# AMBRIES_ — TUTO DE LA SCÈNE JDR

Ce tuto explique tout, de A à Z, pour streamer une partie de jeu de rôle avec la scène JDR de ton overlay : la table de jeu en grand (la fenêtre de CodexVTT, ou de n'importe quel autre site de jeu), un cadre par personnage au style
comics (cartes-stickers) de ta chaîne, avec son nom, ses PV et une ressource, « à terre » et « son tour », et son image (une source
Image d'OBS, posée dans la case du portrait).
Les PV se changent pendant la partie dans le **pupitre**, une petite fenêtre rangée dans OBS.

Tu peux le suivre sans avoir lu le tuto général ( `TUTO.pdf` ). Compte environ **20 minutes** la première fois, puis
**2 minutes** avant chaque partie (chapitre 5).

## SOMMAIRE


1. Comment ça marche
2. Régler les personnages
3. La scène dans OBS
4. Le pupitre (les PV pendant la partie)
5. Avant chaque partie
6. Tester sans rien brancher
7. Dépannage
8. Ce qui a été testé


## 1. COMMENT ÇA MARCHE

L'écran est fait en **1920 × 1080**. Il s'adapte tout seul à un canevas OBS en **2560 × 1440**. La disposition est la même
dans les 4 overlays de la famille.

| Zone | Où | Ce qu'on y voit |
|---|---|---|
| **La table** | en grand à gauche (1440 × 810) | ta fenêtre de jeu, capturée par OBS **sous** l'overlay (l'overlay y a un trou transparent) |
| **Les cadres des personnages** | sous la table (1440 × 150) | un cadre par personnage, le MJ compris : à gauche la case du portrait (vide : l'image est une source d'OBS posée dessous), à droite son nom, son sous-titre, ses barres ; « à terre », « son tour » |
| **Le titre et le chat** | à droite | le nom de la campagne, puis le chat Twitch |

Tout se règle sur ton PC, sans internet : les personnages dans `reglages.html`, les PV en cours dans le **pupitre**
(`pupitre-jdr.html`). L'overlay ne se branche sur aucun site de jeu.

# 2. Régler les personnages

Ouvre `reglages.html` (dans le dossier de l'overlay).

## 2.1 Scène JDR

| Réglage | À quoi il sert |
|---|---|
| Nom de la campagne | le titre en haut à droite |
| Barre de PV sur les cadres | coché : une barre de PV (pour les personnages qui ont un maximum de PV) |
| Une 2e barre (ressource) | coché : une 2e barre, pour la mana, le ki, l'énergie… |
| Nom de la ressource | écrit sur la 2e barre, ex. `Mana` |

## 2.2 Les personnages (le tableau)

Une ligne par place : le maître du jeu, puis les places 1 à 6. **Un cadre par ligne cochée « Présent »**, dans cet ordre :
c'est ici que tu choisis combien de cadres il y a.

| Colonne | Quoi mettre |
|---|---|
| Présent | coché = un cadre ce soir |
| Nom | le nom du personnage |
| Sous-titre | facultatif, ex. « Le gardien aux ombres » (pour le MJ : « Maître du jeu ») |
| Joué par | facultatif : le prénom ou le pseudo du joueur, écrit à côté du sous-titre |
| PV max | ses points de vie au maximum ; `0` = pas de barre de PV pour lui (le MJ, par exemple) |
| Ressource max | le maximum de sa ressource ; `0` = pas de 2e barre pour lui |

**Clique sur Enregistrer**, puis actualise la source dans OBS (ou le bouton « Actualiser toutes les sources Navigateur » du
script `actualiser-obs.lua`), et le pupitre (clic droit › Actualiser).

# 3. La scène dans OBS

## 3.1 Créer la scène

1. **Scènes › +** : nomme-la « JDR ».
2. Ajoute tes alertes, comme dans tes autres scènes (tuto général).

### 3.2 L'overlay

1. **Sources › + › Navigateur**, nomme-la « Overlay JDR », **OK**.
2. Coche **Fichier local**, **Parcourir** › `ambries/scenes/jdr.html`.
3. **Largeur** `1920`, **Hauteur** `1080` (ou `2560` × `1440` si ton canevas est en 1440p).
4. Coche **Actualiser le navigateur quand la scène devient active**. **OK**.

### 3.3 La table (ta fenêtre de jeu)

1. Ouvre la table de jeu dans ton navigateur (CodexVTT ou un autre site). Mets la fenêtre dans un format proche de 16:9, et cache ce qui ne doit pas passer à l'écran (onglets, favoris).
2. **Sources › + › Capture de fenêtre**, nomme-la « Table », choisis la fenêtre du navigateur, **OK**.
3. Glisse « Table » **sous** « Overlay JDR ».
4. Clique dessus, **Ctrl + E** :

| Canevas | Position | Taille |
|---|---|---|
| 1920 × 1080 | `60`, `60` | `1440` × `810` |
| 2560 × 1440 | `80`, `80` | `1920` × `1080` |

**Type de zone de délimitation** : *Mettre à l'échelle à l'extérieur de la zone* ; coche **Rogner à la zone de délimitation**. **Fermer**.

5. Si des bords de la fenêtre restent visibles : **Alt + glisser** un bord de la source pour la rogner.

> ⚠️ Si tu es le MJ, OBS montre **ta** vue : brouillard levé, jetons cachés… Ne montre à l'écran que ce que les joueurs peuvent voir.

### 3.4 Les images des personnages

À gauche de chaque cadre, la case du **portrait** est vide : l'overlay y est transparent. L'image du personnage est une source
**Image** d'OBS, posée **sous** l'overlay, dans cette case. Une source par personnage.

1. Range les images où tu veux (par exemple dans un dossier `assets/jdr/` de l'overlay). Une image en hauteur marche le mieux (le haut du corps, environ 3 de large pour 4 de haut) ; PNG ou JPG.
2. **Sources › + › Image**, nomme-la du nom du personnage (ex. « Image Kenai »), **Parcourir** › son image, **OK**.
3. Glisse-la **sous** « Overlay JDR » (avec la table).
4. Clique dessus, **Ctrl + E** : la position et la taille de sa case (tableau ci-dessous) ; **Type de zone de délimitation** : *Mettre à l'échelle à l'extérieur de la zone* ; coche **Rogner à la zone de délimitation**. **Fermer**.

La place des cases dépend du **nombre de cadres** (les places cochées « Présent », dans l'ordre : le MJ d'abord). Toutes les cases
ont **y =** `896` et une hauteur de `150` (en 1440p : y = `1195`, hauteur `200`).

| Nombre de cadres | Largeur d'une case | x de chaque case, dans l'ordre | En 1440p : largeur | En 1440p : x |
|---|---|---|---|---|
| 1 | `113` | `60` | `151` | `80` |
| 2 | `113` | `60` · `496` | `151` | `80` · `661` |
| 3 | `113` | `60` · `496` · `932` | `151` | `80` · `661` · `1243` |
| 4 | `113` | `60` · `424` · `788` · `1152` | `151` | `80` · `565` · `1051` · `1536` |
| 5 | `110` | `60` · `351` · `642` · `934` · `1225` | `147` | `80` · `468` · `856` · `1245` · `1633` |
| 6 | `91` | `60` · `303` · `545` · `788` · `1031` · `1273` | `121` | `80` · `404` · `727` · `1051` · `1375` · `1697` |
| 7 | `77` | `60` · `268` · `476` · `684` · `892` · `1100` · `1308` | `103` | `80` · `357` · `635` · `912` · `1189` · `1467` · `1744` |

> 💡 Pour vérifier : ouvre `scenes/jdr.html?apercu=1` dans ton navigateur. Chaque case affiche le nom du personnage, sa taille et
> sa position.
> Un personnage en plus ou en moins ce soir : les cases bougent. Replace les images avec le tableau (ou masque l'image de l'absent :
> l'œil 👁 à côté de sa source).

### 3.5 Le son de Discord (pour que le stream entende les joueurs)

1. **Sources** › **+** › **Capture audio d'application**, choisis **Discord**, **OK**.
2. Dans le **Mélangeur audio**, règle son volume pour qu'il ne couvre pas ta voix.

### 3.6 L'ordre final des sources (de haut en bas)

1. tes alertes
2. `Overlay JDR`
3. les images des personnages (`Image Kenai`…)
4. `Table`
5. `Discord` (son)

### 3.7 Les options de l'overlay

À écrire après `jdr.html` dans l'adresse de la source « Overlay JDR » (décoche *Fichier local* et colle l'adresse complète,
par exemple `file:///G:/Overlays/ambries/scenes/jdr.html?chat=0`) :

| Option | Effet |
|---|---|
| `?chat=0` | pas de chat (aussi dans `reglages.html` › Options des scènes) |
| `?titre=…` | un autre titre que celui des réglages, pour un soir |
| `?apercu=1` | montre la zone de la table et la case de chaque portrait (nom, taille, position) |
| `?test=1` | une table de démonstration (chapitre 6) |

# 4. Le pupitre (les PV pendant la partie)

Le pupitre est une petite page, `pupitre-jdr.html`, que tu ranges **dans OBS** comme un panneau (un « dock »). Un bloc par
personnage : −5 / −1 / la valeur / +1 / +5 pour les PV et la ressource, ⚔ **Son tour** et 💀 **À terre**. Les cadres de la scène
suivent tout de suite.

## 4.1 L'ajouter dans OBS (une fois)

1. Trouve l'adresse du pupitre : fais glisser le fichier `pupitre-jdr.html` (dossier de l'overlay) dans ton navigateur, et copie l'adresse affichée en haut. Elle ressemble à `file:///G:/Overlays/ambries/pupitre-jdr.html`.
2. Dans OBS : menu **Docks › Docks de navigateur personnalisés…**
3. **Nom du dock** : `Pupitre JDR` ; **URL** : colle l'adresse. **Appliquer**, puis **Fermer**.
4. Le pupitre apparaît dans une fenêtre : glisse-la où tu veux dans OBS (à côté des scènes, par exemple). Elle reste là aux prochains lancements.

## 4.2 S'en servir

- **Un coup** : −1 ou −5 sur ses PV (ou tape la valeur et Entrée). Le cadre affiche « −5 » et la barre baisse. À 0 PV, le personnage passe « à terre » tout seul.
- **Un soin** : +1 ou +5.
- **En combat** : ⚔ **Son tour** sur celui qui joue, puis ⏭ **Tour suivant** en haut ; ✕ **Fin du combat** quand c'est fini.
- 💀 **À terre** : à la main, si besoin (un clic de plus le relève).
- ♻ **Tout remettre** (deux clics) : tous les PV et ressources au maximum, personne à terre (en début de partie).

Les valeurs restent d'une partie à l'autre, même après avoir fermé OBS : pense à ♻ **Tout remettre** si tu repars de zéro.

# 5. Avant chaque partie (2 minutes)

1. `reglages.html` › **Les personnages** : qui est là ce soir (**Présent**), leurs PV max. **Enregistrer**.
2. Dans OBS : clic droit sur le pupitre › **Actualiser**, puis ♻ **Tout remettre** si tu repars de zéro.

3. Un personnage en plus ou en moins : replace les images (tableau 3.4).
4. Ouvre ta table de jeu, passe sur la scène **JDR** : les cadres sont là.

## 6. TESTER SANS RIEN BRANCHER

- **La scène** : ouvre `scenes/jdr.html?test=1` dans ton navigateur (ou dans OBS) : une table de démonstration, des coups et des soins au hasard, le tour qui passe.
- **Le pupitre** : ouvre `pupitre-jdr.html` dans ton navigateur à côté de `scenes/jdr.html` (sans `?test=1`) : chaque bouton change le cadre.

## 7. DÉPANNAGE

| Ce que tu vois | Ce qu'il faut faire |
|---|---|
| La table est noire | dans OBS, la capture « Table » n'a pas trouvé la fenêtre : rouvre-la, puis Propriétés de la source › choisis la fenêtre |
| La table déborde ou laisse des bords | refais Ctrl + E avec les chiffres de 3.3 |
| Pas de cadres | aucune ligne n'est cochée « Présent », ou elle n'a pas de nom (2.2) ; puis actualise la source |
| Un cadre n'a pas de barre | son **PV max** est à `0` (2.2), ou la barre est décochée (2.1) |
| Le pupitre est vide ou n'a pas le bon personnage | clic droit sur le pupitre › **Actualiser** (après chaque Enregistrer dans les réglages) |
| Les boutons du pupitre ne changent pas les cadres | actualise la source « Overlay JDR » ; si ça ne suffit toujours pas, envoie à Bastien ce que tu vois |
| Une image déborde ou n'est pas dans sa case | refais Ctrl + E avec la ligne du tableau 3.4 qui correspond au nombre de cadres ; vérifie avec `?apercu=1` |
| Une image n'apparaît pas | sa source doit être **sous** « Overlay JDR » (3.6), et visible (l'œil) |
| Une modification ne se voit pas | actualise la source ; si ça ne suffit pas : Propriétés › « Actualiser le cache de la page actuelle » |

## 8. CE QUI A ÉTÉ TESTÉ

- Dans un navigateur : la scène en démonstration, et le pupitre ouvert à côté de la scène (son tour, tour suivant, à terre, PV, ressource) : la scène suit chaque clic.
- **Pas encore testé dans OBS** : le pupitre en dock d'OBS. Il partage la mémoire du navigateur d'OBS avec la source de la scène, comme le chat de l'overlay entre tes scènes ; le premier essai dans OBS le confirmera.