

Chers RPgistes de Back to Dagor Dagorath,

Avant tout, je m'adresse à vous, qui que vous soyez : membre actif, « ancien » à la retraite, RPgiste d'un jour ou ex-membre de notre communauté, avec joie et espoir.

Aujourd'hui, Back to Dagor Dagorath renaît. Sans parler d'une « V.2 », les choses changent. Et c'est précisément pour vous informer de ces changements que j'ai le plaisir de m'adresser à vous. En ce petit mot d'entrée, voyez simplement mon désir d'exposer les choses comme je les vois et ma tentative de vous transmettre le plaisir et le goût du jeu que j'ai retrouvé dans ce forum qui fait peau neuve.

Après plus d'un an de vie très active, ce pourquoi je me dois avant tout de vous remercier tous autant que vous êtes pour votre passage parmi nous, peu importe la durée de celui-ci, notre communauté a ressenti un besoin d'air frais.

C'est poussé par ce désir que tout le forum partageait que de nombreux ajouts et modifications ont été apportés. Permettez-moi de vous présenter quelques-uns de celles-ci ...

Je vous remercie d'avance de l'attention que vous porterez à mon message,
Pour et au nom de toute la communauté,

Glorfindel, Fondateur



<http://leseigneurdesanneaux.superforum.fr/index.htm>

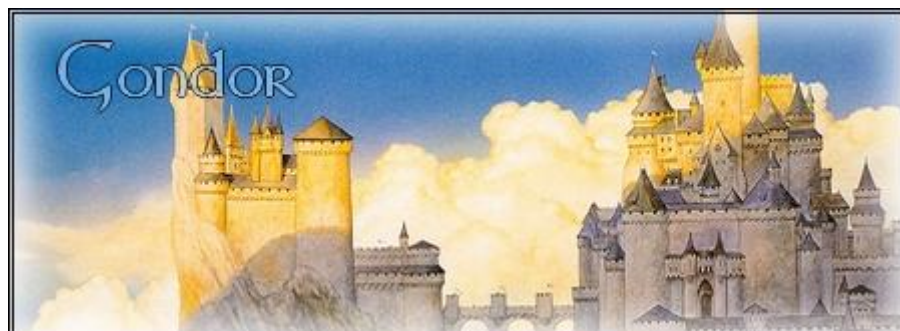
I. Un nouveau design

La première chose qui a changé, disons le premier changement que vous pourrez observer, c'est bien entendu le design. Après quelques tentatives de changement et quelques essais, nous en sommes revenus à un thème basé sur les dessins de John Howe ... Différent de l'ancien toutefois !

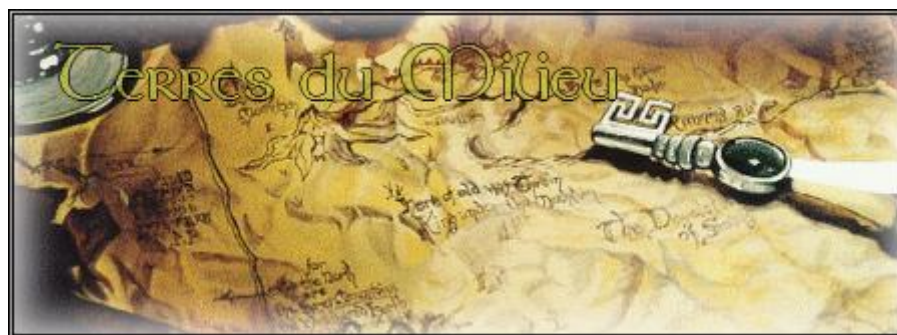
De nouveaux boutons ...



De nouvelles illustrations pour chaque forum de jeu ...



<http://leseigneurdesanneaux.superforum.fr/index.htm>



De nouvelles illustrations également pour les catalogues d'équipement ...



II. De nouvelles regles

A présent, ce sont les règles que j'aimerais vous présenter ... En quelques semaines, voir quelques mois, de nombreuses règles ont été ajoutées, modifiées, retravaillées, supprimées, ..., dans un souci de réalisme et en tentant toujours de contenter le plus grand nombre. Les nouveautés majeures sont :

Apparition de la magie ...

-Choc de puissance

=> Le bâton de puissance des Istari est le symbole du pouvoir et de la mission dont ils sont investi. Un peu à la manière de l'anneau unique pour Sauron, ceux-ci contiennent une part de leur force, la magie dont ils ont été investi. Ces bâtons ont de nombreux pouvoirs et peuvent, entre autre, créer des chocs de puissance brute, plus ou moins importants, qui peuvent projeter un ennemi un peu plus loin ... Ou faire voler une porte en éclat !

-Manipulation des éléments

=> Parmi leurs pouvoirs, les Istari dominent les éléments. Ils peuvent user de ce pouvoir de façons très variées ! Cela va d'illuminer le ciel d'un temps toujours clair ou d'invoquer une forte pluie, jusqu'à créer de grands vents, déchaîner des flammes déjà existantes, en invoquer même, diriger la puissance de la foudre ou encore déchaîner les eaux. Cependant, chaque Istar disposent d'affinités plus grandes avec l'un des éléments, la plupart du temps, et disposeront alors de véritables pouvoirs dévastateurs dans cet élément précis, laissant la force qu'il pourrait tirer des autres à un stade moindre.

-Voix des Maiar

=> En tant que Maiar, les Istari ont tous une influence et un pouvoir très grands sur les esprits d'autrui. Ils sont capables d'influer, voir de manipuler directement, des esprits moindres. Souvent, ce pouvoir se traduit par leur voix. Ils peuvent néanmoins l'exercer de façon muette. Parmi tous les Istari, Saroumane dispose du plus grand pouvoir dans ce domaine ... Les esprits les plus puissants peuvent parfois résister à cette emprise psychique !

-Guérison

=> Les Istari furent envoyés pour penser les maux causés par Sauron et pour aider les peuples libres à lui résister. De ce fait, ils disposent de grands pouvoirs de guérison qui peuvent remédier aux plus profondes blessures, physiques autant que psychiques.

-Langage universel

=> Parmi les capacités inhérentes des Maiar, il y a celle du pouvoir universel. Ainsi, par connexion à l'esprit des bêtes, les Istari sont capables de se faire comprendre de tout ce qui est vivant et parfois, leur imposer certaines actions ou les appeler à l'aide.

(et bien d'autres encore ...)



<http://leseigneurdesanneaux.superforum.fr/index.htm>

Une économie réformée ...

I/Système politique et économique :

Il faut savoir que les royaumes d'Arda respectent une certaine logique dans leur économie. Ainsi, certains royaumes de Tolkien comme le Gondor, le Lindon ou encore le Mordor sont des royaumes macrocéphales, le cœur du pays se situant en une ou deux cités principales, les autres cités étant de bien moindres importances et entourant plutôt la grosse cité. D'autres, comme le Harad, l'Arnor ou encore le Rohan sont polycentriques. C'est à dire qu'ils reposent sur plusieurs cités moyennes, le royaume basant sa force sur plusieurs cités égales au lieu d'une unique. Vous remarquerez que les royaumes déjà existants sont pour la majorité macrocéphale, mais que si vous réunifiez plusieurs royaumes entre eux, comme l'Arnor et le Gondor, ou les Terres des Gobelins, vous verrez qu'ils auront tendance à être polycentrique. Cette apport n'a pas pour but de vous désorienter, mais bien évidemment à améliorer davantage vos rp's et justifiez la diminution des valeurs de cités.

Royaume de Gondor: Macrocéphale. Pôles importants: Minas Tirith

Royaume d'Arnor: Polycentrique: Pôles Importants: Annûminas, Amon Sûl, Fornost

Royaume de Rohan: Polycentrique: Pôles Importants: Edoras et Capitales des Marches

Royaume de Fondcombe: Macrocéphale: Pôles Importants: Fondcombe

Royaume de Lindon: Macrocéphale: Pôles Importants: Mithlond

Royaume de Lothlorien: Macrocéphale: Pôles Importants: Caras Galadhon

Royaume de Vert-Bois-Le-Grand: Macrocéphale: Pôles Importants: Halles de Thranduil

Royaume de Rhûn: Macrocéphale: Pôles Importants: Minas Ambaronnë

Royaume de Harad: Polycentrique: Pôles Importants: Villes principales

Pays d'Umbar: Macrocéphale: Pôles Importants: Umbar

Royaume de Khand: Macrocéphale: Pôles Importants: Capitale

Terre de Mordor: Macrocéphale: Pôles Importants: Barad Dûr

(...)

Royaume Réunifié: Polycentrique

Royaume Elfique d'Eriador: Polycentrique

Empire du Mordor: Macrocéphale

Seigneurie d'Isengard: Macrocéphale

Royaume des Gobelins du Nord: Polycentrique

Royaume du Val d'Anduin: Macrocéphale

Royaume Unifié des Hommes de Rhovanion: Polycentrique

NOTE IMPORTANTE : Les royaumes ne peuvent changer de politique.

(entre autres choses ...)



<http://leseigneurdesanneaux.superforum.fr/index.htm>

Les quetes de forge apparaissent ...

Cette quête consiste à forger ses propres artefacts dans des limitations logiques et réalistes ! Comme vous le comprendrez bien vite, certaines races ne peuvent forger leurs armes n'étant pas d'habiles forgerons (Orques, gobelins, Uruk'hai).

Les 4 races disposées à pouvoir forger un artefact sont les suivantes :

Homme -> 60 lignes de RP

Elfe -> 100 lignes de RP

Nain -> 125 lignes de RP

Maia -> 150 lignes de RP

Les lignes de RP signifient le niveau d'habileté des races à pouvoir forger une arme !

Voici les restrictions des artefacts selon le nombre de lignes !

De 0 à 80 lignes : Aucun artefact n'aura accès à des pouvoirs ! Le fait qu'elle puisse percer une armure est considéré comme un pouvoir ! Donc ce n'est qu'une arme simple avec un symbole pour son porteur en quelque sorte !

Au-delà de 80 lignes : L'artefact pourra disposer de pouvoir(s) ! Mais attention, plus le nombre de lignes est grand plus les pouvoirs pourront être imposants !

NB : Les pouvoirs seront jugés par le Staff, il est évident qu'un artefact à 100 lignes ne pourra disposer de pouvoirs très puissants !

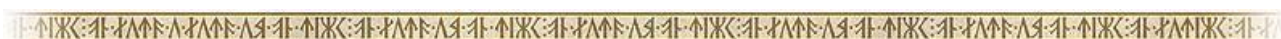
NB2 : Les lignes écrites plus haut (par exemple : Hommes -> 60 lignes) signifient que l'Homme ne pourra disposer de pouvoirs sur son artefact, mais s'il le souhaite peut mettre plus de lignes dans son RP (mais ne changera en rien la valeur de son artefact).

Explications détaillées : Un Homme qui forge une épée dans un RP de 60 lignes ou dans un RP de 100 lignes ne sera pas dans la capacité d'avoir des pouvoirs en plus !

Et bien d'autres encore en preparation ...

Un renouvellement des artefacts (descriptions et nombre de lignes requises) est en cours afin d'être plus cohérents et pour que chaque faction dispose du même nombre d'artefacts ...

Des règles plus précises sur la constructions de forts avancés ou encore sur la surveillance des frontières ...



III. De nouveaux catalogues

Depuis un bon moment déjà la réforme des catalogues d'équipement, de montures et d'armées a été lancée ... Elle parvient maintenant à son terme ! Les unités se diversifient et se multiplient, les coûts et les limites sont revues et les descriptions ont été modifiées !

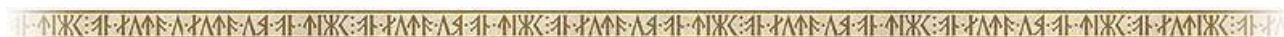
100 soldats Gobelins (25) : 50 po

--> Les gobelins sont à l'origine des orcs. Cependant, au bout de siècles passés dans les entrailles du monde, ils se sont adaptés à leur environnement de sorte qu'ils ont évolué et se sont distingués de leurs lointains cousins. Ils sont de plus petite taille, de la taille d'un hobbit ou d'un nain moyen, afin de pouvoir de faufilet ou se glisser dans les plus étroites veines d'une montagne. Leur peau a pris une teinte brunâtre, parfois noir ou vert très foncé de sorte que dans le noir le plus total, ce fut-ce leur armure, des yeux peu aguerris ne les distinguerait certes pas. Leurs yeux ont également évolué. Ceux-ci sont beaucoup plus globuleux que chez les autres orcs afin de capter la moindre parcelle de lumière dans le noir. Enfin, de petits crochets se sont développés à la surface de leurs mains et de leurs pieds, à la façon des araignées, de sorte qu'ils peuvent escalader aisément une surface qui ne soit pas parfaitement lisse : un arbre, une façade de pierre, ... Cependant, malgré tous ces atouts qui font d'eux des combattants dangereux dans les cavernes, ils sont très mal armés et leurs armes datent bien souvent d'un autre temps ou ont été volées aux nains de jadis. Ainsi de simples armures, souvent incomplètes, rouillées et des lames ébréchées leur servent dans leurs combats. Enfin ils sont beaucoup plus sensibles au soleil que les autres orcs. En plein jour, ils seraient pratiquement incapables de se battre. Leur plus grande force restant bien souvent leur nombre : ils se multiplient aussi vite que les araignées dit-on parmi leurs ennemis de toujours : les nains.

(...)

10 Trolls des cavernes (80) : 160 po ! LIMITE A 200 !

--> Les trolls des cavernes n'étaient pas différents, autrefois, des autres trolls. Ils ne constituaient, comme tous les autres, qu'une seule et même race les "Torog" en langue sindarine. Cependant, avec le temps, ils se différencièrent de leurs frères et s'adaptèrent à leur milieu, à l'instar des gobelins. Cependant, tous les trolls, exception faite des Olog-Hai de Sauron, héritèrent de leur totale incapacité à supporter les rayons du soleil. S'ils étaient touchés par ceux-ci, ils se transformaient aussitôt en pierre. Les trolls des cavernes se démarquent des autres par une taille moindre. Cependant ils sont plus larges et non moins forts. Ils manient souvent de longues piques prises aux nains ou d'énormes masses que Sauron donna jadis aux gobelins afin d'armer leurs monstres de combat. Dénué de toute intelligence, moins malin encore que des gobelins, si cela se peut du moins, leur atout réside dans leur force extraordinaire. Ce sont des troupes de chocs qui ne sont capables que de foncer droit sur l'ennemi en tapant le plus fort possible, ce qui se révèle cependant bien souvent très efficace.



IV. DES événements RP de taille ...

Plusieurs événements ont vu le jour ou vont naître sous peu afin de pimenter le jeu ...

Sous l'impulsion de deux des membres du staff, la « *Guilde* » (seigneurie mercenaire dans le jeu) organise un *tournoi de combat* purement *RP*, où n'interviennent ni les armées, ni les qualités de chacun des combattants, tous les personnages sont considérés d'un niveau équivalent. Il s'agit d'un « tournoi » totalement hors du jeu pour permettre aux intéressés de jouer pour le plaisir de jouer. Les règles sont simples :

- Les combats se font par équipe de 2
- Les artefacts et la magie sont autorisés
- Les actes dans ce RP (mort, blessure, ...) n'ont aucune influence sur le reste du jeu
- Chaque équipe doit verser 2000 pièces d'or
- L'équipe déclarée gagnante empoche la totalité des paiements d'inscription
-

Venez nous rejoindre dans ce combat de titan qui s'annonce et tentez votre chance, affrontez les autres joueurs pour le plaisir du Role Player Game et tester votre niveau et vos capacités !



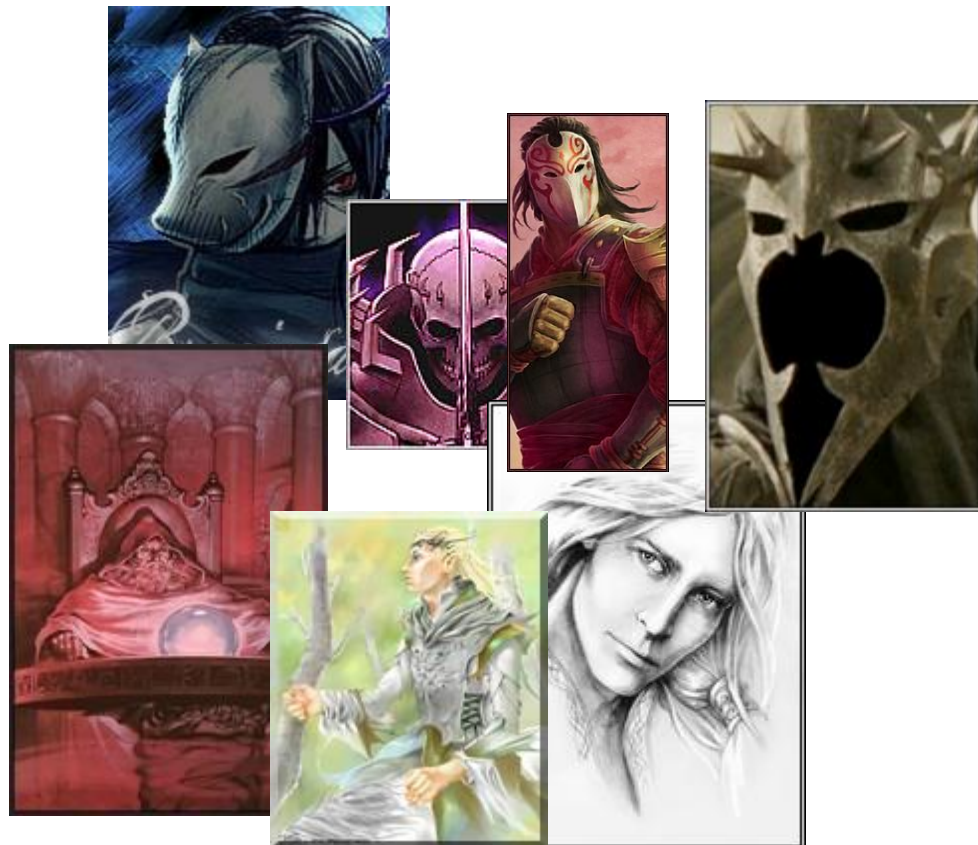
Les maîtres du Jeu du Forum vous réservent aussi une surprise ... Du nord un dragon va réparaître, un grand ver au souffle brûlant ... Venez participez à l'événement et soyez des braves qui iront défier le monstre ! Menez vos troupes contre ses hordes de serviteurs et débarrassez le Grand Nord de cette terreur ... Ou venez vous assurer le soutien de cet allié de choix !



<http://leseigneurdesanneaux.superforum.fr/index.htm>

V. Un nouveau staff ...

Suite aux dernières élections et aux dernières modifications de staff, les rôles ont été revus et mieux définis ... Désormais, le forum est mené par un Maître des Clefs, un Fondateur et cinq administrateurs.



Chers RPgistes de Back to Dagor Dagorath,
J'en arrive maintenant à la fin de ma présentation. Pour clôturer, je dirais simplement que je vous invite à revenir nous voir. J'espère avoir avivé (ou ravivé) en vous la flamme du RPG, et plus particulièrement j'espère vous avoir rendu l'envie de nous rejoindre. Je n'en dirai pas plus long.
Bien à vous tous, chers membres ou anciens membres,
Pour et au nom de toute la communauté,

Glorfindel, fondateur



