



Observações sobre como usar seus Heróis Alternativos

Preâmbulo

Tem havido muita gente perguntando como incluir todos os heróis que eles têm nos cenários existentes. A Monolith não forneceu regras ou diretrizes para isso. Eles afirmaram que haverá a publicação de algumas diretrizes, mas, com base no que foi dito, parece que isso pode ser apenas em relação ao equipamento inicial que os personagens deveriam ter.

Eu já disse anteriormente que a única barreira para usar seus heróis alternativos em qualquer cenário é a habilidade; ou um cenário realmente precisa de uma habilidade específica presente ou uma determinada habilidade quebrará o cenário tornando-o trivial demais.

Eu faço as seguintes observações para mostrar que você não deve ter muito medo de usar seus heróis alternativos e desequilibrar excessivamente os cenários. Entretanto, você deve estar ciente de que podem ocorrer alguns problemas latentes.

Estas são minhas opiniões e, embora baseadas em experiências e análises reais, não são definitivas; você pode ter uma opinião ligeiramente diferente.

Minhas observações se aplicam ao **Jogo Base e às Metas Destravadas**; Eu não possuo nenhuma outra expansão (embora você possa extrapolar essas observações para ajudar com quaisquer heróis adicionais). Nota: Eu não incluí os heróis "malvados" na minha comparação (Zaporavo, Thak, Zogar Sag, Constantius, Olgerd Vladislav e Skuthus).



Qual equipamento usar?



Vou linkar o excelente tópico de Patrick Reynolds que irá ajudá-lo:

<https://boardgamegeek.com/thread/1664168/suggestions-starting-weaponarmor-loadouts-kings-pl>

(Segue a Tradução do conteúdo do link acima).

"Olá a todos,

Até que a Monolith nos forneça as regras oficiais de orientação para todos os outros heróis incluídos no 'King's pledge', eu juntei este guia não oficial que eu usarei para incorporar outros heróis além da versão de varejo nos meus jogos.

Eu entendo que isso pode causar problemas de equilíbrio, e eu tentei manter as coisas sob controle e não criar potencialmente heróis imparáveis. Na maioria das vezes, eu estou usando as ilustrações nas cartas do herói como guia.

Valeria - Sword, Parrying Dagger, Leather Armor

Conan (Mercenary) - Conan's Sword, Axe, Leather Armor

Savage Belit - Pirate Saber, Parrying Dagger

Kerim Shah - Turanian Sword, Zingaran Bow

Conan (Warlord) - Battle Axe, Chain Mail

Balthus - Bossonian Bow, Slasher (ally)

Amboola - Sword, Scale Mail

Conan (The Wanderer) - Sword, Axe, Buckler

Zelata - Zelata's Wolf (ally), Sacrificial Dagger, Spells (based on scenario)

N'Gora - Javelin, Ornamental Spear, Tribal Shield

Amra the Lion - Conan's Lion (ally), Axe, Chain Mail

Pelias - Dagger, Spells (based on scenario)

Taurus - Yuetshi Knife, Throwing Knives

Conan (The General) - Conan's Sword, Scale Mail

Pallantides - Sword, Shield, Kothian Archer (ally)

Olgerd Vladislav - Halberd, Leather Armor

Isso é tudo por enquanto. Ainda não estou analisando como jogar com os vilões como heróis.

Sei que há alguma sobreposição nos equipamentos para essas configurações, obviamente, se você quiser usar dois heróis com o mesmo item e não houver várias cópias, você precisará fazer um ajuste em algum lugar.

Ou você pode simplesmente manter o equipamento de qualquer cenário que estiver usando (mas você pode perder algumas habilidades de alguns dos heróis alternativos se você fizer isso).

Habilidades que podem desbalancear um cenário

As principais habilidades "problemáticas" a serem observadas são o Evade [Evasão] e o Elite Shooter [Atirador de Elite]; ambos podem potencialmente desequilibrar um cenário.

Evade (Shevatas e Savage Belit)

Eu não incluiria mais de 1 personagem com Evade; como muitas das condições de vitória dos OLs dependem do esgotamento do tempo estabelecido ou retardar ao máximo os heróis, mais do que 1 seria problemático.

Algo deve ser dito aqui sobre Feline Grace, que, efetivamente, ignora 1 modelo inimigo ao se mover (devido à penalidade). Isso não ignora o Block, como o Evade, portanto não é tão poderoso e nem tão problemático.

In the Clutches of the Picts [Nas garras dos pictos] e Savage Belit

Essa situação merece mais observações porque Savage Belit não perde a Evade até que ela atinja a sobrecarga de 7. Isso significa que ela pode carregar a Princesa e ainda usar sua perícia Evade; isso seria um grande reforço para os heróis. [Esta situação poderia ser facilmente revertida ao alterar o valor do peso da princesa, de tal forma que a Savage Belit perdesse a Evade ao carregá-la, mantendo assim o equilíbrio original deste cenário].

Elite Shooter (Balthus e N'Gora)

Esses heróis não devem ser usados em nenhum cenário em que o objetivo seja matar um personagem que dependa da habilidade Protected [Protegido] (Atualmente Skuthus), pois isso tornaria esses cenários muito fáceis. Esses cenários são:

In the Heart of Darkness [No coração das trevas]

In the Name of Ibis [Em nome de Ibis]

No entanto, tendo dito que, se você tem um OL particularmente habilidoso, então, utilizar um personagem com Elite Shooter pode ser um desafio extra para ele, pois ele deve tentar planejar constantemente a quebra da Linha de Visão.

Habilidades que devem ser consideradas para a maioria dos cenários

Lockpick [Arrombar]

Deve ser considerada em cenários em que a abertura de baús ou portas é necessária, por exemplo:

For All of Ophir's Gold [Por Todo o Ouro de Ophir]

The Key of Kithchemes [A chave de Kuthchemes]

Wall Wrecker [Destruir Barreiras]

Considere-a na Aldeia dos Pictos para ajudar a entrar nas cabanas ou no Mapa da Pousada para ir de quarto em quarto.

Spell Casting [Feitiço]

Eu sempre utilizaria um personagem com Spell Casting em cenários que incluíssem Hadrathus (apenas troque-o e mantenha sua lista de feitiços).

Você pode trocar alguns feitiços se desejar, mas fique atento a 2 pontos:

1. que você mantenha um feitiço que seja importante para o cenário (como Teleport para In the Clutches of the Picts)
2. que qualquer outro feitiço que você use não vai desbalancear o cenário de uma forma ou de outra

A questão dos feitiços é aquela que exigiria que você usasse o julgamento. É bom, por exemplo, trocar Lightning Storm por um feitiço de ataque à distância mais direto (como a Bori's Rage) para o In the Clutches of the Picts, já que o feitiço não é tão essencial nesse cenário.

Climb/Leap [Escalar / Saltar]

Essas habilidades são úteis em cenários no mapa da Pousada ou no Forte em Ruínas.

Eu diria que a habilidade Leap é essencial para o mapa do Navio (para poder embarcar no barco do OL).

Evade/Feline Grace [Esquiva / Graça Felina]

Eu sempre incluo alguém com Evade ou, pelo menos, Feline Grace.

Evade é importante para In the Clutches of the Picts devido ao número de inimigos Bloqueando que existem nesse cenário.

Possíveis substituições de herói.

Alguns heróis alternativos são uma melhor troca para os heróis do jogo base do que outros. Dividi os heróis do jogo base em "papéis" generalizados que eles cumprem para categorizar melhor os heróis alternativos que poderiam substituí-los nos cenários.

Conan (Guerreiro da Linha de Frente)

Conan é um guerreiro da linha de frente e deve focar sua atenção em rachar cabeças, permitindo que seus companheiros de equipe realizem suas manobras (embora Wall Wrecker é uma manobra pura). Como tal, todos os outros personagens de combate com capacidade de sobrevivência decente podem preencher o seu papel.

Conan (qualquer um) pode preencher o papel de Conan muito bem.

Shevatas (Trapaceiro)

Preenche o papel de se movimentar no tabuleiro, abrindo baús e manobrando através do inimigo para chegar onde ele precisa estar. Para ser franco, não há personagem melhor nesse papel do que Shevatas, mas existem alguns substitutos se você quiser enfatizar certos aspectos do papel sobre os outros.

Taurus vem com Lockpick [Arrombar] e um dado vermelho em Manipulação, fazendo dele uma boa escolha se você quiser abrir as coisas. Ele também é um lutador decente de segunda linha durante sua habilidade Precision Strike [Ataque Preciso]. Ele também vem com Feline Grace [Graça Felina], então pode se mover razoavelmente (mas é parado pela habilidade de Bloqueio do inimigo).

Savage Belit tem Evade [Esquiva] e movimento 3 e assim pode se mover facilmente. Ela é uma ótima personagem assassina porque pode chegar onde precisa e bater forte quando chegar lá.

Hadrathus (Feiticeiro)

Como um lançador de feitiços, Hadrathus não possui nenhuma outra habilidade notável. Ele é bastante robusto enquanto rola um dado laranja para defesa (outros lançadores de feitiços rolam amarelo).

Pelias é um necromante (na história de REH) e suas habilidades de Attack from Beyond [Ataque do Além] e Jinx [Mau Agouro] atestam suas relações com a magia negra. Pelias também tem Leadership [Liderança], mas não tenho certeza qual aliado ele deve usar (esqueletos?).

Zelata é um personagem muito melhor do que Hadrathus, então seria um reforço significativo para os heróis (além do dado de defesa); ela tem um aliado, a habilidade de Suporte, pode carregar mais itens e colocar mais gemas em movimento.

Belit (suporte)

Ela preenche o papel de personagem de suporte (geralmente trazendo seus guardas com ela), além de ter a habilidade de Suporte. Ela não se destaca em nenhuma tarefa, mas pode realizar todas, se necessário.

Amboola é a única alternativa real aqui; ele pode lutar muito melhor do que Belit e tem Leadership [Liderança]. Entretanto, ele não tem a habilidade Suporte.

Valeria (Lutador Secundário)

Sua falta de capacidade de sobrevivência faz dela uma personagem de combate secundária. Ela pode causar uma quantidade razoável de dano se ela tiver 2 armas, mas não puder receber muitos danos.

Kerim Shah é um personagem de luta secundário decente, embora ele se concentre no ataque à distância com suas habilidades; Precision Shot [Tiro Certeiro], Concentração (atirar sem a penalidade) e Untouchable [Intocável].

Outros

Existem alguns personagens que eu não mencionei e é porque eles não substituem facilmente nenhum Herói do jogo base (devido a estranhos conjuntos de habilidades e estatísticas). Isso não quer dizer que eles não possam ser usados, é claro, mas que fazer isso pode aumentar / diminuir a vantagem para os Heróis de alguma forma, dependendo de qual personagem você utilizar.

Balthus pode se mover bem e atacar onde precisa com excelentes habilidades de ataque à distância. Ele pode se encaixar como lutador secundário ou trapaceiro, mas seria um pequeno reforço no dano em ambos.

N'Gora é um Atirador de Elite que também tem a habilidade de Guarda-costas para proteger seus companheiros de equipe. Provavelmente o melhor no papel de lutador secundário.

Amra se encaixa mais facilmente no papel de lutador da linha de frente (especialmente sendo capaz de dar suporte a seu Leão), mas ele não tem algumas habilidades específicas de Conan (como Circular Strike [Ataque Circular] ou Wall Wrecker).

Pallantides tem um conjunto de habilidades estranhas, tendo Precision Strike [Tiro Certeiro] para ataques à distância, bem como Guarda-Costas e Sacrifício para proteger os companheiros de equipe. Ele também tem Liderança para lutar ao lado dos Black Dragons (com o General Conan; excelente ideia de cenário). Isso significa que ele poderia preencher o papel de lutador secundário ou suporte (Entretanto, ele seria um reforço no papel de suporte).

Aumentando o número de heróis

Os cenários têm números definidos de jogadores, o que pode limitar a jogabilidade de alguns grupos; você pode aumentar o número de heróis que podem ser usados em um cenário. Tenha cuidado ao fazer isso, pois isso pode obviamente desequilibrar um cenário, mas não é impossível fazê-lo (e melhor fazê-lo do que ter pessoas sentadas ou você sendo forçado a apenas jogar alguns cenários).

Se você pretende aumentar o número de heróis, siga estas diretrizes gerais:

Aumente o total de gemas do Overlord em 2

Aumente a recuperação de gemas do Overlord em 2

Mova 2 gemas extras para cada zona de fadiga dos heróis no início do cenário

Alterações de Cenário Específico

Além disso, certos personagens do Overlord em alguns cenários provavelmente deveriam ter seus pontos de vida aumentados (especialmente se eles são o objetivo):

Caçando a Tigresa: aumentar a vida de Skuthus e Zaporavo em 1

No Coração das Trevas: aumentar a vida de Skuthus em 2

Perseguição Infernal parte II: aumentar a vida de Zaporavo em 2

Em Nome de Íbis: aumentar a vida de Skuthus em 2

A Sombra Rastejante: aumentar a vida de Thog em 2

Em tempo: Além disso, você pode descobrir que adicionar mais alguns lacaios a grupos já existentes pode ajudar a compensar o 'poder matador' adicional dos heróis. Se um grupo de lacaios tiver menos de 5, então adicione uma figura adicional a esse grupo (coloque a figura adicional no mesmo espaço que uma figura existente dessa cor).

Espero que você encontre algo que ajude / seja interessante aqui.

Tradução realizada por Remi do link:

<https://boardgamegeek.com/article/24329069#24329069>