

## - *Guide d'utilisation* -



Embuscade à Amon Hen

Ce tutorial vous permettra d'apprendre à jouer à Vassal of the Ring (VOTR) afin que vous puissiez vous affronter sans soucis dans de féroces batailles sur Internet !

Nous ne traiterons pas dans ce tutorial de l'installation de VOTR et de ses extensions mais seulement de la familiarisation des fonctions du logiciel. Pour toutes questions relatives à l'installation du logiciel, vous pouvez aller voir [le site de Petit Uruk Joyeux](#).

# SOMMAIRE

1- Les modules : jeu et chargement	Page 3
2- Le panneau de contrôle <ul style="list-style-type: none"><li>- Redo</li><li>- Step forward</li><li>- Connect to server</li><li>- Board -</li><li>Pieces - 1D6</li><li>- 1D6 5X - 2D6</li><li>- 50 Dice -</li><li>Extras</li></ul>	Page 4
3- Choisir son terrain et ses unités	Page 5
4- L'espace de Chat	Page 6
5- Les différents marqueurs	Pages 7-9
6- Commencer une partie <ul style="list-style-type: none"><li>- Créer une partie</li><li>- Se connecter au serveur</li><li>- Déroulement de la bataille</li></ul>	Page 10
7- Extras <ul style="list-style-type: none"><li>- les abréviations pour les armes</li><li>- les raccourcis pour les marqueurs</li><li>- Modifier les caractéristiques des héros</li></ul>	Pages 11-12
8- Annexes	Page 13

## 1- Les modules :

Lorsque vous lancez l'application VASSAL ou si vous cliquez sur le fichier [launch\\_module.jnlp](#), la fenêtre ci-dessous apparaît vous permet de faire plusieurs choses :



- Play Module : lancer l'application.
- Server Status : voir qui s'est connecté durant les dernières 24h (ou plus).
- Edit Module : modifier le contenu graphique et textuel d'un module de jeu.
- New Module : créer un nouveau module.
- Load Module : charger un module pour créer (new) ou modifier (edit) une de ses extensions.

## 2- Le panneau de contrôle :

Une fois le module VOTR.mod lancé, une fenêtre s'affiche. Celle-ci contient le panneau de contrôle vous permettant d'organiser, de créer, de jouer ...



- REDO : Annule le dernier déplacement, revenir en arrière.
- STEP FORWARD : Faire avancer la sélection.
- CONNECT TO SERVER : Se connecter sur le serveur pour trouver des joueurs.
- BOARD : Faire afficher le terrain de jeu.
- PIECES : Faire afficher les figurines.
- 1D6 : Lancer un dé.
- 1D6 5X : Lancer 5 dés à la fois (pour les tirs de volée, par exemple).
- 2D6 : Lancer deux dés (pour faire les tests de Bravoure, par exemple).
- EXTRAS : Divers informations sur le jeu.
- DICE : Lance un D6 et donne les résultats des tests : chute de cheval, quel camp gagne le combat, si la flèche touche l'obstacle (résolution des cas ambigus)
- 2D6, 1D6, 5D6 : Lance des dés.

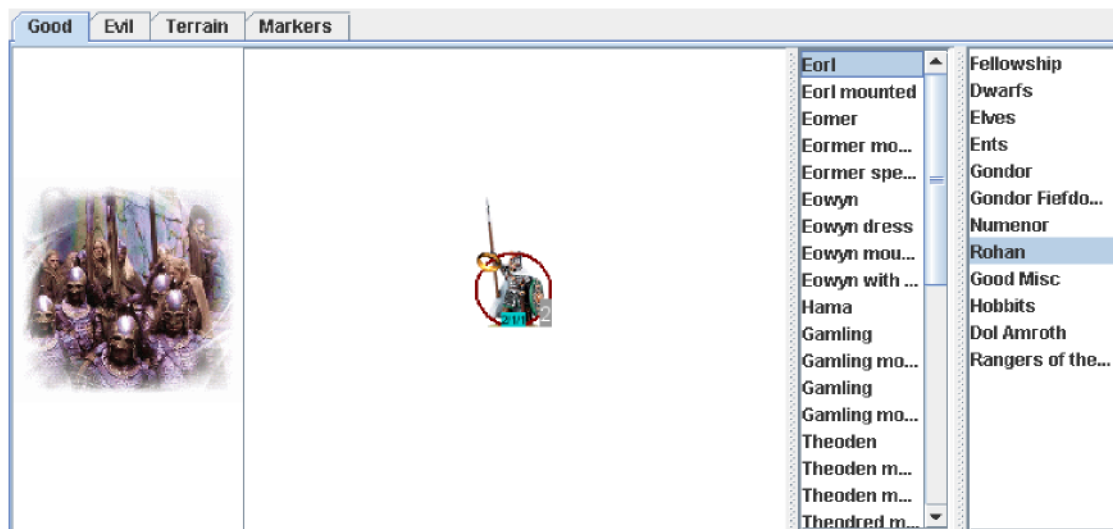
Lorsque vous lancer les dés (avec les différents boutons proposés), le résultats s'affiche dans la partie réservée au Chat.

Par exemple :

\*\*\* 1D6 = 5 \*\*\* <Xavier> signifie que le joueur Xavier a lancé un dé et a obtenu 5.

\*\*\* 2D6 = 10 \*\*\* <Xavier> signifie que le joueur Xavier a lancé 2 dés et a obtenu 10 (pour faire un test de Bravoure par exemple).

### 3- Choisir son terrain et ses unités :



- Choisir "File - New Game".
  - Cliquer sur "Select Board" pour sélectionner une ou plusieurs tables de jeu (24"x24" soit 60cmx60cm). Vous pouvez choisir "Add Row" et "Add Column" pour obtenir une table plus grande. Cliquer sur "OK" pour valider.
  - Revenu à la fenêtre principale, cliquer sur "Board" (Table de jeu) pour voir la table. -
- Cliquer sur "Pieces" pour obtenir une liste d'unités et de terrains.
- Remarquer les onglets en haut de la fenêtre (Units, Terrain, Markers). Commencez par sélectionner votre armée dans la liste de droite, (La Communauté, Gondor ...), puis votre unité sur la liste de gauche. L'image de l'unité choisie s'affiche sur la gauche.
  - Pour ajouter une unité sur la table de jeu, cliquez sur l'image de l'unité, maintenez le bouton gauche enfoncé et glissez le curseur vers la table. Le système est le même pour ajouter des terrains.

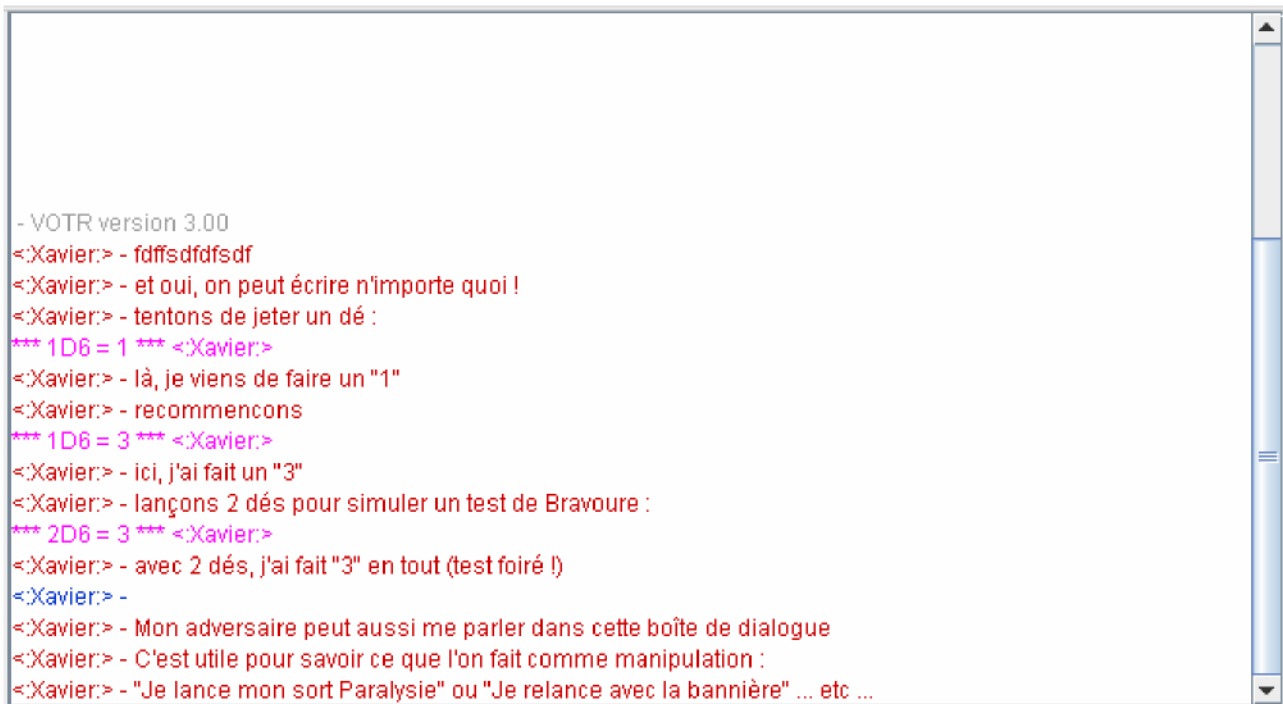
## 4- L'espace de Chat :

L'espace de Chat est situé sur la fenêtre principale. Il vous permet de discuter avec votre adversaire pour comprendre et faire comprendre vos actions.

Il sera utile plus tard de prendre des habitudes pour aller plus vite :

- use P : Pour dire que l'on utilise 1 Pts de Puissance
- use 2V : Pour dire que l'on utilise 2 Pts de Volonté
- etc ...

En effet, il est plus long d'écrire des actions que de les dire donc prévoyez un peu plus de temps pour vos parties !



```
- VOTR version 3.00
<:Xavier:> - fdffsdfdsdf
<:Xavier:> - et oui, on peut écrire n'importe quoi !
<:Xavier:> - tentons de jeter un dé :
*** 1D6 = 1 *** <:Xavier:>
<:Xavier:> - là, je viens de faire un "1"
<:Xavier:> - recommençons
*** 1D6 = 3 *** <:Xavier:>
<:Xavier:> - ici, j'ai fait un "3"
<:Xavier:> - lançons 2 dés pour simuler un test de Bravoure :
*** 2D6 = 3 *** <:Xavier:>
<:Xavier:> - avec 2 dés, j'ai fait "3" en tout (test foiré !)
<:Xavier:> -
<:Xavier:> - Mon adversaire peut aussi me parler dans cette boîte de dialogue
<:Xavier:> - C'est utile pour savoir ce que l'on fait comme manipulation :
<:Xavier:> - "Je lance mon sort Paralysie" ou "Je relance avec la bannière" ... etc ...
```

## 5- Les différents marqueurs :

- Fight : Montre le combat en cours d'exécution. À placer entre les figurines du combat.



- Target : Désigne la cible d'un tir ou pouvoir magique.



- Knock Down : Indique si la figurine est renversée. Mettre le marqueur sur la figurine. -

Firing : Il y a 2 étapes concernant le tir :

- La figurine se prépare à tirer (utiliser à la fin de la phase de mouvement, pour montrer les archers qui vont tirer).
- Appuyez une deuxième fois, il tire ! Mettre le marqueur sur la figurine.





- Climb : Indique qu'une figurine effectue un test d'Escalade. Mettre le marqueur sur la figurine.

- Jump : Indique que la figurine effectue un test de Saut. Mettre le marqueur sur la figurine.

- Dead : Quand la figurine meurt, elle est remplacée par une tête de mort. Vous pouvez enlever ce marqueur pour ne pas surcharger le terrain.



- Dices : Permet d'afficher le résultat du dé sur la figurine, afin par exemple de mieux comparer avec les résultats des figurines adverses



- Mark moved : Quand vous déplacez la figurine, un petit signe rouge apparaît automatiquement en haut à droite de la figurine. Grâce à cette fonction, vous apercevez quelles sont les unités qui ont déjà effectué leur phase de mouvement. Quand vous cliquez sur « Mark Moved », le signe rouge apparaît ou disparaît.



- Base : Montre la zone de la figurine (2 cm autour du socle). Cliquer une nouvelle fois dessus pour enlever le socle.

- Change : Permet de changer la figurine (pour avoir plusieurs figurines différentes de guerriers portant le même équipement, ou pour faire un effet miroir sur la figurine).

- Clone : La figurine est dupliquée. Le clone est dessus l'ancienne, déplacez le. Cela permet de préparer son armée plus rapidement sur le terrain.

- Delete : Pour enlever la figurine du terrain... quand elle meurt, par exemple.

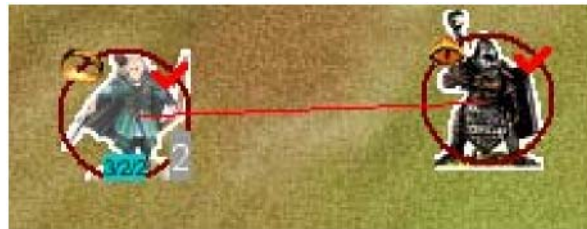


Les boutons situés en haut du terrain :

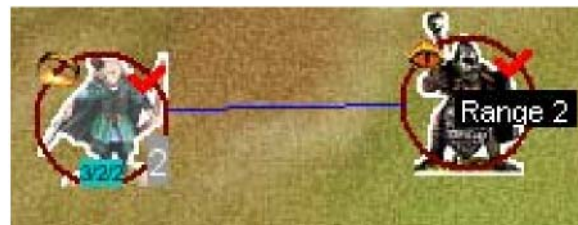


- Appareil photo : Prendre une capture d'écran du terrain (fichier .png).

- Line of sight : Permet de voir la ligne de vue de la figurine. Cliquez sur la figurine et laissez appuyer en glissant le pointeur jusqu'à la figurine ennemi. Un trait rouge apparaît et vous montre si l'adversaire est dans la ligne de vue.



- Distance : Vous montre la distance en pouces vous séparant de quelque chose. On s'en sert aussi pour tirer afin de vérifier la portée. La distance en pouces est indiquée dans la cadre noire.



- Loupes : Pour zoomer\dézoomer sur le terrain.

- Marqueurs : Enlève tous les marqueurs du type présents sur le terrain.



- Carte de la Terre du Milieu : Afficher une mini carte du terrain. -

Delete hit : ???

- Signe rouge : Enlève tous les signes de déplacement des figurines.



## 6- Commencer une partie :

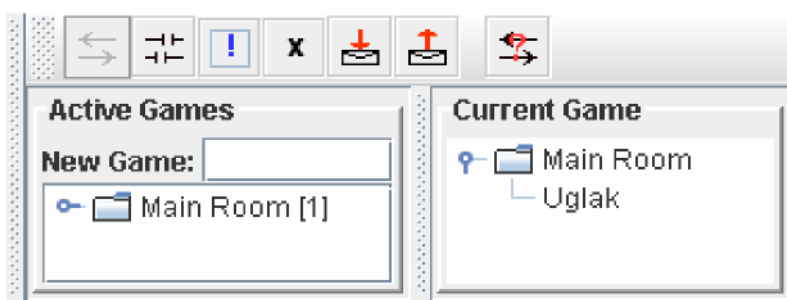
- Cliquez sur le raccourci Vassal de votre bureau si le moteur Vassal n'a pas encore été lancé.
- Sur la première boîte de dialogue, cliquer sur "Play Module"
- Sur la boîte de dialogue "Open...", sélectionner le fichier VOTR.mod (ou VOTR.zip) et cliquer sur "open". Vous êtes maintenant dans VOTR !



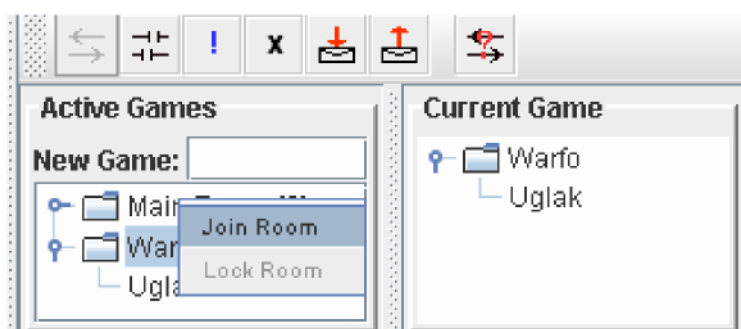
Pour se connecter au serveur afin de jouer contre d'autres joueurs, cliquer sur le bouton « Connect to Server ». Une fenêtre apparaît à droite de l'écran. Cliquez sur le bouton avec les deux flèches pour se connecter :



Votre pseudo apparaît maintenant dans le serveur « Main room » :



Pour rejoindre un serveur déjà créé, faites un clic droit sur le serveur, et cliquez sur « Join Room »



Pour rejoindre une partie, faites un clic droit sur le nom du joueur dans le cadre de droite (Current Game), et cliquez sur Synchronize. Vous voyez maintenant sa table de jeu, et lui aussi.

En cliquant droit sur le nom d'un joueur, vous pouvez chatter avec lui en privé en choisissant Private Msg.

## 7- Extras :

- Les raccourcis pour les armes :

À FAIRE

- Les raccourcis pour les marqueurs :

À FAIRE

- Modifier les caractéristiques des héros

Tous les héros par défaut leur points de Puissance, Volonté et Destin (noté P\V\D) = 2/1/1.

Ces caractéristiques sont affichées en bleu sous la figurine. Les Points de Vie (PV) sont affichés en gris en bas à droite de la figurine.



Ici, Legolas a été mis sur le terrain. Ses caractéristiques ne sont pas les bonnes comme vous pouvez le remarquer. Il faut donc changer la valeur des plupart des héros concernant les PV et les P\V\D.

Pour ce faire, Clic droit sur la figurine et suivez les instructions ci-dessous :



Après avoir cliqué droit sur le personnage, une fenêtre d'option s'ouvre et vous permet de modifier ses caractéristiques et d'ajouter des marqueurs.

Cliquez sur Op-Hero, puis sur Hero. Pour le cas de Legolas, modifier les P/V/D et indiquer 3/2/2 à la place de 2\1\1.

De la même manière, on peut modifier les PV : Op-Hero puis Wound.

Regardons maintenant les autres actions possibles dans ce menu :

- Invisible : La figurine devient transparente, pour montrer qu'elle est invisible (Frodon avec l'anneau par exemple).
- Op-Hero : Use 1 Hero point, 1 Will point, 1 Fate point : ces options affichent un marqueur sur le héros pour montrer qu'il utilise un point de P/V/D. Attention, après utilisation d'un point de P/V/D, il faut modifier les valeurs, comme expliqué précédemment.

Points of experience : Mettre des points d'expérience à une figurine. Ils apparaissent en noir en bas à gauche. Ici, Legolas a 444 Pts d'expérience. Cette option n'est pas utilisée dans le livre de règles V4 mais certains joueurs jouant avec des règles maisons peuvent avoir besoin de cette possibilité.



- Player : Changer le joueur qui contrôle la figurine (Bien, Mal ou Neutre). Pour le bien, il y a un anneau en haut à gauche, le mal un œil, neutre il n'y a rien.
- Values : Mettre le coût de la figurine.
- Ruler radar : Une cible graduée en pouces apparaît à partir du centre la figurine. Cela permet de voir l'influence d'une bannière ou du ralliement fait par un héros.
- Ruler : Une règle graduée en pouces apparaît et permet de déplacer la figurine.
- Status : Indique si la figurine est affectée par quelque chose, un pouvoir magique par exemple.
- Name : Mettre un nom à la figurine.
- Shield : Indique si la figurine a un bouclier ou si elle l'utilise lors d'un combat pour se protéger.
- Weapon: Indique l'arme de la figurine.
- Lay Down, Stand Up : Indique si la figurine est à terre ou si elle s'est relevée.

## **ANNEXES :**

### Vassal Of The Ring 3.0

Créé par Loïc Prot - [loicprot@yahoo.com](mailto:loicprot@yahoo.com) et mise à jour par Denis "Imrahil" Krüger et son « équipe » allemande.

Remerciements à Denis "Imrahil" Krüger pour des images additionnelles et de nombreuses idées.

VOTR est un mod de Vassal pour le jeu le Seigneur des Anneaux, produit par Games Workshop. Le téléchargement et la distribution de ce mod, comme le moteur Vassal, est gratuit.

Ce mod ne fournit que des compteurs, terrains et cartes. Aucune règles ne sont incluses, vous devez les acheter vous-mêmes pour jouer, contactez votre revendeur Games Workshop le plus proche.

(©) 2004 Loïc Prot. All registered trade marks are the property of their respective owners. All rights reserved.

Site officiel de VotR : <http://membres.lycos.fr/votr/>

Voir <http://www.vassalengine.org/> pour installer et utiliser le moteur Vassal

voir <http://uk.games-workshop.com/thelordoftherings/uk/returnking/default.htm> pour acheter le jeu de Bataille du Seigneur des Anneaux.

Le site de Petit Uruk Joyeux <http://warfo-vassal.site.voila.fr> contient de nombreuses extensions pour VOTR.

Merci à Petit Uruk Joyeux, Rohirrim et Uglak pour leur travail sur Vassal of the Ring !