

Conf 3 : tuto Invocation

Soumis par akodosho

Si vous jouez une part d'incantation ou de divination dans votre armée de Confrontation 3, l'option "invocation" est une stratégie jouable, suffisamment en tout cas pour en dresser un petit bilan, avec ses avantages et ses inconvénients...

1) L'invocation, kōsako ?

Elle consiste pour un jeteur de sorts (fidèle ou magicien) à appeler des "renforts" par le biais d'un miracle ou d'un sortilège. Il suffit donc de s'acquiescer du sort en question dans la composition de l'armée et de la lancer au moment de l'activation du jeteur se sort.

Attention, les combattants invoqués obéissent à des règles précises (pages 79 et 80 du livre de règles de conf'3) destinées à canaliser leur puissance. En résumé :

- Les invocations n'agissent pas la phase de leur arrivée sur la table. Certains appellent à sa le mal de l'invocation, terme hérité du JCC Magic.
- Les combattants invoqués sont représentés par la carte de l'invocateur, et sont donc activés en même temps que lui. Cependant, si l'invocateur meurt, les créatures ne disparaissent pas et sont toujours représentées par la carte de leur "maître".
- Les créatures invoquées ne peuvent pas être placées au corps à corps et ont un rayon d'invocation autour de l'invocateur.
- Enfin, à chaque invocateur ne peut contrôler qu'un certain nombre d'invocations à la fois, donc inutile d'espérer envahir la table...

2) Les avantages.

A. La gestion du nombre.

Un des avantages évidents de cette stratégie est de pouvoir augmenter son nombre de figurines, ce qui n'est pas négligeable puisque la gestion du nombre est une des clés de victoire de Confrontation 3. Pour être simpliste, on joue avec plus de points que l'adversaire. On peut donc avoir deux cas de figure :

- Votre armée est traditionnellement en sous nombre et l'invocation vous permet de vous mettre au niveau de votre adversaire. Ex : Wolfens avec invocation d'Animae Sylvestre
- Votre armée est déjà bien fournie en figurines et vous créez donc un surnombre. Ex : Nains de Mid-Nord avec invocation d'Ira Tenebrae.

ATTENTION : En tournoi fédéral, le nombre maximum de figurines sur la table est de 20. Vous ne pouvez donc pas dépasser 20 figurines sur table grâce à l'invocation. Il faut donc calculer au plus juste. Par exemple, un joueur Drune avec Ardokath et invocation d'Ira Tenebrae (qui peut contrôler 5 créatures) aurait peut-être intérêt à faire une composition "base" à 15 figurines max.

B. L'"accrantage" et "l'englueage".

Je regroupe ici ces deux tactiques car le principe de base est le même. En effet, on part du principe que vos unités invoquées ne vous coûtent rien et qu'elles peuvent être invoquées. Par conséquent, vous allez vous en servir comme pions sacrificiels pour gêner votre adversaire. Vous pouvez les avancer en avant pour qu'elles se fassent charger ou engager et ainsi bloquer les unités de votre adversaire (il pourrait les éviter mais s'expose lui-même à une charge). Certaines unités, comme les Mânes (que je compte comme invoquées car elles peuvent être ressuscitées) avec leur capacité de régénération, sont redoutables dans cette utilisation. Vous pouvez aussi les placer devant des pièces importantes pour bloquer les lignes de vue (attention cependant à l'artillerie perforante...). Elles peuvent aussi servir d'appui et créer des combats à 2 ou 3 contre 1...

ATTENTION : En tournoi fédéral, les créatures invoquées décomptent comme pertes... Faites donc attention de ne pas les sacrifier avec trop de cœur, sous peine de faire cadeaux de points de victoire à votre adversaire.

C. La psychologie.

Enfin, un autre avantage de cette stratégie est psychologique. Votre adversaire risque de voir d'un mauvais œil des créatures apparaître de nul part et revenir une fois qu'il les aura tuées. Deux choix vont se présenter à lui : soit il s'occupe de vos invocations et affaiblit ses propres unités pendant que vous placez votre troupe à votre guise ; soit il néglige les invocations et risque de se faire prendre de flanc... C'est donc à vous de l'embêter le plus possible avec vos

invocations (mais gentiment quand m'âme, hein !) pour le d' stabiliser.

3) Les inconvenients :

A. L'invocateur.

Paradoxalement, la base de votre armée, l'invocateur, est aussi votre plus grande faiblesse, pour deux raisons principales :

- D'une part, un adversaire avisé et/ou habitué de cette stratégie va essayer de se débarrasser de votre invocateur. Il va donc falloir le protéger contre le tir en jouant avec les lignes de vue (d'cors ou figurines), avec des artefacts tel que l'offrande au z'phyr,

les miracles ou sorts (pour augmenter la résistance, les difficultés des tirs...). Il faudra aussi le protéger contre le close, avec en gros les mêmes tactiques que contre le tir.

- D'autre part, si votre invocateur ne sert qu'à ça, vous perdez l'avantage en PA que donne l'invocation. En effet, si votre invocateur coûte 100 PA et que vous invoquez pour 60 PA de créatures, vous avez perdu 40 PA... Votre invocateur doit donc être capable de faire autre chose, comme se battre au close (et par la même occasion se défendre) ou jeter d'autres sorts (attention à l'effet "sac à point"). Dans l'idéal, votre invocateur devrait invoquer son max de créatures contrainables le plus vite possible pour ensuite pouvoir faire autre chose et se contenter de invoquer les combattants perdus. Votre invocateur ne doit donc pas être dédié à cette seule tâche.

B. Le "mal de l'invocation".

L'autre inconvénient relève des créatures invoquées elles-mêmes. En effet, elles ne font rien la phase ou elles arrivent et ne peuvent donc pas se déplacer. En d'autres termes, elles risquent de se faire charger (et donc éliminer) si la partie est un peu avancée. Essayez de jouer avec les lignes de vue pour limiter les charges (il vaut mieux se faire engager...). En fait, ceci est surtout ennuyeux pour les grosses invocations, qui coûtent cher en PA et en gemmes ou FT, et qui risquent de se faire affaiblir ou anéantir avant d'avoir pu agir. Par conséquent, préférez les petites créatures (Pantin et Ange Morbide / Ira Tenebrae / Animae Sylvestre / Etincelants) que vous pouvez sacrifier et que vous invoquez en général au moins par paires.

Pour résumer :

- Choisissez un invocateur capable d'appeler facilement plusieurs créatures.
- Protégez votre invocateur ou faites en sorte qu'il puisse se défendre.
- Préférez les "petites" invocations aux "grosses".
- L'invocation ne doit pas être votre seule stratégie mais plutôt un atout supplémentaire.