AMBRIES — CONCEPT

> Résumé vivant de la demande. **Mis à jour à chaque échange** : nouvelle demande, choix validé, changement d'avis. Le haut du fichier décrit l'état actuel ; le journal en bas garde l'historique.

LA CHAÎNE

Streamer	Ambries_
Identifiant Twitch	`ambries_` — **à confirmer**
Ce qui est streamé	— (à préciser)
Écran / canevas OBS	— (à préciser)
Alertes	StreamElements (par internet) : compte + jeton à coller dans reglages.html

DIRECTION ARTISTIQUE

- **Univers** : **néon violet / mauve**, esprit **comics / pop art** avec beaucoup d'humour.
- **Élément signature** : **son avatar** (photo de profil HD dans `assets/avatar.png`, 800×800) dans un anneau néon — au centre des transitions, sur les écrans d'attente, dans la jauge d'objectif.
- **Palette** : **néon mauve** (choisi) — nuit violette, néon violet et mauve, blanc pour le fluide, une couleur « pop » pour les stickers.
- **Polices** : titres **Bungee** (choix d'Ambries le 2026-10-05 ; Bangers abandonnée car ses 7 ressemblaient à des 1), enseigne néon (Tilt Neon) pour le pseudo, Fredoka pour le texte.
- **Motifs** : éclaboussures, coulures, trame de points BD, tubes néon qui grésillent, gribouillis « !! », éclats BD.
- **Ton / vocabulaire des alertes** (validé) : « Nouveau témoin ! », « Soutien moral officiel », « Toujours là ?! », « Cadeau empoisonné », « Pièces de consolation », « Invasion !! », « Fonds pour excuses ». Stickers : « 10 % skill · 90 % d'excuses », « C'était facile pourtant », « Lag !! ».

CE QUI EST DEMANDÉ

- **Transitions** (demande d'origine) : **gouttes blanches**, **néon / pop art**, **bande blanche de fluide qui splash** → **Splash, Gouttes, Pop art** (les trois, validé).
- **Écrans** : « Ça commence bientôt ! » (« Chargement des excuses… 90 % »), enseigne « Pause » qui grésille, « GG ! (enfin… presque) ».
- **Scènes** : Cam seule, Contenu, Jeu.

- **Sources** : alertes en sticker BD qui éclabousse, chat en bulles BD, bandeau, objectif (sa tête avance), cadre cam néon.
- **Chaîne Twitch** : photo de profil, bannière, écran hors-ligne, 4 panneaux de bio, 6 emotes (panique, LAG, GG?, OUPS, !!, cœur), 5 badges d'abonné (jauge de skill qui monte avec l'ancienneté).
- Même architecture que les autres overlays.

DÉCISIONS PRISES

- 2026-09-29 — Palette néon mauve (choix d'Ambries).
- 2026-09-30 — « Go » : titres Bangers, les trois transitions (splash, gouttes, pop-art), ton humour tel quel, identifiant `ambries_` (gardé « à confirmer »). Ce qui est streamé reste inconnu : on ne bloque pas dessus.

ÉTAT D'AVANCEMENT

Élément	État
Moodboard	✅
Écrans et scènes	✅ démarrage, pause, fin, cam-seule, contenu, jeu
Sources	✅ alertes, chat, bandeau, objectif, cam
Transitions (vidéos Stinger)	✅ splash (1050 ms), gouttes (1150 ms), pop-art (750 ms)
Kit chaîne Twitch	✅ 44 PNG dans `chaine/export/`
TUTO.md	✅ + TUTO.pdf
Testé dans OBS / avec le vrai StreamElements	⬜ (testé avec un faux serveur StreamElements)

À FAIRE / QUESTIONS OUVERTES

- ☐ Confirmer l'identifiant Twitch `ambries_`.
- ☐ Ce qu'Ambries streame, et la taille de son canevas OBS (tout est prévu en 1920×1080).
- ☐ Brancher StreamElements (TUTO 6.2 : compte + jeton dans reglages.html), remplir `chaine.planning` dans `config.js`.
- ☐ Tester dans OBS et avec le vrai StreamElements (jamais fait : testé avec un faux serveur seulement).

JOURNAL

- **2026-09-29** — Nouvel overlay : photo de profil, violet/mauve néon, idées de transitions. Moodboard (3 palettes, 3 polices, personnage, motifs, composants, 3 transitions jouables, écrans). Avatar HD intégré. Palette néon mauve choisie.
- **2026-09-30** — Dossier déplacé dans `Overlay/ambries/`.

- **2026-09-30** — Le standard inclut maintenant le kit de chaîne Twitch, le TUTO fiche par fiche et les PDF : à faire lors de la construction.
- **2026-09-30** — « Go » reçu (Bangers, 3 transitions, ton humour, `ambries_` à confirmer) : construction de tout l'overlay lancée.
- **2026-09-30** — Overlay construit : 6 scènes, 5 sources, 3 transitions + vidéos Stinger, kit de chaîne (40 PNG), vitrine, TUTO, moodboard aligné sur le plan standard (section 07 « Scènes », tableau du vocabulaire). Tout vérifié dans le navigateur (normal et `?test=1`) ; pas testé dans OBS ni avec Streamer.bot.
- **2026-09-30** — Référence commune mise à jour : serveur d'aperçu en Node (`serveur-apercu.mjs`), outil `capturer.mjs`. TUTO §10 : entrée « Une ancienne image s'affiche encore ».
- **2026-09-30** — Ajout de `reglages.html` (page commune à tous les overlays, aux couleurs du thème) : un formulaire qui modifie `config.js` sans toucher au reste du fichier ; libellés propres à l'overlay dans `js/reglages-champs.js`. TUTO §2.1 mis à jour. Outils communs mis à jour (variable `NAVIGATEUR`, polices locales du thème dans les PDF). PDF à régénérer sur le PC (`node outils/generer-pdf.mjs`).
- **2026-09-30** — Polices passées en local (`assets/polices/`, via `node outils/polices-locales.mjs`) : l'overlay n'a plus besoin d'internet pour s'écrire (vérifié en bloquant Google Fonts).
- **2026-09-30** — Objectif réglé sur les abonnements : une pluie d'abonnements offerts compte maintenant pour tous ses cadeaux (avant : 0). Chat : mémoire des 10 dernières minutes entre scènes (`chat.memoireMinutes`), options `?chat=0` / `?bandeau=0` (TUTO §2). PDF lisibles hors ligne (police du thème si Nunito manque), régénérés.
- **2026-09-30** — Emotes 7TV / BTTV / FFZ : pas prévues (les chaînes n'utilisent pas ces extensions).
- **2026-09-30** — Commun : « pas de F12 dans Interagir » → journal à l'écran `?journal=1` (connexion Streamer.bot + événements bruts) ; client Streamer.bot en copie locale (plus besoin d'internet pour les alertes) ; script OBS `outils/actualiser-obs.lua` (actualiser toutes les sources, et tout seul quand config.js change) — non testé dans OBS.
- **2026-09-30** — Harmonisation avec Patagrain : bandeau aux cases au choix (`reglages.html` › Bandeau d'infos, `config.js › bandeau`) ; panneau de bio « Matériel » ajouté (PNG réexportés).
- **2026-09-30** — Demande : changer les couleurs depuis les réglages (ex. thème Halloween, orange à la place du bleu), sur tous les overlays → `config.js › couleurs` + `js/couleurs.js` (commun) ; `reglages.html` › Couleurs : nuanciers et ambiances en un clic (🎃 Halloween, 🎄 Noël, ↺ Couleurs d'origine). Vidéos de transition et kit à refaire après un changement de couleurs.
- **2026-09-30** — TUTO mis à jour : section « Les scripts » (installer Node.js et ffmpeg, lancer un script, tableau de tous les scripts dont actualiser-obs.lua), section 6 complète (chat, Streamer.bot pas à pas, journal ?journal=1, événements, dons, objectif, tests), réglages via reglages.html partout, options ?journal=1 / ?chat=0.
- **2026-09-30** — Demande : une option `?cam=0` (pas de webcam) → ajoutée (plus de cadre de cam, le chat récupère la place). Puis « cam et tout, on devrait pouvoir le régler depuis les réglages » → `config.js › options` + `js/options.js` (commun) ; `reglages.html` › **Options des scènes** : le coin de la webcam de la scène Jeu (ou « Pas de webcam »), la webcam de Contenu, le chat et le bandeau de chaque scène. Une option écrite dans l'adresse d'une source OBS passe avant.
- **2026-09-30** — Bug signalé : en Cam seule, remettre le chat (et les couleurs) dans les réglages ne marchait pas après actualisation → `js/options.js` ajoutait `?chat=0` à l'adresse, et l'actualisation

d'OBS rechargeait cette adresse modifiée. Corrigé : les options ajoutées par les réglages sont notées (`depuisReglages=…`) et retirées au chargement suivant. Couleurs : l'écriture et l'affichage vérifiés (Halloween puis couleurs d'origine) ; pas testé dans OBS.

- **2026-09-30** — Réglages : **« Mes ambiances »** (section Couleurs) — nommer les couleurs affichées puis 💾, gardées dans `config.js › ambiances` (ex. Batman) ; un clic les remet, × les supprime. TUTO §9 mis à jour. Aperçu des alertes dans reglages.html au vrai style de l'overlay (`apercuAlerte` , comme Patagrain).
- **2026-09-30** — Standardisé dans les 4 overlays : **heure fixe** du compte à rebours (`demarrage.heure` / `?heure=20:30` , réglages › Démarrage › « … ou heure fixe ») et **étiquettes de placement** (`afficherZones` / `?zones=1` , réglages › Options des scènes). TUTO §2 et §3.1 mis à jour.
- **2026-09-30** — Demande : des sons différents selon l'alerte, pour les reconnaître en jouant → `js/son.js` : un son par alerte (follow, abonnement, réabonnement, abonnement offert, pluie d'abonnements, bits, raid, don, objectif), dans le thème (tableau dans TUTO 6.8). Et ses propres fichiers possibles : dossier `sons/` + `config.js › alertes.sons` ; `reglages.html` › **Sons des alertes** avec ▶ pour écouter (« aucun » = silence). Vérifié dans le navigateur (sons rendus hors ligne, fichier perso joué) ; pas écouté dans OBS.
- **2026-10-01** — Demande : « quand je donne un nouveau dossier, son config est écrasé » → réglages perso séparés : `config.js` = valeurs par défaut (remplacé à chaque mise à jour), `mes-reglages.js` = ce que le streamer change dans reglages.html (jamais livré, gardé lors d'une mise à jour, `.gitignore`). Migration unique : reglages.html › « 📥 Reprendre les réglages d'un ancien config.js ». TUTO §2.1 (« Quand tu reçois une nouvelle version »). Pas testé dans OBS.
- **2026-10-01** — Demande : captures animées des écrans, alertes, etc. → WebP animé (meilleur que le GIF pour les dégradés néon). Nouvel outil commun `outils/animer.mjs` (horloge virtuelle, liste JSON), 22 captures dans `captures/` + galerie `captures/index.html` .
- **2026-10-01** — Captures trop floues en 960 px (remarque d'Ambries) → refaites en 1920 × 1080 (défaut de `animer.mjs`), qualité WebP relevée, 3 navigateurs en parallèle.
- **2026-10-01** — Encore flou (compression WebP avec perte + images JPEG qui bavent sur les textes colorés) → WebP SANS PERTE à partir d'images PNG : net. Bandeau : l'animation de mise à jour glisse au lieu de grossir (le texte chevauchait son intitulé).
- **2026-10-01** — Demandes : « la cam de l'overlay bouge mais pas la source caméra dans OBS », « un script qui place toutes les cams sur toutes les scènes », « Options des scènes trop fouillis », « la cam de Jeu à un X/Y précis, en gardant les préréglages, et voir leurs coordonnées ». → `js/zones.js` (les zones de la webcam, seule source des chiffres) + `Options.cam()` (commun) ; scène Jeu : préréglage, position perso `{ x, y, l, h }` (`?cam=x,y,l,h`) ou pas de webcam. `reglages.html` › Options des scènes refait : un tableau scènes × éléments avec interrupteurs, et un bloc « La webcam de la scène Jeu » (préréglages avec coordonnées, position perso, plan où l'on fait glisser la cam, zones fixes des autres scènes). Script OBS `actualiser-obs.lua` : bouton « Placer les webcams sur toutes les scènes (et les ajouter là où elles manquent) » + replacement automatique quand les réglages changent. Testé hors OBS (faux OBS, 1440p, groupes, carte d'acquisition non touchée) ; **pas testé dans le vrai OBS**.
- **2026-10-02** — Demande : « ne plus envoyer de zip à la main ; un serveur sur mon VPS ; un push = mis à jour ; et quand eux modifient ? » → dossier `serveur/` (à la racine du dépôt) : le VPS publie une page de téléchargement + un zip et un `version.json` par overlay, refaits à chaque push (webhook GitHub ou GitLab, + vérification horaire), installés par `serveur/installer.sh` (notice :

`serveur/LISEZMOI.md`). Côté overlay : bouton **Mettre à jour l'overlay** dans le script OBS `actualiser-obs.lua` (ou `mettre-a-jour.cmd`) : dernière version installée, `mes-reglages.js` gardé, ancienne version dans `sauvegardes\`. `reglages.html` › **Mises à jour** (adresse du serveur). TUTO 2.1, 2.8, scripts, dépannage. Testé : installation en conteneur, webhook, mise à jour avec PowerShell 7 ; **pas testé** : sur le vrai VPS, sous Windows, dans OBS.

- **2026-10-02** — Choix : le dépôt publié par le serveur sera sur GitLab (https://gitlab.com/Bastien.Lambour/overlays, branche main), webhook GitLab. `serveur/installer.sh` et `serveur/LISEZMOI.md` réglés dessus par défaut.
- **2026-10-02** — Le VPS héberge déjà d'autres sites (Nginx, certificat bastien-lambour.fr) → le serveur des overlays sera sur **https://overlays.bastien-lambour.fr** (même certificat, 80 → 443), dans `/var/www/overlays` (`depot/` privé, `site/` servi) ; `installer.sh` n'ajoute qu'un fichier Nginx et ne touche à aucun autre site. `miseAJour.adresse` = cette adresse. À faire : l'enregistrement DNS `overlays` → 217.154.115.223.
- **2026-10-02** — Demande : « une barre d'objectif pour les follows aussi ? avec les vrais nombres de Twitch, pas à la main ; plutôt un interrupteur : la barre affiche les followers OU les abonnés, chacun son compteur et son objectif » → **une seule barre**, `config.js › objectif` : `affiche` ("follow" ou "sub"), `automatique`, et `follow` / `sub` (titre, cible, départ chacun) ; les deux compteurs tournent toujours (bascule = barre tout de suite juste) ; `?objectif=sub|follow` sur une source. Les vrais totaux viennent de **Streamer.bot** : action « Overlay – Compteurs » (`outils/streamerbot-compteurs.cs`, à coller une fois, TUTO 6.6), lancée par l'overlay à la connexion et toutes les 5 minutes. Anciens réglages (`objectif.type/cible/depart`) repris tout seuls. Vérifié dans le navigateur (follow/sub, mode test, ancien mes-reglages.js) ; **pas testé** : le code C# dans un vrai Streamer.bot (pas de Streamer.bot ici).
- **2026-10-02** — Demande : « au lieu de Streamer.bot, StreamElements ? » puis « oui, on remplace Streamer.bot ! » → **Streamer.bot retiré**, tout passe par **StreamElements**, par internet (rien à installer) : `js/evenements.js` (commun) se branche à `wss://astro.streamelements.com` avec le jeton du compte (« JWT Token », `reglages.html` › StreamElements, gardé dans mes-reglages.js), écoute `channel.activities` (follow, sub, réabonnement, cadeau, pluie de cadeaux annoncée une seule fois, bits, raid, dons) et `channel.session.update` (vrais totaux followers / abonnés pour l'objectif, lus aussi au branchement), se rebranche tout seul. Plus d'action C# ni de client Streamer.bot ; les anciens réglages streamerbot sont oubliés au prochain Enregistrer. TUTO §6 réécrit (6.2 brancher StreamElements, 6.3 journal, 6.5 dons par la page de dons StreamElements, 6.6 vrais nombres automatiques). Testé dans le navigateur avec un **faux serveur StreamElements** (chaque type d'événement, compteurs, objectif atteint, reconnexion) ; **pas testé** avec le vrai StreamElements ni dans OBS.
- **2026-10-02** — Demande : « un bouton pour regénérer les transitions et tout, depuis les réglages ? » → impossible depuis une page web (un navigateur ne lance pas de programme) : choix **depuis OBS**. Script OBS (`outils/actualiser-obs.lua`) : boutons **Refaire les vidéos de transition** et **Refaire les images du kit Twitch** (`outils/refaire.ps1`, en arrière-plan ; installe Node.js et ffmpeg au 2e clic s'ils manquent ; les transitions Stinger de l'overlay sont décrochées pendant la fabrication puis rechargées ; le dossier du kit s'ouvre à la fin). `reglages.html` le rappelle après un changement de couleurs, du nom ou des textes du kit. TUTO 2.8 (+ §5, §7, §9). Testé avec PowerShell sous Linux (faux cmd / winget / explorer : vraies vidéos et images refaites) et un faux OBS ; **pas testé sous Windows ni dans un vrai OBS**.

- **2026-10-05** — Retours d'Ambries : (1) écran de fin, un titre en phrase décalait le sous-titre à droite → sous-titre sous le titre, taille du titre selon sa longueur ; (2) avatar en double (bandeau + au-dessus de la cam) → il ne reste que celui du bandeau (en-tête des scènes cam-seule/contenu et coin de la scène jeu sans avatar) ; (3) police : les 7 ressemblaient aux 1 → titres en Luckiest Guy (tailles réajustées : démarrage, titres d'alerte qui rapetissent s'ils sont longs, sticker des transitions, panneaux du kit). Vidéos de transition, kit, PDF et captures animées refaits.
- **2026-10-05** — Ambries préfère **Bungee** à Luckiest Guy pour les titres. Tailles revérifiées (démarrage, alertes, scènes, panneaux du kit : taille calculée selon le nombre de lettres). Vidéos, kit, PDF et captures refaits.
- **2026-10-05** — Captures animées plus utiles (Ambries les a supprimées) : dossier `captures/` retiré, ligne `animer.mjs` retirée du TUTO (l'outil reste dans `outils/`).
- **2026-10-06** — Demande : « un fond et une bannière pour la page de dons StreamElements (640×200 et 1920×1080), régénérables comme le kit, et un panneau de bio Commandes » → kit : nouveau groupe **Page de dons StreamElements** (`dons-banniere.png` , `dons-fond.png` : avatar, coulures, pièces, « Fonds pour excuses » ; le milieu du fond reste libre pour le formulaire), textes dans `config.js › chaine.dons` (titre, texte ; reglages.html › Kit), panneau **Commandes** ajouté à `chaine.panneaux` . TUTO §7 : pas à pas StreamElements (Revenue › Tipping settings) et description du panneau Commandes.
- **2026-10-06** — Demande : « un panneau Discord pour la bio Twitch, et les réseaux classiques » → panneaux **Discord, YouTube, TikTok, Instagram, X (Twitter)** ajoutés à `chaine.panneaux` ; chaque nom de réseau prend son logo (fichier commun `chaine/reseaux.js` , logos simplifiés d'une couleur, aux couleurs du thème ; aussi Twitch, Kick, Bluesky). TUTO §7 : lien de l'image vers le réseau.
- **2026-10-06** — Ambre trouve les alertes trop faibles → sons des alertes environ 5 à 6 fois plus forts, **dans les 4 overlays** (`js/son.js` : niveau de base → 1, renfort ×2 puis limiteur anti-saturation ; mesuré : pics ≤ 0,9 sur 1). Pour baisser : le mélangeur audio d'OBS, ou `alertes.volume` .
- **2026-10-12** — Demandes : « générer le panneau Planning depuis les réglages » et « un panneau Mes créations / Mes sites » → le panneau **Planning** devient le planning de la semaine (jours, heures, jeu en option : « Mercredi | 20h30 | Minecraft ») dès que `reglages.html › Kit › Planning` est rempli (vide = panneau titre comme avant) ; panneau **Mes créations** ajouté (pinceau ; « Mes sites » = globe, via `chaine/reseaux.js`). Titres longs des panneaux ajustés.
- **2026-10-12** — Question : « dans les réglages, tout est propre et organisé ? » → section **Kit de chaîne Twitch** rangée (une aide en tête qui renvoie au bouton OBS, textes, page de dons, panneaux, planning) ; ancien champ **Réseaux** retiré (plus utilisé : les logos viennent de la liste des panneaux ; `reglages.js` l'oublie dans les anciens réglages).
- **2026-10-12** — Demande : « un bouton dans les réglages pour régénérer le planning, choisir la semaine (« planning semaine 8 ») sans effacer celui qu'on a » → sous le champ Planning de `reglages.html` : calendrier de semaine + 🖼️ **Fabriquer l'image du planning** (la page enregistre, dépose `outils/demande.txt` ; le script OBS lance `refaire.ps1 -Quoi planning -Semaine …` et répond dans `outils/demande-resultat.txt` ; la page montre l'image). Une image par semaine dans `chaine/export/plannings/` (sous-titre « Semaine 8 · du … au … »), les anciennes restent.
- **2026-10-12** — Retour : « le bouton du planning ne fonctionne pas » + « le fabriquer SANS OBS ouvert » → correctif (la page ne redemandait la permission du dossier qu'après l'enregistrement, ce que le navigateur peut refuser : elle vérifie d'abord si elle l'a déjà) et message clair quand personne ne prend

la demande ; nouveau `fabriquer-images.cmd` (double-clic, `outils/fabriquer.ps1`) : traite la demande de la page sans OBS, ou menu planning d'une semaine / images du kit / vidéos de transition.

- **2026-10-14** — Harmonisation demandée par l'utilisateur : une **scène JDR** (`scenes/jdr.html`, disposition A « table en bas », la même que Mordeth) pour jouer dans les parties de Patagrain sur CodexVTT, au style de la chaîne (`css/jdr.css`, `js/jdr.js`), branchée sur le moteur commun (`js/partie.js`, `codex.js`, `voix.js`) : sa carte « toi » et ses jets en grand, carte du MJ (Patagrain), la carte de celui qui parle sur Discord s'anime. Réglages › Scène JDR, TUTO §3.7. Testé en démo, pas avec le vrai CodexVTT.
- **2026-10-14** — Fiche d'apparence commune des personnages : `js/apparence.js` (les traits → les formes d'un buste, expressions, formes comme Trayss dragon) et catalogue commun `js/persos.js` (Xaieysi en exemple + Namerya, Zokhran, Trayss). **Moodboard** `design/moodboard-persos.html` : deux directions de style de personnage pour la chaîne (`js/persos-style.js`). En attente du choix.
- **2026-10-14** — Choix du style des personnages : **« Sticker »** (`js/persos-style.js`). Les persos du catalogue commun apparaissent dessinés sur les cartes JDR (bouche qui bouge quand ils parlent, K.O. à 0 PV, forme de CodexVTT). Demande : garder partout les **scénettes au-dessus du chat** → `js/scenette.js` (le perso joue son geste pendant le jet, puis réagit au résultat). **Créateur de personnage** `createur.html` (fiche à copier/télécharger pour le catalogue commun). TUTO §3 JDR complété.
- **2026-10-15** — Harmonisation des 4 overlays : **page de réglages** refaite pareil partout (un réglage par ligne, sommaire des sections en haut, réglages avancés repliés, page plus large ; un tableau trop large devient des fiches : plus de défilement de côté). Scène JDR : **seuls les personnages et joueurs choisis ont une carte**, mais **tous les jets sont joués** (un personnage sans carte apparaît avec son apparence ou son portrait). Oreille droite des personnages réparée. Lien « Créateur de personnage » dans la vitrine.
- **2026-10-15** — Scène JDR branchée sur la **boîte à outils de CodexVTT** (`js/codex-stream.js`) : l'overlay ne dessine plus lui-même les personnages, il demande le dessin à la boîte à outils (apparence enregistrée dans CodexVTT, sinon le catalogue). Nouveau réglage **Style des personnages** (reglages.html › Scène JDR) : Néon, Sticker, Écusson, Vitrail, Conte ou Aplat. Style par défaut : Sticker (le même qu'avant).
- **2026-10-15** — Nouveau réglage **Personnages en pied dans les scénettes** (décoché par défaut) : pendant un jet, le personnage apparaît en entier et joue le geste avec ses bras et ses jambes. Réglages : dans l'aperçu des alertes, les titres longs ne sont plus coupés (la police se réduit, comme dans la vraie alerte, à sa vraie largeur).
- **2026-10-15** — Personnages en pied : ils sont maintenant sur le **squelette du bouffon de Patagrain**, avec ses gestes et la mise en scène de son arène (le même moteur pour toute la famille et pour les widgets de CodexVTT). Option « Personnages en pied dans les scénettes » inchangée (décochée par défaut).
- **2026-10-15** — Le créateur de personnage est retiré de l'overlay (et de la vitrine) : il est dans CodexVTT › labo › Personnages. Traits du visage plus fins.
- **2026-10-20** — Les personnages de la scène JDR sont maintenant dessinés et animés par **CodexVTT lui-même** (`js/codex-stream.js` = le lecteur de CodexVTT) : les retouches de dessin se font dans CodexVTT et arrivent ici avec les mises à jour. Pendant un jet, le personnage bouge bras et jambes (avant : son image bougeait d'un bloc).

- **2026-10-21** — Scène JDR : les **jets de dés ne sont plus animés dans l'overlay** (plus de compteur ni de personnage au-dessus du chat) : c'est une **source OBS de CodexVTT** (« Animations des jets »), posée en grand sur la table, que les spectateurs voient et pas les joueurs (TUTO, fiche JDR). Les cartes montrent le personnage **en mi-corps à gauche**, sans cercle. L'ancien **bot Discord** est retiré (réglages et tuto) ; « qui parle » reviendra plus tard par Discord StreamKit. Réglages « Qui joue qui sur Discord » → « Les personnages de la partie ».
- **2026-10-21** — Scène JDR **harmonisée** dans les 4 overlays : la scène n'a plus que le décor, le titre de la campagne et le chat. La table (capture), les **cartes des personnages** et les **animations des jets** viennent de **CodexVTT**, en sources OBS à part, au thème de la chaîne ; les personnages, le MJ et les sous-titres se choisissent dans CodexVTT (Sources pour OBS). Réglages JDR : seulement le nom de la campagne. Tuto (fiche JDR) réécrit pas à pas.
- **2026-10-21** — **Qui parle** (Discord StreamKit, sans bot, facultatif) : quand un joueur parle sur Discord, le personnage de sa carte parle aussi. Une source Discord posée sur les cartes, avec un CSS fabriqué par CodexVTT d'après les identifiants Discord des joueurs. Pas à pas dans le tuto (fiche JDR). Pas encore essayé sur le vrai Discord.
- **2026-10-21** — Demande : « il n'y a pas de tuto JDR comme chez Patagrain » → `TUTO-JDR.md` / `.pdf` (le même plan que celui de Patagrain : CodexVTT, les sources dans OBS, qui parle, la partie, le dépannage), lien dans la vitrine ; la fiche JDR du tuto général le résume.
- **2026-10-21** — Scène JDR : la table et les cartes ont maintenant **la même taille dans les 4 overlays** (table 1440 × 810, cartes 1440 × 150 en 1080p), pour que le CSS « Qui parle » de CodexVTT tombe juste partout. Le titre et le chat se sont décalés un peu à droite. Tutos mis à jour.
- **2026-10-21** — Scène JDR : **la même disposition dans les 4 overlays** (table en 60, 60 ; cartes en 60, 896 ; titre et chat à droite en x 1540) : les mêmes chiffres dans tous les tutos, et une scène OBS faite pour un overlay marche pour un autre.
- **2026-11-02** — CodexVTT ne sert plus les overlays (décision de l'utilisateur). Scène JDR refaite sans lui : la table de jeu capturée (CodexVTT ou un autre site), et **les cadres des personnages dessinés par l'overlay** (image, nom, sous-titre, PV, une ressource au nom réglable, « à terre », « son tour »), un cadre par place cochée dans `reglages.html`. Les PV se changent pendant la partie dans le **pupitre** (`pupitre-jdr.html`, un dock d'OBS). Tutos JDR réécrits. Pas encore essayé dans OBS.
- **2026-11-03** — Les images des personnages se posent **dans OBS** : la case du portrait de chaque cadre est vide et transparente, on y met une source Image (position et taille dans le tuto JDR, section 3.4, et sur `scenes/jdr.html?apercu=1`). La colonne « Image » des réglages est retirée.