ni utiliser leurs talents jusqu'à ce qu'elles sortent des portes de la forteresse. Voir les exceptions spécifiques de talents qui sont actives à l'intérieur de la forteresse dans la section Errata.

## MOUVEMENT (MOVEMENT)

**Une unité peut-elle « reculer » à son tour ?**

Peu importe les progrès réalisés avec les mouvements individuels, il faut qu'à la fin du mouvement d'une unité, celle-ci ait au moins progressé.

Donc, s'il y a un moyen pour une unité de s'éloigner de son Objectif puis de s'en rapprocher, elle peut le faire tant qu'elle ne passe pas sur des hexagones qu'elle a déjà occupés ce tour-ci.

**Les minions doivent-ils déplacer (displace) les héros amis s'ils le peuvent ?**

Si un minion peut progresser en utilisant tout son mouvement et en déplaçant un héros ami alors qu'il serait incapable de le faire sans déplacer le héros, alors il doit le déplacer.

Cependant, un minion n'est pas obligé de déplacer un héros s'il est capable de progresser et d'utiliser tout son mouvement en empruntant un autre chemin.

**Les unités doivent-elles déplacer des unités avec le talent « Flying », ou d'autres talents qui ont un texte de déplacement ?**

Si un minion peut progresser en utilisant tout son mouvement en déplaçant l'unité alors qu'il serait incapable de le faire sans la déplacer, alors il doit la déplacer.

Cependant, un minion n'est pas obligé de déplacer une unité s'il est capable de progresser et d'utiliser tout son mouvement en empruntant un autre chemin.

**Un déplacement (displacement) est-il considéré comme un mouvement pour des talents tels que « Survival » et « Toxic Secretion » ?**

Oui. Si une unité avec le talent **Survival** est déplacée, elle ne pourra pas récupérer ce tour-là. De plus, une unité déplacée sur un hexagone affecté par **Toxic Secretion** subira les dégâts de ce talent.

**Peut-on déplacer un héros ami en mode Feu de camp ?**

Oui, vous pouvez déplacer un héros ami qui est en mode Feu de camp si c'est le seul moyen d'utiliser autant de mouvement que possible et de progresser.

**Priorités de mouvement expliquées en détail (joueurs et IA)**

**Mouvements de minions contrôlés par les joueurs :**

1. Comptez les hexagones de terrain valides (généralement un chemin, à moins que votre minion ne puisse se déplacer sur un autre type de terrain) entre son hexagone de départ et son Objectif, en réalisant le trajet le plus court possible. Comptez au travers des unités mais pas des points de repère ou des tours.

2. Trouvez maintenant tous les hexagones où il pourrait terminer son mouvement en utilisant son mouvement complet (et en considérant qu'il ne peut pas traverser d'unités sauf indication contraire). Comptez à partir de ces hexagones jusqu'à son Objectif. Si certains hexagones sont plus proches de son Objectif que de son hexagone de départ, c'est là qu'il se déplace. S'il y a plusieurs possibilités, vous choisissez l'hexagone jusqu'auquel le minion se déplace.

3. S'il ne peut pas se rapprocher en utilisant son mouvement complet, réduisez de 1 le mouvement et trouvez les hexagones sur lesquels il peut maintenant terminer son mouvement. Voyez si certains d'entre eux sont plus proches de l'Objectif. Si c'est le cas, se sont donc les hexagones d'arrivée possibles.

4. Répétez l'étape 3.

5. S'il n'y a aucun hexagone vers lequel il peut se déplacer qui le rapprocherait de son Objectif, c'est à ce moment-là que vous pouvez commencer à regarder les hexagones qui ni ne le rapprochent ni ne l'éloignent, en utilisant n'importe quelle quantité de mouvement. Ceci est considéré comme un mouvement latéral. Il peut se déplacer vers l'un de ces hexagones, ou il peut rester où il est.

Une astuce pour compter jusqu'à l'Objectif de vos minions : si les hexagones de chemin se réduisent à un seul chemin sur le trajet vers l'Objectif, vous pouvez simplement compter jusqu'à l'entrée du goulot d'étranglement, car il y aura toujours le même nombre d'hexagones entre le début du goulot d'étranglement et l'Objectif.

**Mouvement des unités contrôlées par l'IA :**

1. Comptez les hexagones de terrain valides (généralement un chemin, à moins que l'unité ne puisse se déplacer sur un autre type de terrain) entre son hexagone de départ et son Objectif, en utilisant le chemin le plus court possible. Comptez au travers des unités mais pas des points de repère ou des tours.

2. Trouvez maintenant tous les hexagones où elle pourrait terminer son mouvement en utilisant son mouvement complet (et en considérant qu'elle ne peut pas traverser d'unités sauf indication contraire). Comptez à partir de ces hexagones jusqu'à son



Objectif. Si certains hexagones sont plus proches de son Objectif que de son hexagone de départ, c'est là qu'elle se déplace. S'il y a plusieurs possibilités, vous choisissez l'hexagone jusqu'auquel l'unité se déplace

3. Si elle ne peut pas se rapprocher en utilisant son mouvement complet, réduisez de 1 le mouvement et trouvez les hexagones sur lesquels elle peut maintenant terminer son mouvement. Voyez si certains d'entre eux sont plus proches de l'Objectif. Si c'est le cas, se sont donc les hexagones d'arrivée possibles.

4. Répétez l'étape 3.

5. S'il n'y a aucun hexagone vers lequel elle peut se déplacer qui la rapprocherait de son Objectif, c'est à ce moment-là que vous pouvez commencer à regarder les hexagones qui ne la rapprochent ni ne l'éloignent, en utilisant n'importe quelle quantité de mouvement. Ceci est considéré comme un mouvement latéral. elle peut se déplacer vers l'un de ces hexagones, ou elle peut rester où elle est (au choix du joueur).

## TALENTS

**Une unité avec le talent «Flying» traversent-elle les autres unités ?**

Non. Les unités volantes ne peuvent pas traverser ou déplacer (displace) volontairement d'autres unités sauf à ce que ces unités aient un texte les autorisant à être déplacées.

**Les unités doivent-elles obligatoirement utiliser leur talent «# Range» ?**

Les minions doivent attaquer si possible et toutes les unités doivent riposter si possible. Même si un minion avec le talent # Range peut choisir d'attaquer une unité adjacente plutôt qu'une plus éloignée, il ne peut pas choisir de ne pas utiliser toute sa portée si cela l'empêche d'attaquer.

De la même manière, des unités avec # Range ne peuvent pas choisir de « désactiver » leur portée afin de ne pas riposter face à une attaque contre elles.

**Qu'est-ce qui peut occasionner des dégâts à une unité volante ?**

Les unités volantes peuvent être attaquées par des unités avec le talent Flying, des unités avec le talent # Range et des tours avec le talent Air Defense.

Les autres talents qui occasionnent des dégâts en dehors d'une attaque (tels que Glidebomb ou Entropy) peuvent faire des dégâts aux unités avec le talent «Flying».

Si une unité avec le talent Flying attaque, sa cible peut riposter.

**Si une tour utilise le talent «Splash», doit-elle obtenir un dégât sur son dé d'attaque pour infliger des dégâts de Splash ?**

Non. Les dégâts de Splash peuvent être causés à toutes les unités adjacentes à la cible même si l'attaque de la tour échoue.

Splash ne cause des dégâts qu'aux unités, pas aux tours. Si Splash est activé, l'effet doit être appliqué à toutes les unités adjacentes : vous ne pouvez pas choisir quelles unités adjacentes sont affectées ou non.





## FACTION HEIRS

### Comment fonctionnent les Elfinkazes ?

Les **Elfinkazes** entrent en jeu au début de la Phase d'assaut (Onslaught Phase) au-dessus de n'importe quelle unité active qui possède le talent **Elfin**. Cela comprend les unités prêtes à être déployées aux portes de la forteresse tant qu'elles ne sont pas groupées sous d'autres unités. Vous devez choisir si l'**Elfinkaze** sort sur son côté **Glidebomb** ou sur son côté **Save** lorsqu'il entre en jeu.

L'**Elfinkaze** peut rester sur cette unité ou cette tour sans être considéré comme un groupe. L'**Elfinkaze** et l'unité ou la tour en-dessous sont considérés comme actifs et peuvent attaquer et être attaqués.

Contrairement aux autres minions, l'**Elfinkaze** peut choisir d'attaquer ou non une unité adjacente pendant la phase d'attaque de votre tour.

Lorsque l'unité du bas se déplace, l'**Elfinkaze** l'accompagne.

L'**Elfinkaze** peut également quitter l'unité. S'il se déplace, il doit se déplacer lorsqu'il est le minion de tête des Heirs. Son mouvement est autorisé par sa capacité **Roost Roam** qui dit que vous pouvez choisir la quantité de mouvement à utiliser et où il se déplace. Son potentiel de mouvement est dicté par la valeur **Roost** sur laquelle il était le plus récemment, ou est actuellement, perché.

Si un **Elfinkaze** débute son tour en dehors d'un **Roost**, peut-être parce qu'il s'est éloigné au tour précédent ou que son perchoir (roost) a été vaincu, il doit soit utiliser son mouvement pour revenir sur un **Roost**, soit utiliser son talent **Glidebomb** ou **Save**.

**Glidebomb** et **Save** sont toutes deux déclenchées avant ou après le mouvement de l'**Elfinkaze**.

**Glidebomb** infligera 2 dégâts à toutes les unités, portes de forteresse et tours adjacentes ; elle détruira également l'**Elfinkaze** qui est ensuite renvoyé dans votre caserne. **Save** permet à une unité adjacente de récupérer jusqu'à 4 points de santé. De la même manière, l'**Elfinkaze** est détruit lorsque ce talent est utilisé.

Si les **Elfinkazes** sont les seuls minions en jeu, la vague se termine et l'**Elfinkaze** doit être renvoyé dans votre caserne.

Est-ce qu'un **Elfinkaze** placé au-dessus d'une unité en mouvement subit des dégâts si son perchoir entre dans un hexagone affecté par « **Toxic Secretion** » ou « **Toxic Fumes** » ?

Oui. Même si une unité n'utilise pas son propre mouvement, si son jeton se déplace physiquement elle activera tous les talents déclenchés par le mouvement. Dans le cas d'un **Elfinkaze** perché sur une autre unité, les deux unités subissent des dégâts de **Toxic Secretion** et **Toxic Fumes**.

### Quand est-ce que les Elfinkazes se déplacent ?

Si vous choisissez de déplacer un **Elfinkaze** il bougera lorsqu'il deviendra le minion de tête. S'il est perché au-dessus d'un autre minion et que les deux sont à égale distance de leur Objectif (mark) il peut bouger soit avant soit après que son perchoir ne se déplace.

### Peut-on utiliser le développement « **Sight Unseen** » plus d'une fois par vague ?

Non, ce développement ne peut être utilisée qu'une fois par Phase de marché (market phase).

### Est-ce que l'utilisation de « **Quick Strike** » est facultative ?

Oui. Pour les unités contrôlées par les joueurs, **Quick Strike** est facultatif. Cela signifie que si une unité avec **Quick Strike** est groupée sous une autre unité vaincue par une tour, elle peut toujours attaquer dans le timing normal parce que le timing de **Quick Strike** est dépassé. Cela suppose que l'unité au-dessus du groupe n'a pas elle-même utilisé **Quick Strike**, auquel cas l'unité suivante du groupe ne peut pas attaquer ce tour car le groupe ne peut collectivement attaquer qu'une fois par tour.

Les unités avec **Quick Strike** contrôlées par l'IA choisiront toujours de l'utiliser si possible. Encore une fois, si une unité **Quick Strike** est révélée une fois le timing **Quick Strike** dépassé, elle attaquera toujours avec un timing normal si elle a encore une attaque à faire.





## FACTION BRAWNEN

Quand «Builder» transforme une «Dispatch Platform» en «Siege Tower», faut-il y ajouter les améliorations de départ ?

Non. Vous ignorez les améliorations de départ de la **Siege Tower** et conservez les mêmes améliorations qu'avant l'utilisation du talent **Builder**.

Par exemple : une tour **Dispatch Platform** a été construite pendant la Phase de construction (Build Phase), avec ses améliorations de départ de 1 attaque et 1 portée. Pendant la Phase d'assaut (Onslaught Phase), les Brawnen utilisent une Option limitée pour lui ajouter une amélioration de fortification.

Plus tard, les Brawnen utilisent le talent **Builder** d'un **Architect** pour promouvoir la **Dispatch Platform** en **Siege Tower**. L'**Architect** peut le faire même si les Brawnen n'ont pas encore le développement « Smelter Level 1 ». Le jeton **Dispatch Platform** est retourné. Cette tour n'a plus **Splash** mais a désormais **Raze** et une capacité d'amélioration de 4 au lieu de 3. Ses améliorations ne changent pas : elle conserve ses améliorations de 1 attaque, 1 portée et 1 fortification.

Le dé «Artillery Die» doit-il être résolu lorsqu'il est lancé ?

Oui. Vous choisissez quand l'utiliser mais, une fois lancé, il est doit être résolu immédiatement.

Quand les Brawnen utilisent leur dé «Artillery Die», est-ce que cela désactive ou supprime leurs développements Niveau 2 (Gate Dispatchers) ou Niveau 3 (Gate Spikes) ?

Non. Bien que vous ne puissiez acheter aucun de ces développements si vous n'avez pas le développement Niveau 1 (Forsaken Artillery), vous pouvez les utiliser si vous les avez déjà achetés avant d'utiliser le dé **Artillery Die**.

Une tour de siège peut-elle utiliser **Raze** au tour où elle a été construite ?

Oui. Si vous utilisez une Option de construction limitée pour construire une tour **Siege Tower**, cela se produit au début de votre tour. **Raze** se déclenche également au début du tour et vous pouvez résoudre les capacités pendant cette phase dans l'ordre de votre choix.

## FACTION GROVETENDERS

Est-ce qu'une tour avec «Cover» peut être attaquée par une unité non adjacente ?

Une unité non adjacente avec **# Range** peut attaquer une tour avec **Cover**, cependant aucun dégât ne sera infligé.

Le talent «Impale» fonctionne-t-il avec un point d'intérêt de type minion ?

Oui. Les points d'intérêt de type minion sont considérés comme des adversaires et subissent les dégâts causés par **Impale**.

Est-ce que les améliorations retirées par le dé «Root Die» doivent venir du dessous des tours ?

Oui, toutes les améliorations retirées par l'utilisation du dé **Root Die** doivent venir du dessous des tours.





## FACTION NARORA

Quand Anvasse utilise « Matter Distortion », puis-je construire immédiatement une tour sur le territoire ?

Non. Vous pouvez placer un territoire gratuitement mais vous ne gagnez pas automatiquement le droit de construire dessus.

Que se passe-t-il quand une unité utilise « Naroran Rift » pour se téléporter vers une tour de forteresse ?

L'unité se téléporte normalement au sommet de la tour. Quand l'unité se déplace hors de la tour, elle doit se déplacer sur un hexagone adjacent. Seuls les héros peuvent se déplacer à partir de là vers l'hexagone des portes de la forteresse. Ils doivent le faire pour retourner à la forteresse : ils ne reviennent pas automatiquement s'ils se téléportent vers une tour de forteresse.

Est-ce que « Incorporeal » est facultatif ?

Les minions avec le talent **Incorporeal** doivent utiliser ce talent si c'est la seule manière pour eux d'utiliser tout leur potentiel de mouvement pour progresser. Le talent est facultatif s'ils ont d'autres options de mouvement qui utiliseraient leur mouvement complet pour progresser.

Que se passe-t-il quand une unité groupée utilise « Possess » ?

L'unité qui utilise **Possess** doit être placée sous l'unité qu'elle affecte. Lorsqu'elle le fait elle quitte le reste de son groupe et l'unité suivante du groupe est révélée.

Que se passe-t-il quand une unité groupée utilise « Stasis » ?

L'unité qui utilise **Stasis** doit se placer au-dessus de l'unité qu'elle affecte. Lorsqu'elle le fait, elle quitte le reste de son groupe et l'unité suivante du groupe est révélée.

Quand une unité Narora quitte une tour avec « Naroran Rift » vers l'hexagone d'une unité déplaçable (displacable) - avec Flying - est-ce que cette unité est déplacée sur la tour ?

Non, sauf si l'unité déplacée est une unité Narora. Les tours avec **Naroran Rift** ne peuvent pas être occupées par des unités non-Narora. Dans ce cas, vous déplacerez à la place l'unité vers l'hexagone valide le plus proche aux choix du Narora.

## FACTION GRIEGE

Quand Echri utilise le talent « Burrow », combien de santé récupère-t-elle ?

**Echri** récupère jusqu'à 5 jetons de santé. On considère que c'est son niveau de santé maximum.

Est-ce que Echri peut utiliser « Survival » pour récupérer une quantité illimitée de santé ?

Non. La santé maximale d'**Echri** correspond aux 5 points de santé avec lesquels elle a quitté la forteresse. Elle ne peut pas récupérer au-delà de 5.

Est-ce qu'un héros adverse peut attaquer une unité dans le « Evolution Pit » des Griège ?

Non, l'unité dans le **Evolution Pit** est considérée comme étant dans la forteresse et ne peut être attaquée.

Est-ce qu'une unité Griège joue un tour au même tour où elle finit d'évoluer ?

Oui. Elle obtient sa dernière santé et est retournée au début de votre tour puis est activée normalement à ce tour.

Est-ce qu'un minion qui évolue peut riposter s'il est attaqué par un héros adverse ?

Oui, un minion Griège qui évolue riposte (en utilisant le niveau d'attaque de son côté de base).

Est-ce que le développement « Evo Purifier » octroie des points de Source pour toutes les évolutions ou seulement celles dans le « Evolution Pit » ?

**Evo Purifier** octroie des points de Source pour toutes les évolutions réussies.

Est-ce qu'une unité placée dans le « Evolution Pit » pendant la phase de préparation (Prep Phase) débute avec 1 santé et gagne un 2nd jeton santé au premier tour des Griège ?

Oui. L'utilisation de **Evolution Pit** est un moyen rapide de faire évoluer un minion Griège !





## MODES SOLO, CO-OP & ENDLESS

### Est-ce que les unités IA explorent ?

Non, les unités d'IA n'explorent pas à leur tour. Elles peuvent toutefois attaquer un point d'intérêt de type minion (landmark minion) s'il s'agit de l'adversaire le plus prioritaire à leur portée.

### Si un objectif précise « à la fin de la Vague # » et que la partie se termine avant, est-ce que l'objectif est considéré comme réalisé ?

Non. Vous devez aller jusqu'à la fin de la Vague # pour que cet objectif soit réalisé. Les objectifs qui précisent « lorsque le scénario se termine » peuvent toutefois être réalisés même si le scénario se termine avant la vague finale.

Notez que tant que le jeu se termine à la Vague #, quelle qu'en soit la raison (à moins qu'une condition de défaite ne soit déclenchée), on considère que c'est la fin de cette vague.

### Les scénarios solo peuvent-ils être joués dans le désordre, en tant que scénarios indépendants ?

Oui, vous pouvez. Vous devriez essayer de sélectionner des scénarios qui n'ont pas de « report du scénario précédent ». Sinon, vous devrez peut-être vous arranger pour les mettre en place sans bénéficier de ce « report ».

### En jouant contre de multiples factions IA adverses, est-ce que ces factions sont amies entre elles ?

Oui. Elles sont amies et ne s'attaqueront pas les unes aux autres.

### Les unités IA aux portes de la Forteresse choisissent-elles d'absorber une attaque sur les portes de la Forteresse ?

Quand les portes de la Forteresse IA sont attaquées alors qu'il y a des unités dans la pile de déploiement, les dégâts ne sont pas assignés aux unités mais les portes subissent les dégâts à place et la forteresse riposte normalement.

### Brawnen Scenario Solo 2 : Expansion - Combien de « Research » dois-je sortir ?

Ajoutez simplement autant de pièces de « research » que de renommée (renown) gagnée lors du précédent scénario.

### Est-ce que les factions IA gagnent des récompenses pour avoir défait des unités ?

Non, les unités IA ne gagnent pas de récompenses, que ce soit des points de Source, des reliques ou des tours.

Les récompenses inscrites sur les unités défaites sont simplement perdues.

### Narora Scenario Solo 1 : Saints Will Persevere - Les tours Grovetender contribuent-elles à l'influence des Narora ?

Non, les tours Grovetender ne peuvent pas être comptabilisées pour déterminer l'influence des Narora.

Notez que les Narora gagnent la Source de toutes unités défaites par les tours Grovetender.

### Brawnen/Heirs Scenario Co-Op 1 : Skypact - Puis-je construire des tours obtenues comme récompense d'une élimination ?

Non, les Brawnen et les Heirs ne peuvent pas construire de tours dans ce scénario, quelle qu'en soit la raison.

Si un point d'intérêt offre une tour pour son élimination, la récompense est perdue.

## CLOUDSPIRE

Un jeu de Josh Carlson, Adam Carlson, and Josh Wielgus, publié par Chip Theory Games.

Traduction de la FAQ officielle : [ben@boardandgamer.com](mailto:ben@boardandgamer.com)

Source : <https://support.chiptheorygames.com/>





# FAQ/fr



# CLOUDSPIRE



boardandgamer.com

## PRÉAMBULE

Praesent nisl tortor, laoreet eu, dapibus quis, egestas non, mauris. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nullam eleifend pharetra felis. Mauris nibh velit, tristique ac, lacinia in, scelerisque et, ante. Donec viverra tortor sed nulla. Phasellus nec magna. Aenean vehicula, turpis in congue eleifend, mauris lorem aliquam sem, eu eleifend est odio et pede. Mauris vitae mauris sit amet est rhoncus laoreet. Curabitur facilisis, urna vel egestas vulputate, tellus purus accumsan ante, quis facilisis dui nisl a nunc.

## PRÉAMBULE

Praesent nisl tortor, laoreet eu, dapibus quis, egestas non, mauris. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nullam eleifend pharetra felis. Mauris nibh velit, tristique ac, lacinia in, scelerisque et, ante. Donec viverra tortor sed nulla. Phasellus nec magna. Aenean vehicula, turpis in congue eleifend, mauris lorem aliquam sem, eu eleifend est odio et pede. Mauris vitae mauris sit amet est rhoncus laoreet. Curabitur facilisis, urna vel egestas vulputate, tellus purus accumsan ante, quis facilisis dui nisl a nunc.





