

Med stora krafter kommer stort ansvar!

HeroClix-skolan del 4: Superkrafter

Av: Dan Johansson



Förhoppningsvis har de första tre delarna i HeroClix-skolan lärt dig de grundläggande idéerna bakom hur man framgångsrikt kastar sina figurer in i striden och kommer ur densamma segrande. Efter att ha introducerat olika spelidéer och taktik är det nu dags för superkrafterna.

I den här delen av skolan förutsätts det att du spelat några partier HeroClix och att du lärt dig hur superkrafterna fungerar rent speltekniskt. Vad jag kommer att fokusera på är andra dimensioner av superkrafterna: hur man använder dem rent taktiskt och vilka som är värda sin poängkostnad och vilka som bör undvikas.

Superkrafter som påverkar figurens värden

Vissa superkrafter behöver jag inte orda särskilt mycket om, nämligen de som påverkar figurens värden. Deras verkan är självklar. Det finns emellertid två saker att säga om den här typen av superkrafter: 1) de kan bekämpas till exempel med Outwit och 2) de gör ofta figuren dyrare jämfört med en likvärdig figur som har bättre omodifierade värden. (Ett undantag är den otroligt billiga Energy Shield/Deflection.) När man väljer figurer till sitt lag skall man därför inte bry sig om huruvida figuren har superkrafter som påverkar figurens värden, åtminstone inte i den betydelsen att man ser det som ett plus. Tvärtom kan det vara läge att gå igenom sin samling och se om man inte kan hitta en lika bra figur som inte har de aktuella superkrafterna, men som istället har bättre omodifierade värden till samma eller (ofta) lägre kostnad. De superkrafter som påverkar figurens värden är:

- Blades/Claws/Fangs
- Close Combat Expert
- Energy shield/Deflection
- Enhancement
- Perplex
- Ranged Combat Expert

Enhancement och Perplex har den fördelen att de kan användas för att öka andra figurers värden. Perplex-kraften är överlägsen i det att den kan användas både på den figur som har kraften och på andra. Dock är Perplex i allmänhet en relativt dyr superkraft. Ranged Combat Expert kan neutraliseras om en fiende går in i närstrid med figuren, så till vida figuren inte har flygförmåga. Om man inte hittar något bättre alternativ utan väljer att ta med en figur med Ranged Combat Expert i sitt lag bör man se till att denne alltid har flygförmåga. I annat fall får man bereda sig på att figuren kommer att bli ett tacksamt mål för fienden. Blades/Claws/Fangs ökar (eller minskar) figurens *Damage*-värde till i genomsnitt 3,5. Superkraften är ungefär lika dyr eller billig som Toughness, så för en figur med Damage 2 eller lägre blir Blades/Claws/Fangs riktigt prisvärd. Blades/Claws/Fangs kan ju dessutom öka Damage-värdet till 6 som bäst, vilket kan göra Elektra (ca 20 poäng) lika farlig som Hulk (drygt 180 poäng) under vissa drag. En synnerligen användbar superkraft alltså.

TIPS [Perplex]: Tänk på att Perplex kan användas för att öka en figurs räckvidd. Använd dig av detta för att överraska motståndaren med avståndsattacker han inte trodde var möjliga.

Skadereducerande superkrafter

En annan typ av superkrafter vars innebörd är lätt att förstå är sådana som reducerar skada, direkt eller indirekt. Till denna grupp räknar jag:

- Impervious
- Invulnerability
- Mastermind
- Shape Change
- Super Senses
- Toughness

Toughness och Super Senses är båda tämligen prisvärda superkrafter. Invulnerability är dyrt och bra, men det höga priset avskräcker. Impervious är ett något bättre val. Med den stora mängd superkrafter och lagförmågor som finns idag rekommenderar jag att man fokuserar på det prisvärda och för motståndaren irriterande Super Senses om man överhuvudtaget vill ha skadereducerande superkrafter eller ännu hellre Mastermind, som dock måste användas på rätt sätt för att ha verkan. Med rätt sätt avses här att man använder spelidéen ”Att bygga runt en figur” (se HeroClix-skolan del 2). Vad gäller de övriga skadereducerande superkrafterna så finns det helt enkelt för många enkla sätt att komma runt dem för att de skall vara prisvärda. Jag kommer att visa på detta nedan.

TIPS [Mastermind]: Även så kallad ”splash damage”, alltså indirekt skada från en Energy Explosion-attack, kan omdirigeras till en intillstående figur med lägre poängvärde.

Neutraliserande superkrafter

Mycket färg, lite verkstad – det kan bli resultatet när man möter en figur med neutraliserande superkrafter. Vad hjälper en dyr förmåga som Invulnerability om fienden kan mata blixtrar mot din figur från långt avstånd – blixtrar som dessutom går rakt igenom skyddet och detta för motsvarande halva priset av vad ”osårbarheten” kostade. Om du vill upphäva effekterna av motståndarens superkrafter och se hans dyrgripar förvandlas till enkla poäng bör du hålla utkik efter följande superkrafter:

- Earthbound
- Exploit Weakness
- Outwit
- Psychic Blast

Earthbound är speciell i det att den påverkar den egna figuren negativt. Man bör således undvika figurer med denna ”superbegränsning” om man kan. Outwit är otroligt prisvärd med tanke på att man kan använda den till att neutralisera vilken superkraft som helst, och dessutom på 10 rutors avstånd. Spelets bästa superkraft! Psychic Blast och Exploit Weakness är mycket prisvärda om man möter motståndare med dyra skadereducerande förmågor, upp till tre gånger billigare faktiskt. Om motståndaren däremot förlitar sig till billiga skade-

reducerande förmågor eller inga alls så blir ovan nämnda förmågor plötsligt en dyr och onödig investering. Gillar dina motståndare att ställa upp med figurer som Hulk och Thor är Psychic Blast och Exploit Weakness riktiga trumfkort, men ställs du ofta mot SHIELD eller figurer som Black Panther, Jean Grey och ett gäng Medics blir de med ens helt värdelösa.

Superkrafter som skänker tidsmässigt manöverutrymme

I HeroClix-skolan del 3 talade jag om vikten av att vinna momentum. Momentumbegreppet består av två delar: tidsmässigt manöverutrymme och rumsligt manöverutrymme. Ju färre poäng lagen består av, desto viktigare blir det att skaffa sig det tidsmässiga manöverutrymmet. Att till exempel kunna flytta fyra figurer istället för tre i en grupp om sex figurer innebär en 25% ökning medan möjligheten att flytta två figurer istället för en i en grupp om tre figurer innebär en 50% ökning – betydligt bättre alltså! Det tidsmässiga manöverutrymmet kan bland annat vinnas med hjälp av följande superkrafter:

- Charge
- Energy Explosion
- Flurry
- Hypersonic Speed
- Leadership
- Running shot
- Willpower

Billigast av dessa är Energy Explosion, en superkraft som är mycket användbar om motståndaren använder samverkande figurer eftersom man med en explosion kan skada flera figurer med en och samma attack. Den överlägset bästa och dessutom mest prisvärda av dessa superkrafter är Hypersonic Speed. Superkraften kan sägas kombinera Leap/Climb (se nedan) med förmågan att förflytta sig, attackera och sedan fortsätta förflytta sig i samma drag (överlägsen Charge således). Dessutom kan den fungera som en uppdaterad Flurry. Vidare är Running Shot överlägsen Charge i och med att man teoretiskt kan utnyttja denna förmåga flera gånger mot samma motståndare. Med Charge kommer man automatiskt in i närstrid då den första attacken gjorts, varpå superkraften blir oanvändbar till dess att striden avslutats. Charge är visserligen en billigare superkraft än Running Shot, men frågan är om den är nog billig. Ett plus är i a f om man vill attackera en figur i Stealth, då Charge kan vara en lösning på problemet. Hypersonic Speed är hur som helst alla gånger att föredra framför de andra superkrafterna.

TIPS [Charge]: Charge tillåter en gratis *close combat action*. Därför kan man använda Charge samman med Exploit Weakness och liknande superkrafter som kräver just en sådan. Däremot kan man inte använda Charge tillsammans med Close Combat Expert, eftersom denna kräver en *power action*.

TIPS [Flurry]: Flurry kan användas samman med Blades/Claws/Fangs för att skapa en av spelets dödligaste attacker. Totalt 12 poängs skada under ett drag kan utdelas av en figur som lyckas maximalt med denna kombination.

Superkrafter som skänker rumsligt manöverutrymme

Momentum består som sagt av (minst) två delar, varav den andra delen är förmågan att fritt förflytta sig på spelplanen och undvika de hinder som finns i form av terräng och

motståndare. Följande superkrafter kan, utöver Hypersonic Speed, användas för att vinna kampen om det rumsliga manöverutrymmet:

- Plasticity
- Phasing/Teleport
- Leap/Climb

Leap/Climb är en oerhört prisvärd förmåga som knappt inverkar på figurernas totalpris. Med tanke på att Leap/Climb skänker figuren ett otroligt manöverutrymme (hoppas in och ut ur strider utan att behöva slå för *break away*, attackerar *soaring* figurer och rör sig genom *hindering terrain* utan att påverkas) så bör man ta varje chans att försöka uppdatera sina figurer med denna förmåga. Plasticity är dyrare än Leap/Climb men kan vara användbart om man har en hårdslående figur och vill förhindra motståndaren från att fly undan. Vet dock att förmågan kan neutraliseras helt med hjälp av Leap/Climb, vilket gör Leap/Climb till den överlägset mest prisvärda superkraften i den här gruppen. Hypersonic Speed har redan behandlas under rubriken ”Superkrafter som skänker tidsmässigt manöverutrymme” och är förstas både bäst och dyrast, men samtidigt oerhört prisvärd. Phasing/Teleport till sist kommer framförallt till sin rätt på inomhuskartor. På en utomhuskarta finns det ingen som helst anledning till att skaffa denna ganska kostsamma förmåga och även på inomhuskartor vill det att man spelar väl för att kunna uppväga den poängkostnad man fått punga ut med för att kunna få en figur med den här förmågan.

Särskilda attacker

Vissa superkrafter tillåter att figuren gör särskilda attacker. Till dessa hör till exempel Energy Explosion. Men det finns också fler:

- Energy Explosion
- Force Blast
- Incapacitate
- Mind Control
- Posion
- Pulse Wave
- Quake

Varning utfärdas härmed för superkraften Incapacitate. Den är vansinnigt dyr och uträttar väldigt lite. Spelets minst prisvärda superkraft, tyvärr! Superkraften blir mindre dålig om den används av en figur med flera avståndsattacker, men inte heller då är den särskilt prisvärd, även om den är användbar. För priset av en figur med Incapacitate kan man få två figurer utan Incapacitate som tillsammans är långt bättre. Poison är inte heller den särskilt prisvärd. Den extra poäng skada den ger kan lätt pareras med (den betydligt billigare) superkraften Toughness.

TIPS [Energy Explosion]: Om man har en figur med flera avståndsattacker kan man göra flera explosioner samtidigt. Genom att sikta på olika motståndare kan den totala skadan bli ohyggligt stor eftersom all skada utdelas samtidigt och inte var för sig. En av spelets absolut farligaste attacker är om man kombinerar Energy Explosion med Enhancement för att öka grundskadan i explosionerna till två (2). Om till exempel personerna A, B och C står på ett led, och man lyckas träffa A och C med Enhancement-förstärkta Energy Explosions så får figurerna A och C 2 poäng i skada medan

figur B får hela 4 poäng i skada. Totalt har figuren då utdelat 8 poäng i skada under draget. Dessutom utsätts alla figurer som skadas av Energy Explosion automatiskt för *knock back*. För tydlighetens skull skall sägas att all skada sker samtidigt.

TIPS [Incapacitate]: Den här superkraften kan kombineras med Enhancement för att både utdela en *token* och öka figurens *Damage* från 0 till 1.

TIPS [Pulse Wave]: Kombinera Pulse Wave med Telekinesis och flytta in en figur likt en levande bomb i hjärtat av motståndarens ställning. Tänk på att en Pulse Wave går rakt igenom figurer (och alltså även träffar figurer som står bakom de som först tar smällen, så länge dessa också befinner sig inom räckvidden förstås) och att inga skadereducerande superkrafter (eller övriga superkrafter för den delen) hjälper mot den. Pulse Wave gör ingen djupskada, men ibland kan det vara bra att få bort motståndarens figurer från sina första clix (vilka ofta är beströdda med diverse otäcka superkrafter) eller skada en figur som har Mastermind. Ett annat användningsområde för denna superkraft är att bränna av den i det egna lägret för att aktivera flera figurer med "aktiveringsklick" (t ex Con Artists, flera versioner av Hulk, Colossus m fl) på samma gång.

Defensiva superkrafter

Hit kan man förstås räkna alla de skadereducerande superkrafterna och en del av de superkrafter som skänker manöverutrymme (då dessa kan användas för flykt eller för att hålla sig undan fienden). Det finns även ytterligare superkrafter som kan användas i utpräglat defensiva syften, nämligen dessa:

- Barrier
- Battle Fury
- Combat Reflexes
- Defend
- Smoke Cloud
- Stealth

Barrier är förmodligen den mest prisvärda superkraften av dessa, särskilt om superkraften innehas av en figur som inte är särskilt dyr och som får som sin uppgift att i första hand skapa just barriärer. En rätt positionerad barriär kan neutralisera avståndsattacker och livsfarliga förmågor som Outwit. Combat Reflexes bör användas i kombination med avståndsattacker. Visst, superkraften är fortfarande bra om man vill få ett litet extra försprång att hinna tillbaka sina Medics för vård, men hey – superhjältar ska inte behöva springa runt med sjukvårdare i hasorna, eller hur? Var en man (alternativt en tuff brud), välj bort sjukvårdarna i alla lag utom de som består av vanliga dödliga (typ Hydra, SHIELD o s v) trots att detta kan innebära en nackdel. Battle Fury är förstås ett givet val om motspelaren gillar figurer med Mind Control, men i annat fall är superkraften inte bara värdelös utan till och med hämmande, eftersom den medför att figuren inte kan använda avståndsattacker och inte kan bäras av flygande figurer. Stealth har länge varit spelets mest prisvärda superkraft, och frågan är om den inte fortfarande håller denna position, trots hotet från Ultimates-förmågan (en *team ability* som bland annat gör att skyttar alltid kan se figurer med Stealth). Ultimates-förmågan är alla gånger dyrare än Stealth och med tanke på att Stealth är spelets näst billigaste superkraft (näst efter Energy Shield/Deflection) finns det ingen anledning till att inte förse så många figurer som möjligt med denna förmåga. Defend kan visa sig vara en mycket användbar superkraft, men frågan är om inte Mastermind är att föredra, eftersom den så gott som alltid fungerar, även mot

motståndare med höga Attack-värden. Defend kräver figurer med bra rumsligt manöverutrymme för att fungera fullt ut.

TIPS [Barrier]: Superkraften Barrier kan användas av flygande figurer, även när de befinner sig i läget *soaring*. Tänk på att man endast behöver fri *line of sight* på första rutan (men att alla rutor förstås måste befinna sig inom figurens räckvidd). Barrier kan användas för att stänga in en motståndare genom att man placerar barriären på rutorna bakom, framför och vid sidorna av figuren. Ingen kan förflytta sig genom diagonalerna på en barriär. Tänk dock på att vissa superkrafter neutraliserar terräng och då även barriärer.

TIPS [Defend]: Den här superkraften kan fungera i en kedja. Om figurerna A, B och C står på ett led och A och B båda har superkraften Defend så kan A dela med sig av sitt *Defense*-värde till B, som i sin tur kan dela med sig detta värde till C. Superkraften kan även användas i kombination med en annan figurs Energy Shield/Deflection för att skapa löjligt höga *Defense*-värden vad gäller avståndsattacker. Ställer man till exempel en figur med Energy Shield/Deflection i *hindering terrain* bredvid Invisible Girl får denna figur *Defense*-värdet 21 (18 + 2 + 1) mot avståndsattacker. Han löper då drygt 1% risk att bli träffad av en fiende med goda 10 i *Attack*-värde. Försumbart förstås!

Förnyade krafter

Det finns tre superkrafter som kan ge figuren förnyade krafter, nämligen:

- Steal Energy
- Support
- Regeneration

Steal Energy måste användas offensivt och fungerar främst som en bonus – förutom att motståndaren skadas återfår den egna figuren en del av sin styrka. Support används enbart på andra figurer, men är betydligt kraftfullare och ypperligt prisvärd. Regeneration är något billigare men inte lika kraftfull. Däremot har den fördelen att den kan användas på den egna figuren, men samtidigt nackdelen att den bara kan användas på denna. Support är helt klart den superkraft som rekommenderas när man vill ge sina figurer en schysst comebackmöjlighet.

Kontrollsuperkrafter

Slutligen finns det tre superkrafter som ger spelaren kontroll över skeenden eller figurer:

- Mind Control
- Probability Control
- Telekinesis

Min favorit är den dyra med ack så användbara Probability Control. Det faktum att superkraften kan användas två gånger per runda (en gång i ditt eget drag en gång i motståndarens) och dessutom inte kostar någon action gör det till en mycket prisvärd förmåga. Att kunna tvinga motståndaren till att slå om slag ger också ett psykologiskt övertag som kan få motståndaren att avstå en taktik eller börja chansa. Mind Control och Telekinesis hamnar även de i samma prisklass, men har helt andra användningsområden. Telekinesis är lättare att använda än Mind Control för en nybörjare, men samtidigt är Mind Control mäktigare, givet att den används på rätt sätt. Samtliga tre kontrollsuperkrafter är prisvärda så

länge man vet att utnyttja dem och använder dem aktivt – de är på tok för dyra för att förbli oanvända eller bara användas någon enstaka gång under partiet.

TIPS [Telekinesis]: Telekinesis är som allra bäst när du utsätter dina egna figurer för förmågan. Dels fungerar den då med 100% säkerhet och dels kan du ge dina figurer en välbehövlig skjuts in i närstriden. Tänk på att sådana figurer kan anfalla i samma drag (om du har kvar några handlingar), vilket gör kombinationen Telekinesis och närstridsmonster mycket dödlig. På så sätt kan telekinesis användas för att vinna momentum.

Superkrafternas pris

Så hur kan jag veta hur mycket en superkraft är värd i poäng jämfört med en annan? Ja helt säker kan man ju aldrig vara, men jag har utgått från två metoder: först och främst förnuft och erfarenhet. Efter mängder av HeroClix-partier får man en känsla av vilka figurer som är nyttigare än andra och vilka superkrafter som kostar poäng. Det är ingen hemlighet att en figur med Incapacitate plötsligt blir mycket dyrare än en likvärdig figur utan förmågan, eller att en figurs poängvärde knappt tycks påverkas alls av några clix med Energy Shield/Deflection eller Stealth. Som komplement till detta har jag använt mig av de Excel-ark som förekommer på nätet, där olika personer med för mycket att göra på fritiden (folk som undertecknad således) försökt härleda de formler som används för figureernas skapande. Även ur dessa, ibland motstridiga, uträkningar kan man få en bild av olika superkrafternas poängkostnad.

Slutet för HeroClix-skolan?

Med denna del av HeroClix-skolan lämnar jag er för tillfället. Spring nu ut i vida världen och prova era nyvunna färdigheter vid spelborden. Skaffa en handfull figurer och bered er på många högtidsstunder vid spelborden!

Excelsior! ...eller nåt.