

ÉQUIPEMENT DES HÉROS

Choisir librement l'équipement d'un Héros reste une gageure, des armes et des protections trop ou pas assez puissantes entraînent un déséquilibre préjudiciable au jeu. Cette aide de jeu propose de guider la prise de décision des joueurs (Héros, Overlords et scénaristes), tout en respectant l'esprit du jeu. Évidemment, Overlords et scénaristes ont toute latitude d'être plus restrictifs ou plus généreux en matière d'équipement des Héros, et même prévoir d'attribuer des potions, artefacts, armes magiques, etc.

Les Points d'Équipement

En se penchant sur les scénarios officiels, on remarque que l'équipement suggéré est assez basique pour les scénarios les moins difficiles, et plus badass pour les scénarios plus difficiles.

Un premier outil de rationalisation consiste à donner une valeur, que nous appellerons points d'équipement, aux dés figurants sur les cartes et tuiles :

Valeur

-  (J) 1 point
-  (JR) 2 points
-  (O) 3 points
-  (OR) 4 points
-  (R) 5 points
-  (RR) 6 points



Exemple avec la dague de parade :

 (JR2) en attaque +  (JR2) en défense = 4 points d'équipement



Exemple avec le bouclier tribal :

 (OR4) en défense = 4 points d'équipement



Exemple avec un garde de Bêlit :

 (OR4) en attaque + 1 en défense + 2 en compétences = $7 \div 2 = 3,5$ points d'équipement,
Arrondir au chiffre inférieur si besoin

Si l'arme propose 1 dé de défense, il vient s'ajouter à son (ses) dé(s) d'attaque. L'attaque, la défense, et la valeur de certaines compétences d'un allié sont comptabilisés à la moitié de leur valeur afin de tenir compte de leur caractère mortel (un Héros peut perdre un allié, contrairement à un équipement "permanent" comme une arme).

Les Points d'Aptitudes

L'analyse des kits d'équipement suggérés dans les scénarios officiels, nous enseigne également qu'un kit est composé selon le Héros auquel il est destiné (classe, gemmes, compétences, capacité de charge, origines). On remarque aussi que des Héros sont plus avantagés en terme d'équipement, la raison en est qu'ils sont moins bien dotés en attributs et compétences (Bêlit) contrairement à d'autres (Conan). Il faut donc faire la somme des attributs et compétences de chaque Héros afin de déterminer, de ce que nous qualifierons, ses Points d'Aptitudes (voir page suivante).



ATTRIBUTION DES POINTS D'ÉQUIPEMENT

- PA 44-45 = 16 PE au niveau 🧛, 19 PE au niveau 🧛.
- PA 46-47 = 15 PE au niveau 🧛, 18 PE au niveau 🧛.
- PA 48-49 = 14 PE au niveau 🧛, 17 PE au niveau 🧛.
- PA 50-51 = 13 PE au niveau 🧛, 16 PE au niveau 🧛.
- PA 52-53 = 12 PE au niveau 🧛, 15 PE au niveau 🧛.
- PA 54-55 = 11 PE au niveau 🧛, 14 PE au niveau 🧛.

- PA 56-57 = 10 PE au niveau 🧛, 13 PE au niveau 🧛.
- PA 58-59 = 9 PE au niveau 🧛, 12 PE au niveau 🧛.
- PA 60-61 = 8 PE au niveau 🧛, 11 PE au niveau 🧛.
- PA 62-63 = 7 PE au niveau 🧛, 10 PE au niveau 🧛.
- PA 64-65 = 6 PE au niveau 🧛, 9 PE au niveau 🧛.

Légende :

🧛 signifie un kit pour un scénario où le taux de mortalité des Héros est plutôt de faible à modéré,

🧛 signifie un kit pour un scénario où les Héros vont devoir affronter de grands dangers.

ROUBLARDS

points de mouvement gratuit au minimum de 3 et dé de manipulation au minimum orange ou Crochetage

	Conan le vagabond (PA64) 🧛 hache de bataille (RR6), 🧛 hache de bataille (RR6), arc bossonien (O3)	= 6 = 9
	Bélit la tigresse (PA56) 🧛 épée (OR4+JR2), épée (OR4+JR2), plastron zingaréen (JR2), 🧛 épée turanienne (OR4+OR4), sabre de pirate (O3+J1), armure de cuir (J1)	= 10 = 13
	Shevatas (PA60) 🧛 épée (O3+JR2), plastron zingaréen (JR2), lames de lancer (J1), 🧛 épée turanienne (OR4+OR4), armure de cuir (J1), arc zingaréen (JR2)	= 8 = 11
	Taurus (PA60) 🧛 spectre stygien (RR6), armure de cuir (J1), lames de lancer (J1), 🧛 spectre stygien (RR6), arbalète (R5)	= 8 = 11
	Balthus (PA57) 🧛 arc bossonien (OR4), épée (OR4+JR2), 🧛 arc zingaréen (JR2), armure de cuir (J1), Slasher (R5+O3+12)	= 10 = 13
	Ikhmet (PA56) 🧛 épée turanienne (OR4+OR4), dague d'assassin (JR2), 🧛 épée (OR4+JR2), épée (OR4+JR2), armure de cuir (J1)	= 10 = 13
	Zapavaro (PA59) 🧛 sabre de pirate (O3+J1), armure de cuir (J1), 1 pirate (J1+J1+7), 🧛 sabre de pirate (O3+J1), 2 pirates (J1+J1+7)	= 9 = 13
	N'Gora (PA60) 🧛 lance d'ornement (OR4), bouclier tribal (OR4), 🧛 hallebarde (R5+R5+J1)	= 8 = 11
	Vanir Valkyrie (PA61) 🧛 épée (OR4+JR2), armure de cuir (J1), dague (J1), 🧛 épée turanienne (OR4+OR4), armure de cuir (J1), dague d'assassin (JR2)	= 8 = 11



A. Smith

GUERRIERS

		Points d'Équipement
	Conan (PA64) ☠ épée de Conan (O3+O3), ☠ hache de bataille (RR6), écu (O3)	= 6 = 9
	Conan mercenaire (PA65) ☠ sabre de pirate (O3+J1), dague d'assassin (JR2), ☠ épée de Conan (O3+O3), dague d'assassin (JR2), armure de cuir (J1)	= 6 = 9
	Conan le général (PA60) ☠ épée de Conan (O3+O3), plastron zingaréen (JR2), ☠ épée de Conan (O3+O3), armure de cuir (J1), 1 garde bossonien (O3+J1+5)	= 8 = 12
	Conan seigneur de guerre (PA65) ☠ hache de bataille (RR6), ☠ hache de bataille (RR6), armure de cuir (J1), arc zingaréen (JR2)	= 6 = 9
	Amra le lion (PA60) ☠ épée de Conan (O3+O3), plastron zingaréen (JR2), ☠ hache (J1+J1), lion de Conan (R5+R5+10)	= 8 = 12
	Constantius (PA61) ☠ hache de bataille (RR6), plastron zingaréen (JR2), ☠ hache de bataille (RR6), plastron zingaréen (JR2), écu (O3)	= 8 = 11
	Olgerd Vladislav (PA61) ☠ hache de bataille (RR6), plastron zingaréen (JR2), ☠ hallebarde (R5+R5+J1)	= 8 = 11
	Kerim Shah (PA56) ☠ épée (OR4+JR2), armure de cuir (J1), arc bossonien (O3), ☠ épée (OR4+JR2), plastron zingaréen (JR2), arbalète (R5)	= 10 = 13
	Shentu (PA54) ☠ épée kithane (OR4+JR2), épée kithane courte (JR2+JR2), armure de cuir (J1), ☠ épée turanienne (OR4+OR4), épée kithane courte (JR2+JR2), plastron zingaréen (JR2)	= 11 = 14
	Pallantides (PA55) ☠ épée (OR4+JR2), armure de cuir (J1), écu (R3) ☠ épée (OR4+JR2), armure de cuir (J1), bouclier (J1), 1 archer kothien (R5+8)	= 11 = 14
	Niord (PA61) ☠ épée aesir (O3++O3), dague d'assassin (JR2), ☠ épée aesir (O3+O3), dague (J1), 1 guerrier aesir (O3+J1+4)	= 8 = 11
	Amboola (PA54) ☠ épée (OR4+JR2), armure de cuir (J1), 1 pirate (J1+J1+7) ☠ épée (OR4+JR2), armure de cuir (J1), 2 pirates (O3+6)	= 11 = 14
	Bêlit (PA54) ☠ lance d'ornement (OR4), armure de cuir (J1), bouclier tribal (OR4), 1 garde (OR4+6), ☠ lance d'ornement (OR4), armure de cuir (J1), bouclier tribal (OR4), 2 gardes (OR4+6)	= 14 = 19
	Thak (PA62) ☠ masse de Mitra (R5), kriss (JR2), ☠ masse de Mitra (R5), masse tribale (OR4), armure de cuir (J1)	= 7 = 10
	Valéria (PA53) ☠ épée (OR4+JR2), sabre de pirate (O3+J1), plastron zingaréen (JR2), ☠ épée turanienne (OR4+OR4), épée (OR4+JR2), armure de cuir (J1)	= 12 = 15
	Valéria la guerrière (PA60) ☠ sabre de pirate (O3+J1), sabre de pirate (O3+J1), ☠ épée (OR4+JR2), sabre de pirate (O3+J1), armure de cuir	= 8 = 11



SORCIERS

	Pelias (PA50) ☠️ Kriss (JR2), 3 sorts au choix, = N/A ☠️ dague sacrificielle (J1+J1), 4 sorts au choix = N/A
	Hadratus (PA45) ☠️ Bâton de Mitra (JR2), 3 sorts au choix, = N/A ☠️ lance d'ornement (OR4), 5 sorts au choix = N/A
	Skuthtus (PA46) ☠️ dague sacrificielle (J1+J1), 3 sorts au choix, = N/A ☠️ poignard yuetshî (OR4), 4 sorts au choix = N/A
	Zogar Sag (PA53) ☠️ Bâton noir (J1), 3 sorts au choix, = N/A ☠️ lance d'ornement (OR4), 3 sorts au choix, 2 chasseurs pictes (J1+J1+4) = N/A
	Zelata (PA48) ☠️ kriss (JR2), 3 sorts au choix, = N/A ☠️ dague (J1), loup de Zelata (O3+O3+2), 3 sorts au choix = N/A
	Yogha de Yag (PA57) ☠️ lance d'ornement (OR4), 1 sort au choix, = N/A ☠️ lance d'ornement (OR4), 2 sorts au choix = N/A
	Taramis (PA47) ☠️ kriss (JR2), 3 sorts au choix, = N/A ☠️ poignard yuetshî (OR4), 3 sorts au choix, 2 guerriers aesir (O3+J1+4) = N/A

Grâce aux points d'aptitudes, on réalise qu'il y a de grandes disparités entre les sorciers. Hadratus est d'une faiblesse rédhibitoire. Une enfance malade ou peut-être un penchant immodéré pour l'alcool picte ? Impossible de l'équilibrer sans entrer en contradiction avec les kits proposés dans les scénarios officiels. Voici un exemple de ce que ça donnerait :

	Pelias (PA50) ☠️ Kriss (JR2), 3 sorts au choix, = N/A ☠️ lance d'ornement (OR4), 4 sorts au choix, 1 molosse infernal (R5+R5+4) = N/A
	Hadratus (PA45) ☠️ lance d'ornement (OR4), 4 sorts au choix, = N/A ☠️ lance d'ornement (OR4), 6 sorts au choix, 3 potions de vie = N/A



remake de scénarios
 made in Nesh-Shogta
 disponibles sur



made by Nesh-Shogta
 feedback welcome <https://the-overlord.com>

