

## Inferno: Déphasage

La capacité de déphasage de l'Inferno permet aux créatures d'invoquer (ou de "déphaser") des créatures de même type qu'elles sur le champ de bataille. Chaque unité ne peut utiliser qu'une seule fois cette capacité par combat. Pour pouvoir déphaser, le héros Inferno doit avoir la compétence notions de Déphasage au moins. Notions de déphasage vous permet d'appeler des diabolins et des démons cornus, mais vous ne pourrez déphaser des chiens de l'enfer par exemple qu'avec Déphasage pratique.

Pour déphaser, vous pourrez définir l'endroit où les créatures apparaîtront. Les unités **déphasées** (renforts) auront besoin d'un tour pour apparaître sur le champ de bataille, puis d'un autre tour pour pouvoir agir. Les effets de sorts (comme Rapidité) ne sont pas transférables aux nouvelles créatures déphasées. Les unités **déphasantes** utilisent seulement la moitié de leur tour pour appeler les renforts (leur valeur ATB est réinitialisée à 0,5 — cf p.231).

Il existe bien sûr plusieurs améliorations à apprendre pour accroître la vitesse et l'efficacité du déphasage. Référez-vous au tableau suivant pour plus d'informations.

### Niveaux de Déphasage



#### Notions de Déphasage

- » **Capacité de déphasage:** jusqu'au niveau 2 (diabolins, démons, et leurs améliorations)
- » **Quantité déphasée:** Renfort de 30% des troupes déphasantes



#### Déphasage Pratique

- » **Capacité de déphasage:** jusqu'au niveau 4 (ajout des chiens des enfers, des succubes, et de leurs améliorations)
- » **Quantité déphasée:** Renfort de 35% des troupes déphasantes
- » **Prérequis:** Notions de Déphasage



#### Déphasage Avancé

- » **Capacité de déphasage:** jusqu'au niveau 6 (ajout des chevaux de l'enfer, des fiélons des abîmes, et de leurs améliorations)
- » **Quantité déphasée:** Renfort de 40% des troupes déphasantes
- » **Prérequis:** Déphasage Pratique



#### Déphasage Ultime

- » **Capacité de déphasage:** toutes les troupes de l'inferno (ajout des diables et archidiabls)
- » **Quantité déphasée:** Renfort de 45% des troupes déphasantes
- » **Prérequis:** Déphasage Avancé

### Augmentations du Déphasage



#### Déphasage Instantané

- » **Effet sur la vitesse:** Les unités **déphasées** apparaissent instantanément.
- » **Prérequis:** Téléportation d'Assaut, Chance de Pendu, Pouvoir de Rapidité



#### Maître des Plans

- » **Effet sur la quantité:** 20% de renforts supplémentaires
- » **Prérequis:** Recrutement



#### Déphasage Rapide

- » **Effet sur la vitesse:** Les unités **déphasantes** utilisent seulement le quart de leur tour pour appeler les renforts (leur valeur ATB est réinitialisée à 0,75 — cf p.231)
- » **Prérequis:** Voyageur



#### Déphasage Massif

- » **Effet sur la quantité:** 10% à 35% de chance que le double de renforts soit déphasés (le pourcentage dépendant de la chance du héros: 10% + Chance \* 5%, et 10% si sa chance est négative)
- » **Prérequis:** Chance du soldat



#### Portail du Chaos

- » **Effets sur la quantité:** 10% de renforts supplémentaires (cumulatif)
- » **Prérequis:** Ville niveau 3
- » **Coût:** 🏰 1000, 🗡️ 2, 🏹 2

Il est important de noter que les créatures déphasées disparaîtront à la fin du combat, et rien ne peut l'empêcher. De même, notez qu'une créature déphasée ne contribue pas au gain d'expérience. Si vous faites en sorte de battre toute les autres créatures en combat sauf celles déphasées, celles-ci disparaîtront, et le combat se finira normalement. Cette remarque est vraie pour toute créature invoquée ou force fantomatique. Par contre, si la créature ayant appelé les renforts est tuée au combat, les créatures déphasées ne disparaîtront pas, même si elles ne se sont pas encore matérialisées.

Pendant la période de transition de déphasage, i.e. le tour nécessaire aux renforts pour apparaître sur le champ de bataille, l'endroit du déphasage est visible par les 2 joueurs. Si la position visée est bloquée lorsque la créature apparaît, elle se décale automatiquement vers une position libre. Aucun sort ne peut atteindre les renforts avant qu'ils ne se soient matérialisés. En particulier, la seule manière de les faire apparaître plus vite est la capacité absolue Déphasage Instantané.

## Stratégies

Alors que les niveaux de la compétence Déphasage augmentent l'efficacité du Déphasage, les capacités raciales associées ne l'influencent pas (à part la capacité absolue). Cette structure est assez similaire à l'Artisanat des Magiciens. Cependant, les Seigneurs Démon peuvent apprendre des capacités liées à d'autres compétences, comme Commandement, Logistique ou Chance, pour améliorer le déphasage dans leur armée.

### **Déphasage Instantané**

Déphasage Instantané est une compétence attractive, qui procure un bonus simple et facile à mettre en oeuvre. Il nécessite des capacités très utiles pour un Seigneur Démon qui s'appuie sur le Déphasage (Téléportation d'Assaut, Déphasage Massif, Déphasage Rapide, Frénésie). Cependant, comme toutes les capacités absolues, il ne laisse qu'une compétence libre sur les six qu'un héros peut apprendre. Si vous jouez la carte du Déphasage, vous pourrez choisir Commandement et Maître des Plans (à supposer que ce choix vous soit offert). Mais cela vous coupera d'autres stratégies intéressantes, comme la combinaison Rage des Enfers (Défense) / Flammes Cuisantes (Magie de la Destruction), basée sur Flammes des Enfers. De plus, sans la compétence Défense, vos troupes seront d'autant plus vulnérables, et vous compterez uniquement sur le rempart des troupes déphasées pour vous protéger.

