John Von Gurt — 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	Le frère de l'utilisateur
Nom affiché	« John Von Gurt » — **à confirmer** (repris d'une maquette)
Identifiant Twitch	`johnvongurt` — **à confirmer**
Ce qui est streamé	— (à préciser)
Écran / canevas OBS	1920×1080 (supposé)
Alertes	StreamElements (par internet) : compte + jeton à coller dans reglages.html

Direction artistique

- **Univers** : l'espace, façon **« mission control » épuré** — coins en équerre, typo condensée en majuscules, étiquettes noires en police machine à écrire, bandes hachurées, illustrations en traits fins (esprit *Minimal Space*).
- **Palette** : fond sombre, trait clair, **orange « attention »** en accent (variantes cyan / vert). Écran de pause en version **claire**.
- **Polices** : titres Barlow Condensed (variantes Rajdhani, Oxanium), texte et données en mono.
- **Élément signature** : **la fusée, toujours identique** (livrée sombre, hublot orange, jambes repliées sauf à l'alunissage). Seul son état change.
- **Vocabulaire des alertes** : « Nouvelle recrue » (follow), « Astronaute certifié » (sub), « Astronaute vétéran » (resub), « Billet offert » / « Pluie de billets » (cadeaux), « Carburant reçu » (bits), « Flotte en approche » (raid), « Soutien de mission » (don).
- **Sons** : petits bips radio.
- **Références fournies** : 6 images d'inspiration (dont un « Waiting Stream » clair).

Ce qui est demandé

- **Démarrage** : la fusée en **ravitaillement sur le pas de tir**. Le remplissage suit le compte à rebours et atteint 100 % à T-30 (petit message « Ravitaillement terminé » sous la fusée, quelques secondes), puis décompte 10…1 **dans le panneau** (pas de grand décompte à côté de la fusée), allumage à T-3, **décollage à T-0** : « Décollage ! » puis « Lancement réussi » dans le panneau, qui se ferme ; la **caméra**

suit la fusée dans l'espace (traînées d'étoiles). Ligne d'activité en bas du panneau, bouton ⚙ Durée dans *Interagir*.

- **Pause** : anneau de chargement « waiting » sur fond clair, avec la fusée en vol au centre **sur fond noir étoilé** (elle est dans l'espace).
- **Fin** : la fusée **alunit** (jambes qui se déploient, poussière, drapeau), « Mission accomplie ». Variante amerrissage en mer envisagée.
- **Scènes** : Cam seule, Contenu, Jeu.
- **Sources** : alertes, chat « Canal de communication », bandeau d'infos, objectif (la fusée va de la Terre à la Lune), cadre cam « Flux caméra » (voyant REC, plaque de nom).
- **Transitions** : sas (portes blindées) et passage (la fusée traverse l'écran).
- **Chaîne Twitch** : bannière, écran hors-ligne, panneaux de bio, emotes, badges d'abonné — fait (`chaine/`), à valider.

Décisions prises

- 2026-09-29 — Une seule fusée partagée par tous les écrans (dessin commun dans `commun.js`).
- 2026-09-29 — Séquence de décollage liée au compte à rebours (plein à T-30).
- 2026-09-30 — Écran d'attente renommé `pause.html` , dossier `Overlay/johnvongurt/` (harmonisation).
- 2026-09-30 — Reprise du design de l'ancienne copie `Overlay-Espace` : démarrage « caméra qui suit la fusée » **sans le grand décompte**, écrans animés relancés à chaque passage à l'antenne, chrono REC commun aux scènes, étiquettes de zones, chat **sans** la ligne « > transmission », 7 palettes en ambiances de `reglages.html` . On **garde** le chat et le bandeau intégrés aux scènes (pas de sources préplacées) et **pas** de choix de polices (polices locales, sans internet).

État d'avancement

Élément	État
Moodboard	✅
Écrans et scènes	✅
Sources	✅
Transitions (vidéos Stinger : sas 1100 ms, passage 1000 ms)	✅
Kit chaîne Twitch (`chaine/` , 44 PNG dans `chaine/export/`)	✅ (à valider)
TUTO.md	✅
Testé dans OBS / avec le vrai StreamElements	⬜ (testé avec un faux serveur StreamElements)

À faire / questions ouvertes

- ☐ Confirmer le nom de chaîne et l'identifiant Twitch.
- ☐ Choix définitifs du frère : thème, accent, police (défauts : sombre, orange, Barlow).
- ☐ Brancher StreamElements (TUTO 6.2 : compte + jeton dans reglages.html).
- ☐ Option : collection de scènes OBS prête à importer.
- ☐ Option : fin en amerrissage.
- ☐ Valider le kit de chaîne Twitch (`chaine/kit.html`) puis l'envoyer sur Twitch (TUTO §7).

Journal

- **2026-09-29** — Projet dupliqué depuis Patagrain pour le frère. Trois écrans (démarrage, pause, fin), puis moodboard complet, fusée unifiée, fond noir dans l'anneau.
- **2026-09-29** — Séquence de décollage. Construction complète (scènes, sources, alertes Streamer.bot, transitions), guide, TUTO.md, explication du placement de la cam. Vidéos Stinger générées avec ffmpeg.
- **2026-09-30** — Harmonisation : dossier `Overlay/johnvongurt/` , fichiers communs, `pause.html` .
- **2026-09-30** — Kit de chaîne Twitch créé (profil, bannière, hors-ligne, 4 panneaux, 6 emotes, 5 badges). TUTO réécrit fiche par fiche, en PDF ; `index.html` devient une vitrine.
- **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 (panneaux renumérotés 04/05, 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** — Demande : l'utilisateur a ajouté `Overlay/Overlay-Espace/`, une ancienne copie modifiée de son côté, pour en reprendre le design. Comparatif fait (rien d'intégré pour l'instant). Nouveautés propres à la copie : démarrage qui suit la fusée après le décollage (panneau qui se ferme, caméra qui accompagne la fusée, traînées d'étoiles, ligne d'activité, bouton ⚙ Durée), relance automatique des écrans animés à chaque passage à l'antenne (événements OBS), chrono REC commun à toutes les scènes, étiquettes de zones, scènes sans chat ni bandeau intégrés + sources préplacées, menu de thèmes (7 palettes + polices), chat sans la ligne « > transmission ».
- **2026-09-30** — Choix de l'utilisateur et intégration : démarrage de la copie repris (caméra qui suit la fusée, pop-up sous la fusée, ligne d'activité, ⚙ Durée, statut qui se replie ; grand décompte retiré) ; relance automatique des écrans animés et des transitions (`Commun.cycle` , événements OBS) ; chrono REC partagé (`overlay-johnvongurt-rec`), un seul REC en Contenu ; étiquettes de zones (`afficherZones` , `?zones=1`) ; chat sans « > transmission » (scènes et moodboard) ; ambiances ❄️ Bleu glace, 💚 Vert terminal, 🌌 Violet nébuleuse, 🔴 Rouge Mars, 💗 Rose néon, 🌼 Clair (+ couleurs coque/ok/alerte dans `config.js`). Chat/bandeau intégrés conservés, pas de choix de polices. Vérifié : toutes les pages sans erreur (normal et ?test=1), séquence de démarrage complète, palettes Clair et Rouge Mars. Non testé dans OBS (relance à l'antenne, ⚙ Durée). TUTO mis à jour, PDF régénérés.
- **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** — 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** — Demandes : « l'interface de réglages a des soucis d'alignement » et « plus du tout de voix IA par défaut » → `reglages.html` : un réglage par ligne (nom + aide à gauche, champ à droite, interrupteur pour les cases à cocher), sommaire cliquable en haut, bloc « Réglages avancés » replié. Section Sons réduite à : activer, volume général, volume de ta voix (+ avancé : annonces avant T-15 s, volume de chaque son). Voix de synthèse et bips de secours supprimés (`js/ambiance.js`, `config.js` : plus de `voix`, `voixVitesse`, `voixTextes`) : seuls les fichiers `assets/audio/voix/*.mp3` sont joués. Plus d'« Autres réglages » avec des clés techniques. Vérifié dans le navigateur (bureau et mobile) ; pas écouté dans OBS.
- **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**.
- **2026-10-06** — 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` : fusée, jauge du réservoir, « Soutien de mission » ; 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.
- **2026-10-12** — 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 : **« Écusson de mission »** (`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. Sa mise en page des réglages (perdue lors d'une mise à jour commune) est revenue, et sert maintenant de modèle à tous.
- **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 : Écusson (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.
- **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.