

# ÉQUIPEMENT DES HÉROS V1.4

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

### Bonus Armure :

Parce que les armures offrent une protection passive, 1 point d'équipement supplémentaire est ajouté. Le poids peut parfois aussi être pris en compte.



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 l'armure de cuir :  
 (J1) en défense +1 parce qu'elle offre l'avantage d'économiser une gemme = 2 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).



# SYSTÈME D'ÉVALUATION DES POINTS D'APTITUDES (PA)

## HÉROS (PA)



|                        |    |    |   |   |   |   |    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|------------------------|----|----|---|---|---|---|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Amboola (54)           | 10 | 8  | 6 | 3 | 6 | 6 | 10 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 |
| Amra le lion (60)      | 11 | 9  | 8 | 3 | 5 | 6 | 11 | 0 | 0 | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 |
| Balthus (57)           | 10 | 7  | 8 | 3 | 6 | 5 | 10 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 4 |
| Bêlît (54)             | 9  | 7  | 4 | 1 | 6 | 8 | 9  | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 2 | 0 | 2 | 0 | 4 |
| Bêlît tigresse (56)    | 10 | 8  | 4 | 1 | 7 | 7 | 9  | 0 | 4 | 0 | 0 | 0 | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 |
| Conan (64)             | 11 | 10 | 7 | 3 | 6 | 6 | 12 | 5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 |
| Conan général (60)     | 11 | 10 | 7 | 3 | 6 | 6 | 12 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 5 |
| Conan mercenaire (65)  | 11 | 10 | 7 | 3 | 6 | 6 | 12 | 0 | 4 | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 |
| Conan warlord (65)     | 11 | 11 | 7 | 3 | 6 | 6 | 12 | 5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 |
| Conan vagabond (64)    | 11 | 9  | 7 | 3 | 7 | 6 | 12 | 5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 |
| Constantius (61)       | 11 | 9  | 5 | 3 | 6 | 4 | 12 | 5 | 0 | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 1 |
| Ikhmet (56)            | 10 | 6  | 5 | 3 | 6 | 8 | 9  | 0 | 4 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 |
| Kerim Shah (56)        | 10 | 7  | 8 | 3 | 6 | 5 | 10 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 3 |
| Níord (61)             | 11 | 8  | 5 | 5 | 6 | 4 | 12 | 0 | 4 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 |
| N'Gora (60)            | 11 | 8  | 8 | 3 | 7 | 7 | 12 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 |
| Olgerd (61)            | 11 | 9  | 7 | 3 | 6 | 5 | 11 | 5 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 |
| Othryadès (61)         | 10 | 9  | 8 | 3 | 6 | 6 | 11 | 0 | 0 | 3 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 |
| Pallantides (60)       | 11 | 9  | 7 | 3 | 6 | 7 | 11 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 |
| Shentu (54)            | 10 | 8  | 5 | 3 | 6 | 4 | 11 | 0 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 1 |
| Shevatas (60)          | 10 | 7  | 7 | 3 | 7 | 8 | 10 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | 0 | 2 | 0 | 0 | 3 |
| Thak (62)              | 14 | 10 | 4 | 2 | 7 | 4 | 14 | 0 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 |
| Taurus (60)            | 10 | 7  | 7 | 3 | 6 | 9 | 11 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 3 |
| Valeria (53)           | 10 | 7  | 5 | 3 | 6 | 4 | 10 | 0 | 4 | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| Valéria guerrière (60) | 10 | 8  | 5 | 6 | 6 | 5 | 10 | 0 | 4 | 3 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| Vanir valkyrie (61)    | 10 | 8  | 6 | 3 | 6 | 7 | 10 | 0 | 4 | 0 | 2 | 0 | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 |
| Zapovaro (59)          | 10 | 8  | 6 | 3 | 7 | 6 | 12 | 0 | 0 | 3 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 |

## Légende :



valeur du dé + nombre d'attaques



valeur du dé + nombre d'attaques



valeur du dé



mouvement gratuit + saturation



valeur du dé + saturation



5 points



4 points



3 points



3 points



2 points



Les autres compétences non listées valent 1 point chacune, sauf courir qui vaut 0.

A noter que les cartes équipements parues dans des add-ons trop confidentiels (comme le remarquable *Livre de Campagne*), n'ont pas été prises en compte. Rien ne vous empêche de créer votre listing de kits personnalisés selon les cartes d'équipement en votre possession. La constitution des kits reste ouverte à des ajustements mineurs, comme une conversion déterminée par le remplacement d'une carte que vous n'avez pas ou déjà affectée (p. ex. la dague d'assassin (JR2) trouve son équivalent avec le kriss (JR2). 1 épée (OR4+JR2) + 1 plastron zingaréen (JR2) peuvent être remplacés par 1 épée turanienne (OR4+OR4)).

## 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), = 6
- 💀 hache de bataille (RR6), arc bossonien (O3) = 9



### Bêlit la tigresse (PA56)

- 🧠 épée (OR4+JR2), sabre de pirate (O3+J1), = 10
- 💀 épée turanienne (OR4+OR4), épée (O3+JR2) = 13



### Shevatas (PA60)

- 🧠 épée (O3+JR2), arc zingaréen (JR2), = 8
- 💀 épée turanienne (OR4+OR4), arc zingaréen (JR2) = 10



### Taurus (PA60)

- 🧠 spectre stygien (RR6), arc zingaréen (JR2), = 8
- 💀 spectre stygien (RR6), arbalète (R5) = 11



### Balthus (PA57)

- 🧠 arc bossonien (OR4), épée (OR4+JR2), = 10
- 💀 arc zingaréen (JR2), armure de cuir (J1), Slasher (R5+O3+12) = 13



### Ikhmet (PA56)

- 🧠 épée turanienne (OR4+OR4), dague d'assassin (JR2), = 10
- 💀 épée (OR4+JR2), épée (OR4+JR2) = 12



### Zapavaro (PA59)

- 🧠 épée turanienne (OR4+OR4), armure de cuir (J1+1), = 10
- 💀 sabre de pirate (O3+J1), 2 pirates (J1+J1+7) = 13



### N'Gora (PA60)

- 🧠 lance d'ornement (OR4), bouclier tribal (OR4), = 8
- 💀 hallebarde (R5+R5+J1) = 11



### Vanir Valkyrie (PA61)

- 🧠 épée (O3+JR2), dague d'assassin (JR2), = 8
- 💀 épée (OR4+JR2), épée (OR4+JR2) = 12



# GUERRIERS

|                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                          |
|------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------|
|    | <b>Conan (PA64)</b><br> hache de bataille (RR6),<br> hache de bataille (RR6), écu (O3)                                                                                                                         | <b>Points d'Équipement</b><br>= 6<br>= 9 |
|    | <b>Conan mercenaire (PA65)</b><br> sabre de pirate (O3+J1), dague d'assassin (JR2),<br> sabre de pirate (O3+J1), dague d'assassin (JR2), armure de cuir (J1+1)                                                 | = 6<br>= 8                               |
|    | <b>Conan le général (PA60)</b><br> épée de Conan (O3+O3), armure de cuir (J1+1),<br> épée à 2 mains (OR4+OR4), plastron zingaréen (JR2+1)                                                                      | = 8<br>= 12                              |
|    | <b>Conan seigneur de guerre (PA65)</b><br> hache de bataille (RR6),<br> hache de bataille (RR6), Plastron Zingaréen (JR2+1)                                                                                    | = 6<br>= 9                               |
|    | <b>Amra le lion (PA60)</b><br> épée de Conan (O3+O3), armure de cuir (J1+1),<br> hache (J1+J1), lion de Conan (R5+R5)                                                                                          | = 8<br>= 12                              |
|    | <b>Constantius (PA61)</b><br> hache de bataille (RR6), armure de cuir (J1+1),<br> hache de bataille (RR6), armure de cuir (J1+1), écu (O3)                                                                     | = 8<br>= 11                              |
|   | <b>Olgerd Vladislav (PA61)</b><br> hache de bataille (RR6), armure de cuir (J1+1),<br> hallebarde (R5+R5+J1)                                                                                                | = 8<br>= 11                              |
|  | <b>Kerim Shah (PA56)</b><br> épée (OR4+JR2), armure de cuir (J1+1), arc Zingaréen (JR2),<br> épée (OR4+JR2), plastron zingaréen (JR2+1), arc Bossonien (O3)                                                | = 10<br>= 12                             |
|  | <b>Shentu (PA54)</b><br> épée kithane (OR4+JR2), dague d'assassin (JR2), plastron zingaréen (JR2+1),<br> épée kithane (OR4+JR2), épée kithane courte (JR2+JR2), plastron zingaréen (JR2+1)                 | = 11<br>= 13                             |
|  | <b>Pallantides (PA55)</b><br> épée (OR4+JR2), armure de cuir (J1+1), écu (R3)<br> épée (OR4+JR2), cotte de mailles (O3+1), bouclier tribal (OR4),                                                          | = 11<br>= 14                             |
|  | <b>Niord (PA61)</b><br> épée aesir (O3++O3), dague d'assassin (JR2),<br> épée aesir (O3+O3), dague (J1), 1 guerrier aesir (O3+J1)                                                                          | = 8<br>= 11                              |
|  | <b>Amboola (PA54)</b><br> épée (OR4+JR2), armure de cuir (J1+1), 1 pirate (O3)<br> épée (OR4+JR2), armure de cuir (J1+1), 2 pirates (O3)                                                                   | = 11<br>= 14                             |
|  | <b>Bêlit (PA54)</b><br> lance d'ornement (OR4), armure de cuir (J1+1), bouclier tribal (OR4), 1 garde (OR4),<br> lance d'ornement (OR4), plastron zingaréen (JR2+1), bouclier tribal (OR4), 2 gardes (OR4) | = 14<br>= 19                             |
|  | <b>Thak (PA62)</b><br> épée (OR4+JR2), dague (J1),<br> épée (OR4+JR2), masse tribale (OR4)                                                                                                                 | = 7<br>= 10                              |
|  | <b>Valéria (PA53)</b><br> épée (OR4+JR2), épée (OR4+JR2),,<br> épée turanienne (OR4+OR4), épée (OR4+JR2), plastron zingaréen (JR2+1)                                                                       | = 12<br>= 15                             |
|  | <b>Valéria la guerrière (PA60)</b><br> épée (OR4+JR2), dague d'assassin (JR2),<br> épée (OR4+JR2), sabre de pirate (O3+J1),                                                                                | = 8<br>= 10                              |



# SORCIERS

|                                                                                   |                                                                                                                                               |                                       |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------|
|   | <b>Peliás (PA50)</b><br>☠️ kriss (JR2), 3 sorts au choix,<br>☠️ dague sacrificielle (J1+J1), 4 sorts au choix                                 | Points d'Equipement<br>= N/A<br>= N/A |
|   | <b>Hadratus (PA45)</b><br>☠️ bâton de Mitra (JR2), 3 sorts au choix,<br>☠️ lance d'ornement (OR4), 5 sorts au choix                           | = N/A<br>= N/A                        |
|   | <b>Skuthtus (PA46)</b><br>☠️ dague sacrificielle (J1+J1), 3 sorts au choix,<br>☠️ poignard yuetshi (OR4), 4 sorts au choix                    | = N/A<br>= N/A                        |
|   | <b>Zogar Sag (PA53)</b><br>☠️ bâton noir (J1), 3 sorts au choix,<br>☠️ lance d'ornement (OR4), 3 sorts au choix, 2 chasseurs pictes (J1+J1+4) | = N/A<br>= N/A                        |
|   | <b>Zelata (PA49)</b><br>☠️ kriss (JR2), 3 sorts au choix,<br>☠️ dague (J1), loup de Zelata (O3+O3+2), 3 sorts au choix                        | = N/A<br>= N/A                        |
|   | <b>Yogha de Yag (PA57)</b><br>☠️ lance d'ornement (OR4), 1 sort au choix,<br>☠️ lance d'ornement (OR4), 2 sorts au choix                      | = N/A<br>= N/A                        |
|  | <b>Taramis (PA47)</b><br>☠️ kriss (JR2), 3 sorts au choix,<br>☠️ poignard yuetshi (OR4), 3 sorts au choix, 2 guerriers aesir (O3+J1+4)        | = N/A<br>= N/A                        |

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

|                                                                                    |                                                                                                                                                          |                |
|------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|
|  | <b>Peliás (PA50)</b><br>☠️ Kriss (JR2), 3 sorts au choix,<br>☠️ lance d'ornement (OR4), 4 sorts au choix, 1 molosse infernal (R5+R5+4)                   | = N/A<br>= N/A |
|  | <b>Hadratus (PA45)</b><br>☠️ lance d'ornement (OR4), 4 sorts au choix,<br>☠️ lance d'ornement (OR4), 6 sorts au choix, 2 potions de vie, 1 orbe explosif | = N/A<br>= N/A |



aides de jeu, scénarios, campagne  
by Nesh-Shogta  
disponibles sur



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

