

LH8 : quelques changements aux habitudes

Introduction :

Pour la première fois depuis le début des Légendes d'Hyborée, un opus ne se déroulera pas dans un pays accueillant des délégations du monde entier. Il sera sur un territoire inconnu, aux fins fonds du monde connu : la Lémurie. C'est un lieu dangereux où la survie prend tout son sens. Les risques de mort seront donc accrus. De plus, c'est un environnement où les infrastructures permettant les échanges commerciaux sont logiquement absentes.

Pour ces raisons, trois éléments de règles ont été introduits pour cet opus :

Nouvelle fonctionnalité : un deuxième personnage

A partir de cet opus, vous aurez la possibilité de créer un deuxième personnage sur larpmanager. Cela permettra à ceux qui considèrent que leur personnage politique ou commerçant n'a rien à faire en Lémurie puissent jouer un autre personnage.

Vous aurez donc 2 personnages accessibles : le principal (celui que vous avez l'habitude de jouer ou un nouveau si vous découvrez l'univers ou en changez) et un autre dit de substitution.

Vous pouvez jouer indifféremment les deux personnages sur les inters.

En janvier 2027, il vous sera demandé de choisir entre les deux, lequel sera le personnage principal pour LH8. Celui des deux, choisi, sera donc le personnage principal, l'autre sera le personnage de substitution.

La stabilité des fiefs sera gérée par rapport à la renommée du personnage du Suzerain qui peut indifféremment être un personnage principal ou de substitution.

Instance diplomatique et commerciale sur LH8

Sur le même principe que les arènes (combats instanciés avec une temporalité d'avant le GN), il sera prévu des instances diplomatico-économiques accessibles hors-jeu.

Les horaires :

Elles seront ouvertes de 9h du matin à 1h du matin sous la tente berbère avec une taverne et les commerçants de bouche à proximité.

Des horaires privilégiés seront proposés de 12h à 14h et de 20h à 22h, chaque jour. Ces horaires ont quatre intérêts :

- Ils optimisent vos chances de rencontrer des gens que vous souhaiteriez voir.
- Aucun combat d'arène n'est prévu sur cette plage horaire.
- Aucune tenue de position (liée au jeu d'exploration) ne sera comptabilisée sur cette période.
- C'est l'occasion de récupérer ses repas éventuels commandés et de se restaurer tout en profitant de ce jeu.

Les modalités :

Vous pourrez accéder à cette zone si vous le souhaitez, avec votre personnage de substitution ou avec votre personnage principal (sur le même principe que lorsque vous vous présentez ad honorem aux arènes).

Cette zone sera marquée comme « sans actions coercitives ». Il ne sera pas possible d'y dérober quelque chose, d'utiliser des annonces magiques ou de compétences à l'encontre d'autres personnes ni de combattre.

Ce lieu est dédié aux échanges, aux accords politiques etc...

Comme pour les arènes où les informations des résultats de combats arrivent en différé, vous pourrez tenir compte de ce qui se sera passé là-bas . A vous de trouver un subterfuge si vous en avez besoin pour le justifier logiquement (nouvelles à peine reçues du continent lointain, mal de mer ayant causé des pertes de souvenirs ponctuelles, etc...).

La gestion du jeu commercial sur LH8 :

Sur cette île lointaine, les ressources apportées sur les navires sont logiquement peu nombreuses :

- Les personnages principaux recevront normalement leur matériel de jeu en fonction de leurs compétences ou des éléments préservés suite à LH7. Certaines ressources clés du jeu d'exploration seront très rarement obtenues directement par les joueurs. Toutes les ressources ou presque seront trouvables en jeu, mais il ne sera pas simple de se les approprier.
- Les personnages de substitution ne recevront aucun matériel de jeu qu'il soit lié à leurs compétences ou non.
- Les gains de groupe (fief) seront accessibles et utilisables uniquement dans l'instance diplomatique-commerciale. On parle des pièces d'or, des ressources, ingrédients et autres.
 - Une pochette pour chaque groupe sera accessible sur place pour le Suzerain ou l'Intendant du groupe. Vous pourrez échanger, vendre ou donner librement ce que vous aurez dedans. Avant de partir de l'instance vous rendrez la pochette avec ce qu'il vous restera et ce que vous aurez éventuellement obtenu.
 - Le matériel de jeu obtenu dans l'instance ne pourra pas être rapporté sur l'aire de jeu du LH8 (il reste sur le continent), et celui sur l'aire de jeu ne pourra pas être apporté dans l'instance (il reste sur l'île de Lémurie). Même si votre personnage principal est celui qui va dans l'instance, il ne doit pas mélanger ses propres possessions avec celles du groupe. Ce n'est qu'à la fin du jeu que les ressources de l'instance et celles du jeu normal pourront être mises en commun et utilisées par des membres du groupe pour les usages de fin de jeu.
 - Le matériel de jeu étant identique de part et d'autre, nous comptons sur le fair-play de tous pour ne pas tricher.
- Quelques exceptions :
 - Récupérer des ressources pour les utiliser juste après en arène.

- Récupérer des ressources pour les utiliser juste après dans le jeu de navigation (explorations maritimes).
- Récupérer des ressources pour fabriquer juste après des objets par des artisans (ces objets pourront repartir sur le jeu normal). Exception pour éviter que la compétence artisanat soit inutilisable.
- Récupérer des ingrédients pour fabriquer sur place des potions par des alchimistes ou des herboristes (qui pourront dépenser aussi des ingrédients récupérés en jeu et repartir sur le jeu normal avec leurs créations). Exception pour éviter l'inutilité des ingrédients de groupe.
- Pour les bâtiments spéciaux et merveilles, au vu de la multitude de cas particuliers, chaque exception potentielle sera étudiée individuellement pour que l'avantage reste utile sans que ce soit déséquilibrant en apportant un trop gros avantage vis-à-vis des autres groupes.

LH8 : un monde dangereux

Un troisième personnage : le personnage secondaire :

Ce personnage peut remplacer le personnage principal si celui-ci meurt ou sort du jeu de quelque façon que ce soit. Vous pourrez récupérer son matériel de jeu au PC Joueur.

Il reste possible de prendre l'archétype habituel à la place ou de passer PNJ.

Ce personnage secondaire ne peut pas être pris pour les instances d'arène ou diplomatico-économiques tant qu'il n'a pas remplacé le personnage principal de l'opus.

Pour les arènes en ad numerus, seul l'archétype peut être choisi.

Puisque les risques de mort du personnage seront plus importantes que sur les LH précédents, avoir un personnage créé complètement sera moins frustrant à incarner qu'un archétype.

Les descendants et gains :

- Lors de chaque opus, TOUS les personnages actifs d'un joueur participant (principal, de substitution ou secondaire) gagnent les 2 xps de participation.
- Seul le personnage principal gagne les bonus d'xps supplémentaires octroyés par le scénariste ou autres.
- Lorsqu'il est en âge d'être joué (jeune adulte), un descendant peut être créé sur n'importe lequel des 3 spots de personnage.
- A la fin d'un opus, un personnage secondaire peut devenir de substitution ou principal si l'un des deux précédents est mort.
- En cas de mort d'un personnage principal, le report d'xp bonus a lieu normalement sur le nouveau personnage désigné comme principal (un tiers ou la moitié si c'est au bénéfice d'un descendant).
- TOUS les personnages vieillissent normalement.