Légendes d'Hyborhée - Opus 8

Modifications des règles (version 1.0 - Aout 2026)

L'Opus 8 des Légendes d'Hyborhée introduit plusieurs évolutions des règles. Les nouvelles mécaniques propres à cet opus sont détaillées dans le document « LH8 - Quelques changements aux habitudes ». En complément, plusieurs règles existantes ont été modifiées. Les principaux changements sont présentés ci-dessous. La lecture complète des livrets de règles reste nécessaire, y compris pour les joueurs habitués de la campagne. Certaines évolutions sont encore en cours d'ajustement par l'équipe d'organisation et pourront faire l'objet de calibrages avant le GN.

Changements généraux

• L'âge Vieux entraîne désormais une perte de Vitalité ainsi que l'acquisition permanente de l'état Blessé.
• Les Connaissances deviennent une catégorie de compétences à part entière. Elles représentent des savoirs particuliers qui ne peuvent être acquis par les moyens d'apprentissage classiques. Elles sont identifiées dans LarpManager. *Exemple : Acier cimmérien.*
• Les annonces associées aux compétences Service et Faveur ont été révisées.
• Le pouvoir de la Merveille de Nokowon a été modifié.
• Introduction du terme de jeu ***Néfaste***. Cette appellation regroupe les actions violentes ou coercitives. Certaines compétences porteront désormais ce qualificatif afin de préciser leur nature (par exemple : Charisme).
• Le Fief du Comptoir voit ses revenus augmenter de 5 pièces d'argent. Son intendant peut également choisir de recevoir une ressource supplémentaire de son choix lors de la résolution des ordres de caravane.
• Les nouveaux personnages créés sans utiliser de reroll reçoivent 2 points d'expérience supplémentaires.
• À chaque GN, chaque personnage appartenant à un même joueur reçoit les 2 points d'expérience automatiques. Les éventuels bonus d'expérience restent attribués uniquement aux personnages ayant effectivement participé au jeu.

Compétences

• Les règles d'Herboristerie et de récolte de ressources ont été revues. La récolte s'effectue désormais au moyen d'une carte de récolte qui devra être poinçonnée lors de la collecte. Les modalités précises sont détaillées dans les aides de jeu destinées aux herboristes. (MAJ à venir)
• Les règles de Forge ont été revues afin de renforcer l'intérêt du jeu autour des personnages forgerons et de favoriser cette activité en jeu. (MAJ à venir)

Wargame

• En arène, tous les effets ayant normalement une durée de 100 secondes voient leur durée réduite à 30 secondes.
• Lorsque plusieurs opérations d'espionnage sont menées depuis différentes sources contre un même fief, leurs effets sont désormais cumulatifs.
• Les ordres de caravane et les ordres militaires utilisent désormais un support unique dont le contenu évolue au fil des différentes phases d'ordres de l'année.
• Une arme de siège amenée en arène permet au camp attaquant d'aligner un combattant supplémentaire. Ce bonus ne s'applique pas au défenseur.
• Les ordres de soutien ne nécessitent plus de validation par le Diplomate.