

CLASSES & CLASSEMENT DES HÉROS VI.5

Avoir un classement des Héros selon leur niveau de compétences et leurs caractéristiques, permet aux joueurs, Overlords ou scénaristes, d'attribuer l'équipement de départ en s'efforçant de garder un certain équilibre. Il est des Héros de base plus forts que d'autres, leur octroyer un équipement leur offrant encore plus de puissance, c'est courir le risque de déséquilibrer un scénario. Cette aide de jeu propose de guider la prise de décision des joueurs. Évidemment, Overlords et scénaristes ont toute latitude pour se montrer plus restrictifs ou plus généreux, 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 intéressant 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 l'écu :

 (OR3) en défense = 3 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

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 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

En arrivant à établir la valeur intrinsèque d'un Héros (points d'aptitudes), l'équipement de départ qu'il recevra sera plus adapté qu'un unique kit générique. Les avantages offerts par l'équipement viendront compenser les faiblesses d'un Héros, ou, au contraire, il ne viendra pas avantager encore davantage un Héros fort.

La somme des attributs et compétences de chaque Héros fournit une indication précieuse pour évaluer son niveau général. Le tableau de la page 3 indique les PE à attribuer selon les PA.



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
Baal Pteor (59)	11	10	6	3	6	6	12	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	3
Balthus (57)	10	7	8	3	6	5	10	0	0	0	0	2	0	2	0	0	0	4
Bêlit (54)	9	7	4	1	6	8	9	0	0	0	0	2	0	2	0	2	0	4
Bêlit tigresse (56)	10	8	4	1	7	7	9	0	4	0	0	0	3	0	0	0	0	3
Brule (61)	10	8	8	3	7	8	10	0	0	0	0	0	3	0	0	0	0	4
Conan (64)	11	10	7	3	6	6	12	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4
Conan conquérant (68)	12	11	7	3	6	6	12	5	0	0	0	0	0	0	0	2	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 pirate (66)	11	10	6	3	7	7	12	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5
Conan vagabond (64)	11	9	7	3	7	6	12	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4
Conan warlord (65)	11	11	7	3	6	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
Gorm (63)	11	9	7	2	7	6	12	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	5
Ikhmet (56)	10	6	5	3	6	8	9	0	4	0	2	0	0	0	0	0	0	3
Kull roi (64)	12	9	7	3	6	5	12	0	0	0	2	0	0	2	0	2	0	4
Kerim Shah (56)	10	7	8	3	6	5	10	0	0	0	0	2	0	0	2	0	0	3
Niord (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
Octavia (60)	10	6	7	2	5	6	11	0	4	0	0	0	0	2	0	2	3	2
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
Vanir vakyrie (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
Zenobia (61)	10	6	6	3	7	7	10	0	0	0	0	0	3	0	0	2	0	8

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



2 points



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

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 💀.
- PA 66-67 = 5 PE au niveau 🧡, 8 PE au niveau 💀.
- PA 68-69 = 4 PE au niveau 🧡, 7 PE au niveau 💀.

Légende :

- 🧡 signifie un kit pour un scénario où le taux de mortalité des Héros serait plutôt de faible à modéré,
- 💀 signifie un kit pour un scénario où les Héros auraient à affronter de grands dangers.

CLASSES

GUERRIERS



Amra le lion (PA60)



Balthus (PA57)



Conan conquérant (PA68)



Constantius (PA61)



Kull roi (PA64)



Kerim Shah (PA56)



Niord (PA61)



Olgerd 5PA61)



Shentu (PA54)



Valeria (PA53)

MARAUDEURS

points de Mouvement + points de Manipulation (7 points si Crochetage)
égaux ou supérieurs à 14



Bêlît (PA54)



Bêlît la tigresse (PA56)



Brule (PA61)



Conan pirate (PA66)



Ikhmet (PA56)



N'Gora (PA60)



Shevatas (PA60)



Taurus (PA60)



Vanir valkyrie (PA61)



Zenobia (PA59)

SORCIERS

Lanceurs de sorts



Pelias (PA50)



Hadratus (PA45)



N'Yaga (PA46)



Skuthtus (PA46)



Yogha de Yag (PA57)



Xaltotun (PA53)



Zelata (PA49)



Zogar Sag (PA53)

MERCENAIRES

points de Mouvement + points de Manipulation
égaux ou supérieurs à 12



Amboola (PA54)



Baal Pteor (PA59)



Conan (PA64)



Conan général (PA60)



Conan mercenaire (PA65)



Conan vagabond (PA64)



Conan warlord (PA65)



Gorm (PA63)



Octavia (PA60)



Othryadès (PA61)



Pallantides (PA60)



Thak (PA62)



Zapavaro (PA59)



2022, made by Nesh-Shogta
campagnes, scénarios, aides de jeu, matériel
feedback welcome <https://the-overlord.com>

