

# PERSONNALISATION DE ROLL20

aide de jeu  
pour le jeu de rôle

## L'ANNEAU UNIQUE

par Ghorin

pour la communauté edge de l'anneau unique

# SOMMAIRE

<i>INTRODUCTION</i>	<i>3</i>
objectifs	3
version	3
wiki	3
<i>PRINCIPES DE BASE</i>	<i>4</i>
concepts de la customisation de roll20 pour l'anneau unique	4
définitions	4
<i>CRÉER UNE NOUVELLE PARTIE</i>	<i>5</i>
compte roll20	5
créer une nouvelle partie	5
<i>IMPLÉMENTER LES DÉS SPÉCIAUX</i>	<i>6</i>
rappel : les dés de l'anneau unique	6
rollable tables standards	6
rollable tables spécifiques	7
<i>IMPLÉMENTER LES PERSONNAGES</i>	<i>8</i>
feuille du personnage	8
token du personnage	13
<i>IMPLÉMENTER LES MACROS</i>	<i>17</i>
barre d'actions de tokens	17
barre de macros pour le gdl	30
<i>CUSTOMISATION DE ROLL20</i>	<i>33</i>
feuille de style	33
tokens markers set	37

# INTRODUCTION

## Objectifs

Ce document a pour objectif d'aider à mettre en place une partie de l'Anneau Unique dans Roll20.

Cette implémentation est une alternative à celle qui est décrite dans [https://wiki.roll20.net/The\\_One\\_Ring](https://wiki.roll20.net/The_One_Ring) qui ne me suffisait pas pour trois raisons :

- Ne fournit pas tous les outils (Macros) dont j'ai besoin,
- En anglais uniquement
- J'utilise un compte roll20 gratuit mais l'implémentation The One Ring dans roll20 nécessite un compte Roll20 payant pour sa pleine utilisation car certains outils (ex : gestion automatisée de la Position de Combat) reposent sur les API de Roll20

## Version

Version	Date	Contenu
1.0	11 mars 2016	Version initiale. Basée sur la Feuille de Personnage Roll20 « L'Anneau Unique »
2.0	02 avril 2020	Migration vers la nouvelle feuille de personnage multilingue « The One Ring » qui amène les évolutions suivantes pour cette implémentation : <ul style="list-style-type: none"><li>• Correction de macros qui ne fonctionnent pas avec la nouvelle version</li><li>• Amélioration des macros pour un résultat plus clair et plus concis</li></ul> Ajout d'une feuille de style utilisable dans l'extension Stylus disponible dans Chrome et Firefox. Cette feuille de style amène une personnalisation de l'affichage de la barre de chat (aucun changement pour la feuille de personnage) : <ul style="list-style-type: none"><li>• Un affichage plus concis et plus serré afin que la barre de chat ne soit pas remplie avec 2 ou 3 jets et que le MJ ait moins besoin d'utiliser la barre d'ascenseur.</li><li>• Un thème de couleur et de polices plus proches du livre de base de l'Anneau Unique</li></ul> Un set de Token Markers spécifiques à l'Anneau Unique.

## Wiki

### Roll20

- En anglais : [https://wiki.roll20.net/Main\\_Page](https://wiki.roll20.net/Main_Page)
- En français : [https://wiki.roll20.net/Page\\_d%27accueil\\_\(Fran%C3%A7ais\)](https://wiki.roll20.net/Page_d%27accueil_(Fran%C3%A7ais))

### Les Macros

- <https://wiki.roll20.net/Macros>

### The One Ring / L'Anneau Unique

- [https://wiki.roll20.net/The\\_One\\_Ring](https://wiki.roll20.net/The_One_Ring)

# PRINCIPES DE BASE

## Concepts de la customisation de roll20 pour l'Anneau Unique

### Implémentation standard

L'implémentation standard de l'Anneau Unique dans Roll20 repose sur :

- Les Rollable Tables pour implémenter les dés spéciaux (D12 et D6)
- Lancers des jets de dés depuis la feuille de personnage

Cette implémentation a les aspects négatifs (avis personnel) suivants :

- Nécessite de toujours avoir la feuille de personnage ouverte dans Roll20 afin de faire des jets de compétence, Sagesse, Vaillance, où de consulter une information sur le personnage. Cela pénalise la visualisation de la scène affichée par le MJ.
- Aucune gestion du SR (Seuil de Réussite) découlant de la Position lors des combats (dans le cas d'un compte roll20 gratuit et n'utilisant donc pas l'API)
- Les jets d'attaque de la feuille de personnage ne donnent aucune information pratique (l'arme utilisée, les dégâts, les bonus de corps à corps et distance, les valeurs de Taille et de Blessure ...)
- Le Gardien des Légendes doit aller très régulièrement dans les feuilles de personnage des PJ, PNJ et Ennemis pour consulter des informations (endurance, fatigue, points de haine, capacités spéciales ...)

### Nouvelle implémentation

Cette nouvelle implémentation s'appuie sur :

- Une bulle du Token de chaque PJ pour gérer le SR de la Position en cas de combat
- Des Macros spécifiques aux personnages : accessibles en sélectionnant le token d'un personnage
  - Pour les Joueurs : jets d'actions de combat, de compétences, ... de leur personnage
  - Pour le Gardien des Légendes : jets d'actions de combat, de compétences ... des PNJ et Ennemis
  - Qui utilisent, pour les jets d'attaque, la valeur du SR de Position de Combat disponible dans une bulle du token
- Des macros généralistes pour le Gardien des Légendes : accessibles depuis la barre de macros du bas (non rattachées aux tokens)
  - Pour avoir des informations sur tous les personnages en un seul clic (ex : Etat de santé de tous les PJ)

## Définitions

*GDL / Gardien des Légendes* : Maître de Jeu.

*Personnage* : un personnage (PJ, PNJ, Adversaire/Ennemi) défini par une feuille de personnage.

*PJ / Personnage Joueur* : Personnage joué par un joueur.

*PNJ / Personnage Non Joueur* : Personnage joué par le Gardien des Légendes

*Token* : représentation graphique d'un personnage dans une scène de jeu. Habituellement sous la forme d'une vue de haut, d'une vue de face ou de visage.

Dans Roll20, un Token peut afficher 3 valeurs dans 3 bulles distinctes et sous forme de barre pour les valeurs qui ont une valeur maximale. Ces valeurs peuvent être liées à des valeurs de la feuille de personnage. Très pratique par exemple pour représenter l'Endurance du personnage.

Dans Roll20, il faut créer le lien dans les 2 sens entre le Token et la Fiche de Personnage.



# CRÉER UNE NOUVELLE PARTIE

## Compte roll20

Vous devez d'abord vous connecter avec un compte Roll20 (et le créer préalablement si besoin) : <https://roll20.net/>

Ouvrir ensuite les paramètres du compte pour passer en langue française :



**Préférences**

Langue :

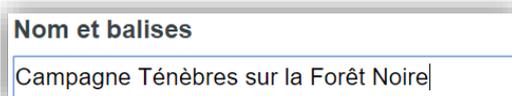
Français

## Créer une nouvelle partie

- Cliquer sur le bouton



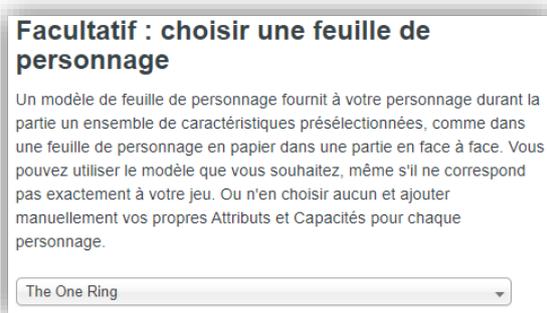
- Donner un nom à votre partie



**Nom et balises**

Campagne Ténèbres sur la Forêt Noire

- Choisissez une feuille de personnage : The One Ring



**Facultatif : choisir une feuille de personnage**

Un modèle de feuille de personnage fournit à votre personnage durant la partie un ensemble de caractéristiques présélectionnées, comme dans une feuille de personnage en papier dans une partie en face à face. Vous pouvez utiliser le modèle que vous souhaitez, même s'il ne correspond pas exactement à votre jeu. Ou n'en choisir aucun et ajouter manuellement vos propres Attributs et Capacités pour chaque personnage.

The One Ring

- Cliquez sur le bouton



- Cliquez sur le bouton suivant pour se connecter



# IMPLÉMENTER LES DÉS SPÉCIAUX

## Rappel : Les dés de l'Anneau Unique

Les jets de dés de l'Anneau Unique utilisent des dés spéciaux :



### D12 avec ...

- L'Œil de Sauron à la place de la valeur 11
- La Rune de Gandalf à la place de la valeur 12

### D6 avec ...

- Valeurs 1, 2 et 3 d'un style différent que celui des valeurs 4, 5, 6
- Valeur 6 complétée d'une rune Tengwar

Le système de jeu de l'Anneau Unique utilise ces dés spécifiques pour résoudre certaines actions et il est donc nécessaire de les implémenter dans Roll20. Cela est fait au moyen des « **Rollable Tables** ».

Note : ces dés spécifiques sont utilisés tant depuis

- La feuille de personnage (lancer un jet de compétence en cliquant sur le bouton juste à gauche dans la feuille de perso)
- Les Macros décrites dans ce document

## Rollable Tables standards

Exécutez les actions décrites dans le paragraphe « Rollable Tables » du Wiki Roll20 de The One Ring

Lien : [Wiki Roll20 de The One Ring : Rollable tables](#)

À DÉBUT : AUCUNE TABLE ROLLABLE

À LA FIN : 5 TABLES ROLLABLES

Exemple : feat

Macros

Saisir #name dans le chat exécute la macro. Cliquez sur les macros existantes pour les modifier

Nom

Afficher la barre rapide de macros ?

Jeux de cartes

Playing Cards 54

Tables Rollables

Nom	#	Actions
feat	12	Lancer Pion
normal	6	Lancer Pion
weary	6	Lancer Pion
Im-feat	12	Lancer Pion
hazard	7	Lancer Pion

feat

Nom (N'incluez pas d'espaces dans le nom)

feat

Les joueurs peuvent-ils tirer un résultat depuis la table ?

Objets de la Table

1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10
Œil	0
∇	10

Effacer Table Rollable

Save Changes Cancel

## Rollable Tables spécifiques

La Rollable Table suivante est spécifique et utile uniquement pour une Macro de la règle des Voyages. Au Gardien des Légendes de l'ajouter s'il le souhaite.

Nom : Périls

NOM D'ITEM	Poids
Guide	3
Eclaireur	2
Chasseur	2
Guetteur	2
Tous les compagnons	1
Choix des joueurs	1
Choix du Gardien des Légendes	1

Macro qui utilise cette Rollable Table : Cible\_Péril

### Périls

Nom(N'incluez pas d'espaces dans le nom)

Les joueurs peuvent-ils tirer un résultat depuis la table ?

---

#### Objets de la Table

- Guide
- Eclaireur
- Chasseur
- Guetteur
- Tous les compagnons
- Choix des joueurs
- Choix du Maître des Légendes

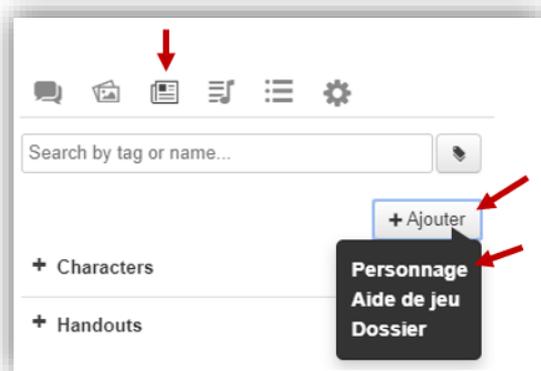
# IMPLÉMENTER LES PERSONNAGES

## Feuille du personnage

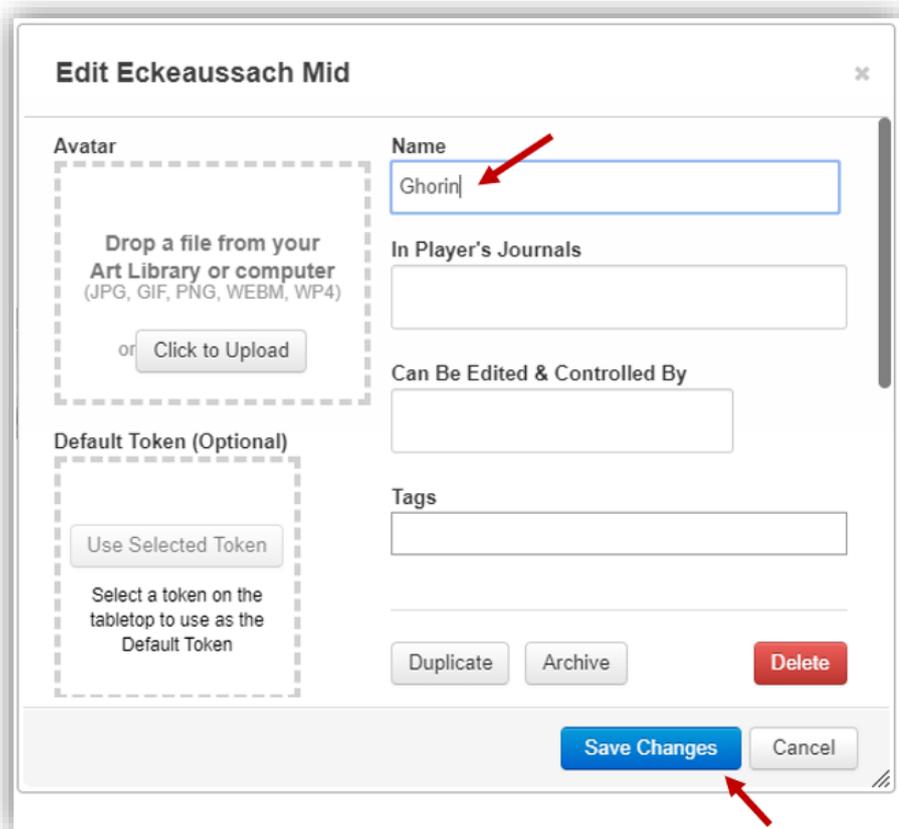
### 1) CRÉER la fiche de personnage

Créer la fiche de personnage en remplissant bien l'ensemble des informations qui seront affichées dans les barres de progression des tokens.

Menu : onglet Journal / Ajouter / Personnage



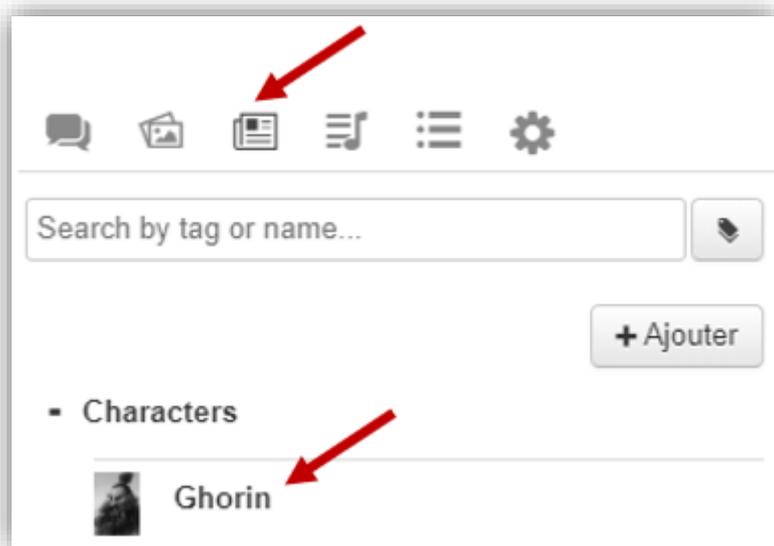
Donner un nom et enregistrer le personnage (bouton « Save Changes »).



## 2) Compléter la fiche de personnage

### Ouvrir la fiche de personnage

Ouvrir la fiche de personnage depuis le Journal en cliquant sur le nom.



### Indiquer le type de personnage

Préciser s'il s'agit d'un PJ, d'un PNJ ou d'un Adversaire (ennemi).

Personnage Joueur    PNJ    Adversaire

### Remplir la feuille de personnage

Remplissez la feuille de personnage.

The screenshot shows a character sheet for "L'Anneau Unique". The sheet is divided into several sections. At the top, there is a title "L'ANNEAU UNIQUE" in a decorative font. Below the title, there are several fields for character information:

Nom	Ghorin	Culture	Nain d'Erebor	Expérience
Niveau de Vie	Riche	Avantage Culturel	Infatigable	0
Vocation	Tueur	Part d'Ombre	Malédiction de vengeance	0
Spécialités	Forge, Commerce, connaissance ennemis (Orcs)			
Particularités	Vengeur, Déterminé			

Below these fields, there is a section for "ATTRIBUTS" (Attributes):

Corps	5	Coeur	4	Esprit	5
Amélioré	8	Amélioré	6	Amélioré	7

At the bottom right, there is a section for "SAGESSE" (Wisdom) with three diamond-shaped icons containing numbers:

Vaillance	2
Sagesse	1

### 3) Ajout d'informations pour les combats et macros

#### Position de Combat : PJ & PNJ uniquement

La Position de Combat des PJ et PNJ indique le Seuil de Réussite de base de tout jet d'attaque et est donc nécessaire pour les macros de combat.

Note : Dans la Communauté de l'Anneau Unique, on l'appelle aussi « Posture de Combat ».

La position de combat est implémentée dans un « attribut » de la feuille de personnage.

#### Implémentation :

Aller dans l'onglet « Attributs & Abilities » et cliquez sur « + Add ».



Indiquez le nom du nouvel attribut : « position\_combat » et validez par la touche « Entrée ».



## Actions de Compétence d'Arme

Lors d'un combat, un personnage peut lancer des jets de Compétence d'Arme, de Protection. Pour chacune de ces actions de combat, nous créons une « abilities » qui sera accessible depuis la barre d'actions du token (lorsqu'il est sélectionné).

**Conseil :** Dans les paramètres généraux de Roll20, décocher l'option « Classer les Actions des pions par ordre alphabétique »



Classer les Actions des pions par ordre alphabétique

**Astuce :** Vous pouvez trier les « Abilities » en les déplaçant par le curseur  situé à droite de chaque « Abilities ». Cela affecte l'ordre d'affichage des actions dans la barre d'actions du token.

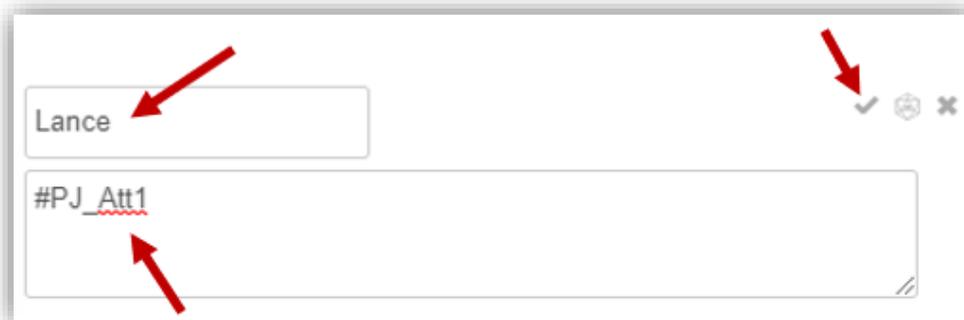
## Compétences d'armes

**Pour chaque compétence d'arme du personnage :**

- Créer une « Abilities » puis cliquez sur le bouton de modification.



- Indiquez :
  - Nom de l'«Abilities » : nom de la compétence d'arme
  - Texte de la macro : #PJ\_Att<X>  
En remplaçant <X> par le numéro d'arme : 1 pour la première, 2 pour la seconde ...



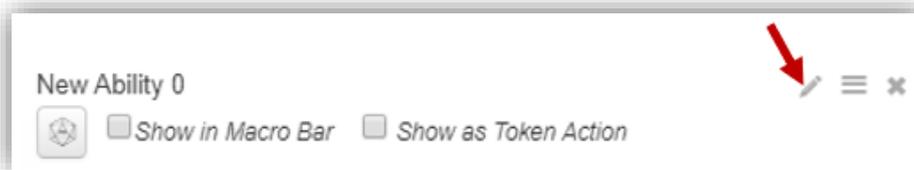
Et validez.

- Puis cochez l'option « Show as Token Action » afin que cette action apparaisse dans la barre d'action du token quand il est sélectionné.

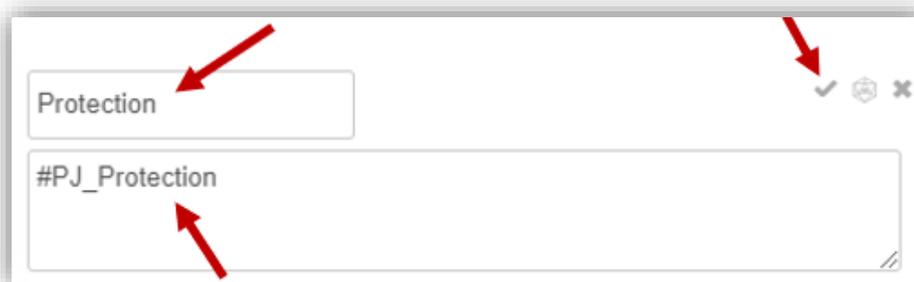


## Action de Protection

- Créer une « Abilities » puis cliquez sur le bouton de modification.



- Indiquez :
  - Nom de l'«Abilities » : Protection
  - Texte de la macro : #PJ\_Att<X>  
En remplaçant <X> par le numéro d'arme : 1 pour la première, 2 pour la seconde ...

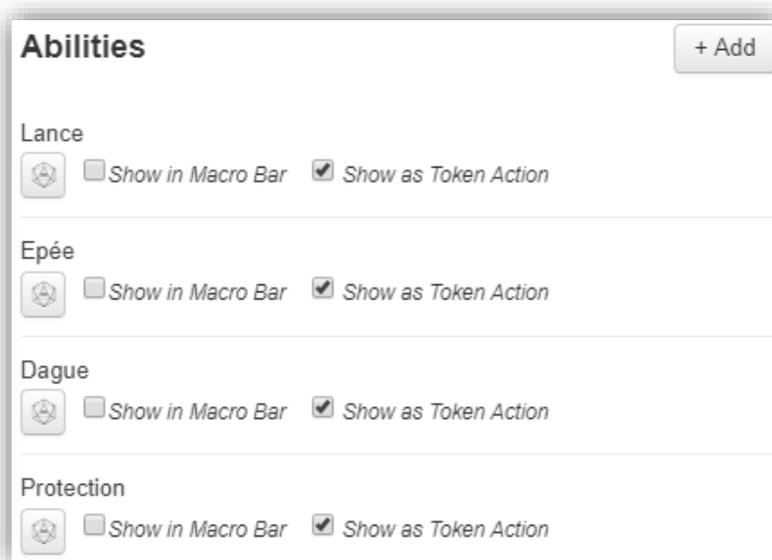


Et validez.

- Puis cochez l'option « Show as Token Action » afin que cette action apparaisse dans la barre d'action du token quand il est sélectionné.



## Exemple : résultat pour un personnage avec 3 compétences d'arme

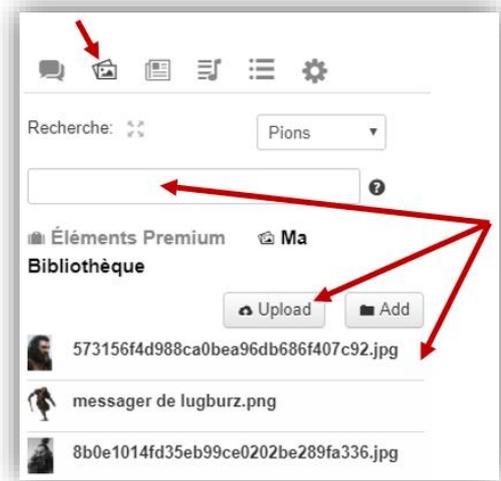


# Token du personnage

## 1) Choix d'une image

Choisissez une image qui servira de Token à votre personnage. Cette image peut provenir :

- D'une image de votre ordinateur que vous uploadez dans roll20.
- D'une image de votre bibliothèque
- D'une image recherchée dans Roll20



## 2) Créer le token

Glissez-déposez l'image sur la page.



## 3) Lier le token au personnage

Double-cliquez sur le token et précisez le Personnage qu'il représente

**Edit Token**

Basique Avancé

Représente le Personnage ?  
Aucun/Pion générique

Nom  Afficher le nom ?

Contrôlé Par

Teinte

● Barre 1  
 /   
(Laissez vide pour aucune barre)

● Barre 2  
 /   
(Laissez vide pour aucune barre)

● Barre 3  
 /

Save Changes Cancel

## Bulles et barres de progression

Pour les Barres 1, 2, 3, indiquez l'attribut de la feuille de personnage à utiliser.

### Cas 1 : PJ et PNJ

**Barre 1 (verte) :** « *endurance* » Points d'Endurance du personnage

**Barre 2 (bleue) :** « *total\_fatigue* » Points de fatigue totale (fatigue de voyage + fatigue d'encombrement)

**Barre 3 (rouge) :** « *position\_combat* » Position de combat du personnage

## Cas 2 : Adversaire (Ennemi)

**Barre 1 (verte) :** « **endurance** » Points d'Endurance de l'adversaire

**Barre 2 (bleue) :** « **hate** » Points de Haine de l'adversaire

**Barre 3 (rouge) :** « **attribute\_level** » Niveau d'attribut de l'adversaire

Attribute level  
endurance  
hate

2 8 1

8/8  
1/0 +

Gobelin

Barre 1  
8 / 8 endurance

(Laissez vide pour aucune barre)

Barre 2  
1 / 0 hate

(Laissez vide pour aucune barre)

Barre 3  
2 / attribute\_level

## Cas 3 : Adversaire avec token instanciable

Un adversaire instanciable signifie que l'on peut dupliquer son token de multiples fois et chaque token « instancié » aura des valeurs séparées d'Endurance, de Haine et de Niveau d'attribut. Ainsi si lors d'un combat, un adversaire perd des points d'Endurance, on les enlève de la Barre 1 du token attaqué et seul ce token est modifié, les autres tokens de la même fiche de personnage ne sont pas modifiés.

Exemple dans une scène de combat mettant en jeu 1 bande d'archers gobelins, une troupe de soldats Orcs, un éclaireur gobelin nommé Garsch et un Chef Orc nommé Brumach.

- Tokens pour adversaire non instanciable : Garsch, Brumach
- Tokens pour adversaires instanciables : Archer gobelin, Soldat Orc

Pour avoir un token instanciable : réaliser l'étape « cas 2 » puis remplacer les abilities « endurance », « hate », « attribute\_level » par « Aucun(e) ». Les valeurs sont conservées mais toute modification des valeurs du token ne sera pas reportée dans la feuille de personnage.

Barre 1  
8 / 8 Aucun(e)

(Laissez vide pour aucune barre)

Barre 2  
1 / 0 Aucun(e)

(Laissez vide pour aucune barre)

Barre 3  
2 / Aucun(e)

## Valider le token

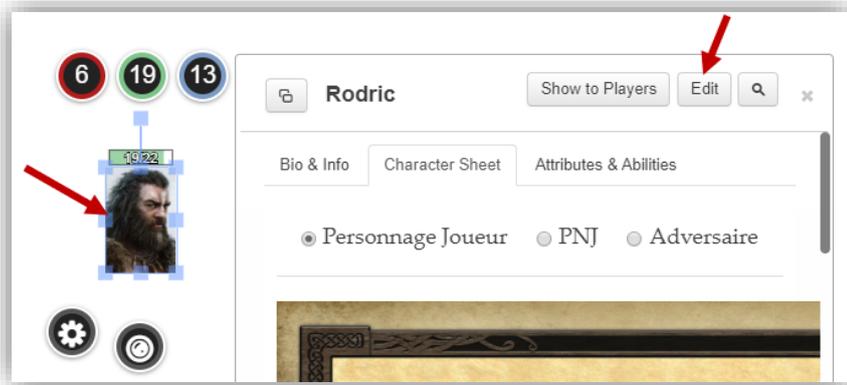
Cliquez sur « Save Changes ».

Save Changes

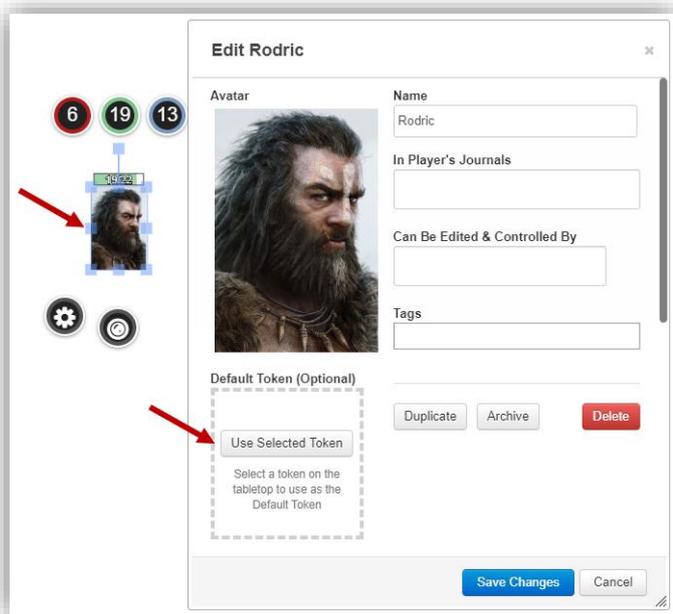
#### 4) Lier le personnage au token

On a maintenant le token lié au personnage : il accès aux caractéristiques de la feuille de personnage. Il faut maintenant faire le même lien dans l'autre sens : lier le personnage au token.

- Sélectionner le token sur la page
- Ouvrir la feuille de personnage et cliquer sur Edit



- Dans la feuille de personnage, cliquer sur « Use Selected Token »



# IMPLÉMENTER LES MACROS

## Barre d'actions de Tokens

### Macros de combat des PJ

Exemple pour un combattant avec 4 compétences d'arme :

Lance Epée Arc Dague Protection

#### PJ\_Att1 : Attaque avec la 1ère compétence d'arme

Nom de la macro	PJ_Att1
Objectif	Faire un jet d'attaque avec la première compétence d'arme du PJ.
Afficher en tant qu'action de pion	Non
Afficher dans la barre	Non
Visible pour les joueurs	Tous les joueurs
Macro	<pre>&amp;{template:default} {{name=@{selected character_name} attaque @{target character_name}} {{`ATTAQUE`}} {{Arme=@{selected weapon_skill_name_1}}} {{Dégats=@{selected weapon_damage_1}}} {{+ près / distant=@{selected damage} / @{selected ranged}}} {{Taille / Blessure=@{selected weapon_edge_1} / @{selected weapon_injury_1}}} {{Coup précis = @{selected weapon_called_shot_1}}} {{`DEFENSE`}} {{SR position=@{selected bar3}}} {{Parade/Bouclier=@{target parry} + @{target shield}}} {{SR=[[@{selected bar3} + @{target parry} + @{target shield}]}} /r 1t[feat] + @{selected weapon_rating_1}t[@{selected Weary}]</pre>
Résultat	

#### PJ\_Att2 : Attaque avec la 2nde compétence d'arme

Nom de la macro	PJ_Att2
Objectif	Faire un jet d'attaque avec la seconde compétence d'arme du PJ.
Afficher en tant qu'action de pion	Non
Afficher dans la barre	Non
Visible pour les joueurs	Tous les joueurs
Macro	<pre>&amp;{template:default} {{name=@{selected character_name} attaque @{target character_name}} {{`ATTAQUE`}} {{Arme=@{selected weapon_skill_name_2}}} {{Dégats=@{selected weapon_damage_2}}} {{+ près / distant=@{selected damage} / @{selected ranged}}} {{Taille / Blessure=@{selected weapon_edge_2} / @{selected weapon_injury_2}}} {{Coup précis = @{selected weapon_called_shot_2}}} {{`DEFENSE`}} {{SR position=@{selected bar3}}} {{Parade/Bouclier=@{target parry} + @{target shield}}} {{SR=[[@{selected bar3} + @{target parry} + @{target shield}]}} /r 1t[feat] + @{selected weapon_rating_2}t[@{selected Weary}]</pre>
Résultat	Idem qu'avec la 1ère compétence d'arme

### PJ\_Att3 : Attaque avec la 3ème compétence d'arme

Nom de la macro	PJ_Att3
Objectif	Faire un jet d'attaque avec la troisième compétence d'arme du PJ.
Afficher en tant qu'action de pion	Non
Afficher dans la barre	Non
Visible pour les joueurs	Tous les joueurs
Macro	&{template:default} {{name=@{selected character_name} attaque @{target character_name}} {{`ATTAQUE`}} {{Arme=@{selected weapon_skill_name_3}} {{Dégats=@{selected weapon_damage_3}} {{+ près / distant=@{selected damage} / @{selected ranged}}}} {{Taille / Blessure=@{selected weapon_edge_3} / @{selected weapon_injury_3}} {{Coup précis = @{selected weapon_called_shot_3}} {{`DEFENSE`}} {{SR position=@{selected bar3}} {{Parade/Bouclier=@{target parry} + @{target shield}}}} {{SR=[[@{selected bar3} + @{target parry} + @{target shield}]}}} /r 1t[feat] + @{selected weapon_rating_3}t[@{selected Weary}}
Résultat	Idem qu'avec la 1ère compétence d'arme

### PJ\_Att4 : Attaque avec la 4ème compétence d'arme

Nom de la macro	PJ_Att4
Objectif	Faire un jet d'attaque avec la quatrième compétence d'arme du PJ.
Afficher en tant qu'action de pion	Non
Afficher dans la barre	Non
Visible pour les joueurs	Tous les joueurs
Macro	&{template:default} {{name=@{selected character_name} attaque @{target character_name}} {{`ATTAQUE`}} {{Arme=@{selected weapon_skill_name_4}} {{Dégats=@{selected weapon_damage_4}} {{+ près / distant=@{selected damage} / @{selected ranged}}}} {{Taille / Blessure=@{selected weapon_edge_4} / @{selected weapon_injury_4}} {{Coup précis = @{selected weapon_called_shot_4}} {{`DEFENSE`}} {{SR position=@{selected bar3}} {{Parade/Bouclier=@{target parry} + @{target shield}}}} {{SR=[[@{selected bar3} + @{target parry} + @{target shield}]}}} /r 1t[feat] + @{selected weapon_rating_4}t[@{selected Weary}}
Résultat	Idem qu'avec la 1ère compétence d'arme

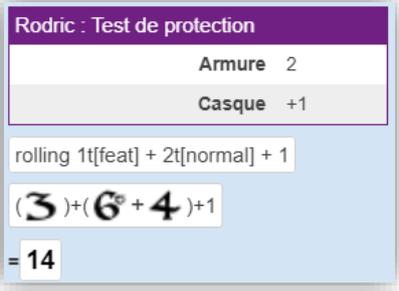
### PJ\_Att5 : Attaque avec la 5ème compétence d'arme

Nom de la macro	PJ_Att5
Objectif	Faire un jet d'attaque avec la cinquième compétence d'arme du PJ.
Afficher en tant qu'action de pion	Non
Afficher dans la barre	Non
Visible pour les joueurs	Tous les joueurs
Macro	&{template:default} {{name=@{selected character_name} attaque @{target character_name}} {{`ATTAQUE`}} {{Arme=@{selected weapon_skill_name_5}} {{Dégats=@{selected weapon_damage_5}} {{+ près / distant=@{selected damage} / @{selected ranged}}}} {{Taille / Blessure=@{selected weapon_edge_5} / @{selected weapon_injury_5}} {{Coup précis = @{selected weapon_called_shot_5}} {{`DEFENSE`}} {{SR position=@{selected bar3}} {{Armure/Bouclier=@{target parry} + @{target shield}}}} {{SR=[[@{selected bar3} + @{target parry} + @{target shield}]}}} /r 1t[feat] + @{selected weapon_rating_5}t[@{selected Weary}}
Résultat	Idem qu'avec la 1ère compétence d'arme

## PJ\_Att6 : Attaque avec la 6ème compétence d'arme

Nom de la macro	PJ_Att6
Objectif	Faire un jet d'attaque avec la sixième compétence d'arme du PJ.
Afficher en tant qu'action de pion	Non
Afficher dans la barre	Non
Visible pour les joueurs	Tous les joueurs
Macro	&{template:default} {{name=@{selected character_name} attaque @{target character_name}}} {{`ATTAQUE`}} {{Arme=@{selected weapon_skill_name_6}}} {{Dégats=@{selected weapon_damage_6}}} {{+ près / distant=@{selected damage} / @{selected ranged}}} {{Taille / Blessure=@{selected weapon_edge_6} / @{selected weapon_injury_6}}} {{Coup précis = @{selected weapon_called_shot_6}}} {{`DEFENSE`}} {{SR position=@{selected bar3}}} {{Armure/Bouclier=@{target parry} + @{target shield}}} {{SR=[[@{selected bar3} + @{target parry} + @{target shield}]}}} /r 1t[feat] + @{selected weapon_rating_6}t[@{selected Weary}]
Résultat	Idem qu'avec la 1ère compétence d'arme

## PJ\_Protection : Protection pour éviter une blessure

Nom de la macro	PJ_Protection
Objectif	Faire un jet de protection pour éviter que l'attaque de l'adversaire ne génère une blessure au PJ.
Afficher en tant qu'action de pion	Non
Afficher dans la barre	Non
Visible pour les joueurs	Tous les joueurs
Macro	&{template:default} {{name=@{selected character_name} : Test de protection}} {{Armure=@{selected armour}}} {{Casque=+@{selected head-gear}}} /r 1t[feat] + @{selected armour}t[@{selected Weary}] + @{selected head-gear}
Résultat	

## Macros de combat des PNJ

### PNJ\_Att1 : Attaque avec la 1<sup>ère</sup> compétence d'arme

Nom de la macro	PNJ_Att1
Objectif	Faire un jet d'attaque avec la première compétence d'arme du PNJ.
Afficher en tant qu'action de pion	Non
Afficher dans la barre	Non
Visible pour les joueurs	Gardien les Légendes seulement
Macro	<pre>&amp;{template:default} {{name=@{selected token_name} attaque @{target token_name}} {{`ATTAQUE`}} {{Arme=@{selected weapon_skill_name_1}}} {{Niveau=@{selected weapon_rating_1}}} {{Dégats=@{selected weapon_damage_1}}} {{Taille=@{selected weapon_edge_1}}} {{Blessure=@{selected weapon_injury_1}}} {{Coup précis=@{selected weapon_called_shot_1}}} {{`PARADE`}} {{Niv. d'attribut=@{target attribute_level}}} {{SR position=@{selected bar3}}} {{Parade=@{target parry}}} {{Bonus bouclier =+@{target shield}}} {{SR Total=[[@{selected bar3} + @{target parry} + @{target shield}]}} /roll 1t[feat] + @{{selected weapon_rating_1}}t@{{selected weary}}</pre>
Résultat	

### PNJ\_Att2 : Attaque avec la 2<sup>ème</sup> compétence d'arme

Nom de la macro	PNJ_Att2
Objectif	Faire un jet d'attaque avec la seconde compétence d'arme du PNJ.
Afficher en tant qu'action de pion	Non
Afficher dans la barre	Non
Visible pour les joueurs	Gardien les Légendes seulement
Macro	<pre>&amp;{template:default} {{name=@{selected token_name} attaque @{target token_name}} {{`ATTAQUE`}} {{Arme=@{selected weapon_skill_name_2}}} {{Niveau=@{selected weapon_rating_2}}} {{Dégats=@{selected weapon_damage_2}}} {{Taille=@{selected weapon_edge_2}}} {{Blessure=@{selected weapon_injury_2}}} {{Coup précis=@{selected weapon_called_shot_2}}} {{`PARADE`}} {{Niv. d'attribut=@{target attribute_level}}} {{SR position=@{selected bar3}}} {{Parade=@{target parry}}} {{Bonus bouclier =+@{target shield}}} {{SR Total=[[@{selected bar3} + @{target parry} + @{target shield}]}} /roll 1t[feat] + @{{selected weapon_rating_2}}t@{{selected weary}}</pre>
Résultat	Idem qu'avec la 1 <sup>ère</sup> compétence d'arme

### PNJ\_Att3 : Attaque avec la 3ème compétence d'arme

Nom de la macro	PNJ_Att3
Objectif	Faire un jet d'attaque avec la troisième compétence d'arme du PNJ.
Afficher en tant qu'action de pion	Non
Afficher dans la barre	Non
Visible pour les joueurs	Gardien les Légendes seulement
Macro	&{template:default} {{name=@{selected token_name} attaque @{target token_name}} {{`ATTAQUE`}} {{Arme=@{selected weapon_skill_name_3}} {{Niveau=@{selected weapon_rating_3}} {{Dégats=@{selected weapon_damage_3}} {{Taille=@{selected weapon_edge_3}} {{Blessure=@{selected weapon_injury_3}} {{Coup précis=@{selected weapon_called_shot_3}} {{`PARADE`}} {{Niv. d'attribut=@{target attribute_level}} {{SR position=@{selected bar3}} {{Parade=@{target parry}} {{Bonus bouclier =+@{target shield}} {{SR Total=[[@{selected bar3} + @{target parry} + @{target shield}]]}} /roll 1t[feat] + @{selected weapon_rating_3}t[@{selected weary}]
Résultat	Idem qu'avec la 1ère compétence d'arme

### PNJ\_Att4 : Attaque avec la 4ème compétence d'arme

Nom de la macro	PNJ_Att4
Objectif	Faire un jet d'attaque avec la quatrième compétence d'arme du PNJ.
Afficher en tant qu'action de pion	Non
Afficher dans la barre	Non
Visible pour les joueurs	Gardien les Légendes seulement
Macro	&{template:default} {{name=@{selected token_name} attaque @{target token_name}} {{`ATTAQUE`}} {{Arme=@{selected weapon_skill_name_4}} {{Niveau=@{selected weapon_rating_4}} {{Dégats=@{selected weapon_damage_4}} {{Taille=@{selected weapon_edge_4}} {{Blessure=@{selected weapon_injury_4}} {{Coup précis=@{selected weapon_called_shot_4}} {{`PARADE`}} {{Niv. d'attribut=@{target attribute_level}} {{SR position=@{selected bar3}} {{Parade=@{target parry}} {{Bonus bouclier =+@{target shield}} {{SR Total=[[@{selected bar3} + @{target parry} + @{target shield}]]}} /roll 1t[feat] + @{selected weapon_rating_4}t[@{selected weary}]
Résultat	Idem qu'avec la 1ère compétence d'arme

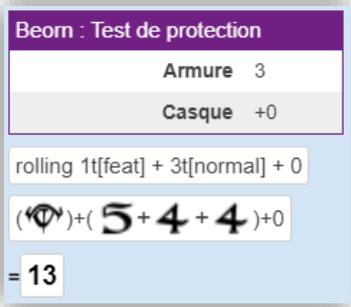
### PNJ\_Att5 : Attaque avec la 5ème compétence d'arme

Nom de la macro	PNJ_Att5
Objectif	Faire un jet d'attaque avec la cinquième compétence d'arme du PNJ.
Afficher en tant qu'action de pion	Non
Afficher dans la barre	Non
Visible pour les joueurs	Gardien les Légendes seulement
Macro	&{template:default} {{name=@{selected token_name} attaque @{target token_name}} {{`ATTAQUE`}} {{Arme=@{selected weapon_skill_name_5}} {{Niveau=@{selected weapon_rating_5}} {{Dégats=@{selected weapon_damage_5}} {{Taille=@{selected weapon_edge_5}} {{Blessure=@{selected weapon_injury_5}} {{Coup précis=@{selected weapon_called_shot_5}} {{`PARADE`}} {{Niv. d'attribut=@{target attribute_level}} {{SR position=@{selected bar3}} {{Parade=@{target parry}} {{Bonus bouclier =+@{target shield}} {{SR Total=[[@{selected bar3} + @{target parry} + @{target shield}]]}} /roll 1t[feat] + @{selected weapon_rating_5}t[@{selected weary}]
Résultat	Idem qu'avec la 1ère compétence d'arme

## PNJ\_Att6 : Attaque avec la 6ème compétence d'arme

Nom de la macro	PNJ_Att6
Objectif	Faire un jet d'attaque avec la sixième compétence d'arme du PNJ.
Afficher en tant qu'action de pion	Non
Afficher dans la barre	Non
Visible pour les joueurs	Gardien les Légendes seulement
Macro	&{template:default} {{name=@{selected token_name} attaque @target token_name}} {{`ATTAQUE`}} {{Arme=@{selected weapon_skill_name_6}}} {{Niveau=@{selected weapon_rating_6}} {{Dégats=@{selected weapon_damage_6}}} {{Taille=@{selected weapon_edge_6}} {{Blessure=@{selected weapon_injury_6}} {{Coup précis=@{selected weapon_called_shot_6}} {{`PARADE`}} {{Niv. d'attribut=@{target attribute_level}} {{SR position=@{selected bar3}}} {{Parade=@{target parry}} {{Bonus bouclier =+@{target shield}} {{SR Total=[[@{selected bar3} + @target parry] + @target shield]]}} {{SR /roll 1t[feat] + @selected weapon_rating_6)t@selected weary}}
Résultat	Idem qu'avec la 1ère compétence d'arme

## PNJ\_Protection : Protection pour éviter une blessure

Nom de la macro	PNJ_Protection
Objectif	Faire un jet de protection pour éviter que l'attaque de l'adversaire ne génère une blessure au PNJ.
Afficher en tant qu'action de pion	Non
Afficher dans la barre	Non
Visible pour les joueurs	Gardien les Légendes seulement
Macro	&{template:default} {{name=@{selected character_name} : Test de protection}} {{Armure=@{selected armour}} {{Casque=+@{selected head-gear}}} /r 1t[feat] + @selected armour)t@selected Weary} + @selected head-gear}
Résultat	 <p>Beorn : Test de protection</p> <p>Armure 3 Casque +0</p> <p>rolling 1t[feat] + 3t[normal] + 0</p> <p>()+(5+4+4)+0</p> <p>= 13</p>

## Macros de combat des Adversaires (Ennemis)

### Ennemi\_Att1 : Attaque avec la 1<sup>ère</sup> compétence d'arme

Nom de la macro	Ennemi_Att1
Objectif	Faire un jet d'attaque avec la première compétence d'arme de l'adversaire.
Afficher en tant qu'action de pion	Non
Afficher dans la barre	Non
Visible pour les joueurs	Gardien les Légendes seulement
Macro	<pre>&amp;{template:default} {{name=@{selected token_name} attaque @{target token_name}} {{`ATTAQUE`}} {{Niv. d'attribut=@{selected attribute_level}}} {{Arme=@{selected weapon_skill_name_1}} {{Dégats=@{selected weapon_damage_1}}} {{Taille / Blessure=@{selected weapon_edge_1} / @{selected weapon_injury_1}}} {{Coup précis=@{selected weapon_called_shot_1}}} {{`DEFENSE`}} {{SR position=@{target bar3}}} {{Parade + Bouclier=@{target parry} +@{target shield}}} {{SR Total=[[@{target bar3} + @{target parry} + @{target shield}]}}} /roll 1t[ m-feat] + @{selected weapon_rating_1}t[ @{selected weary}]</pre>
Résultat	

### Ennemi\_Att2 : Attaque avec la 2<sup>ème</sup> compétence d'arme

Nom de la macro	Ennemi_Att2
Objectif	Faire un jet d'attaque avec la seconde compétence d'arme de l'adversaire.
Afficher en tant qu'action de pion	Non
Afficher dans la barre	Non
Visible pour les joueurs	Gardien les Légendes seulement
Macro	<pre>&amp;{template:default} {{name=@{selected token_name} attaque @{target token_name}} {{`ATTAQUE`}} {{Niv. d'attribut=@{selected attribute_level}}} {{Arme=@{selected weapon_skill_name_2}} {{Dégats=@{selected weapon_damage_2}}} {{Taille / Blessure=@{selected weapon_edge_2} / @{selected weapon_injury_2}}} {{Coup précis=@{selected weapon_called_shot_2}}} {{`DEFENSE`}} {{SR position=@{target bar3}}} {{Parade + Bouclier=@{target parry} +@{target shield}}} {{SR Total=[[@{target bar3} + @{target parry} + @{target shield}]}}} /roll 1t[ m-feat] + @{selected weapon_rating_2}t[ @{selected weary}]</pre>
Résultat	Idem qu'avec la 1 <sup>ère</sup> compétence d'arme

### Ennemi\_Att3 : Attaque avec la 3ème compétence d'arme

Nom de la macro	Ennemi_Att3
Objectif	Faire un jet d'attaque avec la troisième compétence d'arme de l'adversaire.
Afficher en tant qu'action de pion	Non
Afficher dans la barre	Non
Visible pour les joueurs	Gardien les Légendes seulement
Macro	&{template:default} {{name=@{selected token_name} attaque @{target token_name}} {{{`ATTAQUE`}}} {{Niv. d'attribut=@{selected attribute_level}}} {{{Arme=@{selected weapon_skill_name_3}}} {{{Dégats=@{selected weapon_damage_3}}} {{{Taille / Blessure=@{selected weapon_edge_3} / @{selected weapon_injury_3}}} {{{Coup précis=@{selected weapon_called_shot_3}}} {{{`DEFENSE`}}} {{{SR position=@{target bar3}}} {{{Parade + Bouclier=@{target parry} +@{target shield}}} {{{SR Total=[[@{target bar3} + @target parry} + @target shield]]}}} /roll 1t[ m-feat] + @selected weapon_rating_3t[@selected weary]
Résultat	Idem qu'avec la 1ère compétence d'arme

### Ennemi\_Att4 : Attaque avec la 4ème compétence d'arme

Nom de la macro	Ennemi_Att4
Objectif	Faire un jet d'attaque avec la quatrième compétence d'arme de l'adversaire.
Afficher en tant qu'action de pion	Non
Afficher dans la barre	Non
Visible pour les joueurs	Gardien les Légendes seulement
Macro	&{template:default} {{name=@{selected token_name} attaque @{target token_name}} {{{`ATTAQUE`}}} {{Niv. d'attribut=@{selected attribute_level}}} {{{Arme=@{selected weapon_skill_name_4}}} {{{Dégats=@{selected weapon_damage_4}}} {{{Taille / Blessure=@{selected weapon_edge_4} / @{selected weapon_injury_4}}} {{{Coup précis=@{selected weapon_called_shot_4}}} {{{`DEFENSE`}}} {{{SR position=@{target bar3}}} {{{Parade + Bouclier=@{target parry} +@{target shield}}} {{{SR Total=[[@{target bar3} + @target parry} + @target shield]]}}} /roll 1t[ m-feat] + @selected weapon_rating_4t[@selected weary]
Résultat	Idem qu'avec la 1ère compétence d'arme

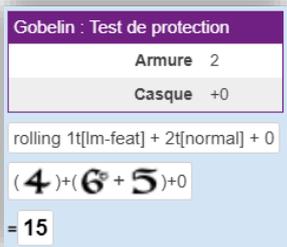
### Ennemi\_Att5 : Attaque avec la 5ème compétence d'arme

Nom de la macro	Ennemi_Att5
Objectif	Faire un jet d'attaque avec la cinquième compétence d'arme de l'adversaire.
Afficher en tant qu'action de pion	Non
Afficher dans la barre	Non
Visible pour les joueurs	Gardien les Légendes seulement
Macro	&{template:default} {{name=@{selected token_name} attaque @{target token_name}} {{{`ATTAQUE`}}} {{Niv. d'attribut=@{selected attribute_level}}} {{{Arme=@{selected weapon_skill_name_5}}} {{{Dégats=@{selected weapon_damage_5}}} {{{Taille / Blessure=@{selected weapon_edge_5} / @{selected weapon_injury_5}}} {{{Coup précis=@{selected weapon_called_shot_5}}} {{{`DEFENSE`}}} {{{SR position=@{target bar3}}} {{{Parade + Bouclier=@{target parry} +@{target shield}}} {{{SR Total=[[@{target bar3} + @target parry} + @target shield]]}}} /roll 1t[ m-feat] + @selected weapon_rating_5t[@selected weary]
Résultat	Idem qu'avec la 1ère compétence d'arme

## Ennemi\_Att6 : Attaque avec la 6<sup>ème</sup> compétence d'arme

Nom de la macro	Ennemi_Att6
Objectif	Faire un jet d'attaque avec la sixième compétence d'arme de l'adversaire.
Afficher en tant qu'action de pion	Non
Afficher dans la barre	Non
Visible pour les joueurs	Gardien les Légendes seulement
Macro	&{template:default} {{name=@{selected token_name} attaque @{target token_name}} {{`ATTAQUE`}} {{Niv. d'attribut=@{selected attribute_level}}} {{Arme=@{selected weapon_skill_name_6}} {{Dégats=@{selected weapon_damage_6}} {{Taille / Blessure=@{selected weapon_edge_6} / @{selected weapon_injury_6}} {{Coup précis=@{selected weapon_called_shot_6}} {{`DEFENSE`}} {{SR position=@{target bar3}}} {{Parade + Bouclier=@{target parry} + @{target shield}} {{SR Total=[[@{target bar3} + @{target parry} + @{target shield}]}}} /roll 1t[Im-feat] + @{selected weapon_rating_6}t[@{selected weary}}
Résultat	Idem qu'avec la 1ère compétence d'arme

## Ennemi\_Protection : Protection pour éviter une blessure

Nom de la macro	Ennemi_Protection
Objectif	Faire un jet de protection pour éviter que l'attaque du PJ ou PNJ ne génère une blessure à l'adversaire.
Afficher en tant qu'action de pion	Non
Afficher dans la barre	Non
Visible pour les joueurs	Gardien les Légendes seulement
Macro	&{template:default} {{name=@{selected character_name} : Test de protection}} {{Armure=@{selected armour}} {{Casque=+@{selected head-gear}}} /r 1t[Im-feat] + @{selected armour}t[@{selected Weary}] + @{selected head-gear}
Résultat	 <p>Gobelin : Test de protection</p> <p>Armure 2 Casque +0</p> <p>rolling 1t[Im-feat] + 2[normal] + 0</p> <p>(4)+(6+5)+0</p> <p>= 15</p>

# Macros de tokens pour les joueurs et GdL

Compétence

Compétence-Max

Compétence-Min

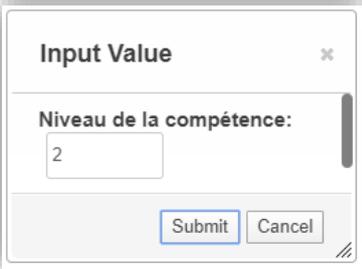
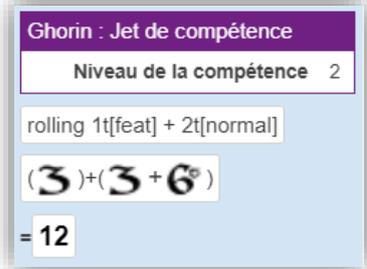
Corruption

Destin

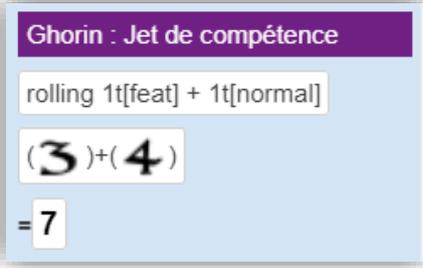
Jet-xDés

Peur

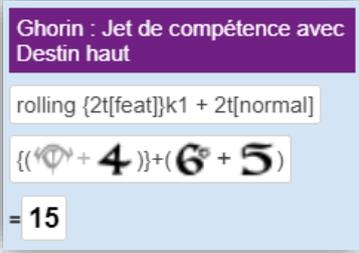
## Jet-xDés : Jet de dés générique

Nom de la macro	Jet-xDés
Objectif	Faire un jet de dés non prédéfini en précisant le nombre de D6 à lancer.
Afficher en tant qu'action de pion	Oui
Afficher dans la barre	Non
Visible pour les joueurs	Tous les joueurs
Macro	&{template:default} {{name=@{selected} character_name} : Jet de compétence}} {{Niveau de la compétence=?{Niveau de la compétence 0}}} /r 1t[feat] + ?{Niveau de la compétence}t[@{selected} weary}}
Résultat	 

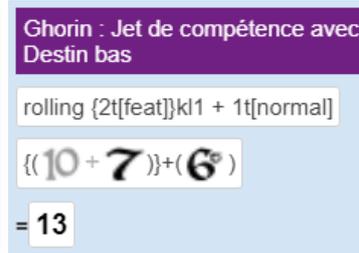
## Compétence : Jet de compétence

Nom de la macro	Compétence
Objectif	Faire un jet de compétence sans aller dans la feuille de personnage.
Afficher en tant qu'action de pion	Oui
Afficher dans la barre	Non
Visible pour les joueurs	Tous les joueurs
Macro	&{template:default} {{name=@{selected} character_name} : Jet de compétence}} /r 1t[feat] + ?{Attribute Art de la guerre, @{selected} battle} Artisanat, @{selected} craft} Athlétisme, @{selected} athletics} Chant, @{selected} song} Chasse, @{selected} hunting} Connaissances, @{selected} lore} Courtoisie, @{selected} courtesy} Discretion, @{selected} stealth} Enigmes, @{selected} riddle} Exploration, @{selected} explore} Fouille, @{selected} search} Guérison, @{selected} healing} Inspiration, @{selected} inspire} Intuition, @{selected} insight} Persuasion, @{selected} persuade} Présence, @{selected} awe} Vigilance, @{selected} awareness} Voyage, @{selected} travel}t[@{selected} weary}}
Résultat	 

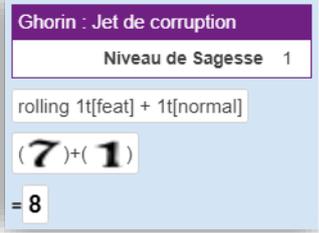
## Compétence-Max : Jet de compétence avec max de 2 Dés du Destin

Nom de la macro	Compétence-Max
Objectif	Faire un jet de compétence en lançant 2 fois le Dé du Destin et en gardant le meilleur.
Afficher en tant qu'action de pion	Oui
Afficher dans la barre	Non
Visible pour les joueurs	Tous les joueurs
Macro	<pre>&amp;{template:default} {{name=@{selected character_name} : Jet de compétence}} /r 1t[feat] + ?{Attribute Art de la guerre, @{selected battle} Artisanat, @{selected craft} Athlétisme, @{selected athletics} Chant, @{selected song} Chasse, @{selected hunting} Connaissances, @{selected lore} Courtoisie, @{selected courtesy} Discrétion, @{selected stealth} Enigmes, @{selected riddle} Exploration, @{selected explore} Fouille, @{selected search} Guérison, @{selected healing} Inspiration, @{selected inspire} Intuition, @{selected insight} Persuasion, @{selected persuade} Présence, @{selected awe} Vigilance, @{selected awareness} Voyage, @{selected travel}}t[@{selected weary}]</pre>
Résultat	 

## Compétence-Min : Jet de compétence avec min de 2 Dés du Destin

Nom de la macro	Compétence-Min
Objectif	Faire un jet de compétence en lançant 2 fois le Dé du Destin et en gardant le moins bon.
Afficher en tant qu'action de pion	Oui
Afficher dans la barre	Non
Visible pour les joueurs	Tous les joueurs
Macro	<pre>&amp;{template:default} {{name=@{selected character_name} : Jet de compétence avec Destin bas}} /r {2t[feat]}k1 + ?{Attribute Art de la guerre, @{selected battle} Artisanat, @{selected craft} Athlétisme, @{selected athletics} Chant, @{selected song} Chasse, @{selected hunting} Connaissances, @{selected lore} Courtoisie, @{selected courtesy} Discrétion, @{selected stealth} Enigmes, @{selected riddle} Exploration, @{selected explore} Fouille, @{selected search} Guérison, @{selected healing} Inspiration, @{selected inspire} Intuition, @{selected insight} Persuasion, @{selected persuade} Présence, @{selected awe} Vigilance, @{selected awareness} Voyage, @{selected travel}}t[@{selected weary}]</pre>
Résultat	 

## Corruption : Jet de Sagesse

Nom de la macro	Corruption
Objectif	Faire un Jet de Corruption (test de Sagesse)
Afficher en tant qu'action de pion	Oui
Afficher dans la barre	Non
Visible pour les joueurs	Tous les joueurs
Macro	&{template:default} {{name=@{selected character_name} : Jet de corruption}} {{Rang de Sagesse=@{selected wisdom}}} /r 1t[feat] + @{selected wisdom}t[ @{selected weary}]
Résultat	

## Peur : Jet de Vaillance

Nom de la macro	Peur
Objectif	Faire un Jet de Peur (test de Vaillance)
Afficher en tant qu'action de pion	Oui
Afficher dans la barre	Non
Visible pour les joueurs	Tous les joueurs
Macro	&{template:default} {{name=@{selected character_name} : Jet de peur}} {{Rang de Vaillance=@{selected Valour}}} /r 1t[feat] + @{selected valour}t[ @{selected weary}]
Résultat	

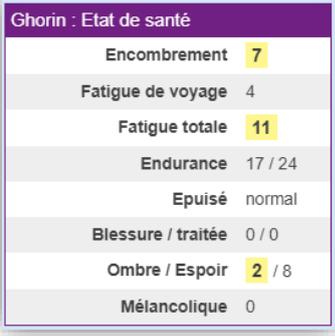
## Destin : Jet de Destin

Nom de la macro	Destin
Objectif	Faire un Jet de Destin
Afficher en tant qu'action de pion	Oui
Afficher dans la barre	Non
Visible pour les joueurs	Tous les joueurs
Macro	&{template:default} {{name=@{selected character_name} : Jet de Destin}} /r t[feat]
Résultat	

## Capacités-Ennemi : Capacités Spéciales + Points de Haine restant de l'ennemi sélectionné

Nom de la macro	Capacités-Ennemi
Objectif	Affiche la liste des Capacités Spéciales du token sélectionné, ainsi que le nombre de Points de Haine restant. Pour les Adversaires uniquement. Non disponible et pas affiché aux joueurs.
Afficher en tant qu'action de pion	Oui
Afficher dans la barre	Non
Visible pour les joueurs	Gardien des Légendes uniquement
Macro	/w gm &{template:default} {{name=Capacités Spéciales de @{{selected character_name}}} {{Pts de Haine=@{{selected hate}}} {{Capacités=@{{selected abilities}}}}
Résultat	

## Etat\_de\_santé : Etat de santé d'un personnage joueur

Nom de la macro	Etat_de_santé
Objectif	Affiche un bilan de l'état de santé physique (Endurance, Fatigue, Encombrement, Blessure) et psychologique (Ombre).
Afficher en tant qu'action de pion	Oui
Afficher dans la barre	Non
Visible pour les joueurs	Gardien des Légendes uniquement
Macro	&{template:default} {{name=@{{Selected token_name}} : Etat de santé}} {{Encombrement=[[@{{Selected weapon_encumbrance_1}} + @{{Selected weapon_encumbrance_2}} + @{{Selected weapon_encumbrance_3}} + @{{Selected weapon_encumbrance_4}} + @{{Selected gear_encumbrance_1}} + @{{Selected gear_encumbrance_2}} + @{{Selected gear_encumbrance_3}} + @{{Selected gear_encumbrance_4}} + @{{Selected gear_encumbrance_5}} + @{{Selected gear_encumbrance_6}} + @{{Selected gear_encumbrance_7}} + @{{Selected gear_encumbrance_8}} ]]] {{Fatigue de voyage=@{{Selected travel_fatigue}}} {{Fatigue totale=[[@{{Selected weapon_encumbrance_1}} + @{{Selected weapon_encumbrance_2}} + @{{Selected weapon_encumbrance_3}} + @{{Selected weapon_encumbrance_4}} + @{{Selected gear_encumbrance_1}} + @{{Selected gear_encumbrance_2}} + @{{Selected gear_encumbrance_3}} + @{{Selected gear_encumbrance_4}} + @{{Selected gear_encumbrance_5}} + @{{Selected gear_encumbrance_6}} + @{{Selected gear_encumbrance_7}} + @{{Selected gear_encumbrance_8}} + @{{Selected travel_fatigue}} ]]]}} {{Endurance=@{{Selected endurance}} / @{{Selected endurance max}}} {{Epuisé=@{{Selected weary}}} {{Blessure / traitée=@{{Selected wounded}} / @{{Selected wound_treated}}} {{Ombre / Espoir=[[@{{Selected temporary_shadow}} + @{{Selected permanent_shadow}} ]]] / @{{Selected hope}}} {{Mélancolique=@{{Selected miserable}}}}
Résultat	

## Barre de macros pour le GdL

Cible\_Péril

Initiative

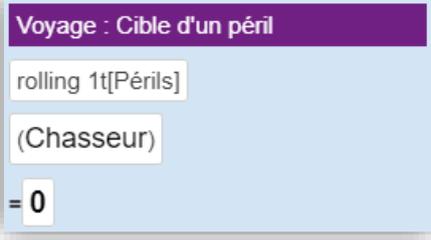
Endurance/Fatigue-PJ

Espoir/Ombre-PJ

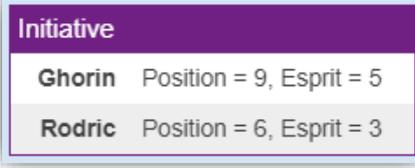
Sagesse/Vaillance-PJ

Spécialités/Capacités-PJ

### Cible\_Péril : Déterminer le rôle de voyage concerné par un péril.

Nom de la macro	Cible_Péril
Objectif	Tire au sort le rôle de voyage qui est concerné par un péril. Le Gardien des Légendes choisit ensuite le héros parmi ceux qui tiennent ce rôle de voyage. Note : Cette macro nécessite la Rollable Table « Périls ».
Afficher en tant qu'action de pion	Non
Afficher dans la barre	Oui
Visible pour les joueurs	Gardien des Légendes uniquement
Macro	&{template:default} {{name=Voyage : Cible d'un péril}} /r 1t[Périls]
Résultat	

### Initiative : Afficher les Positions de Combat + valeur d'Esprit de chaque héros.

Nom de la macro	Initiative
Objectif	Affiche la Position de Combat et la valeur d'Esprit de chaque héros. Cette macro n'est pas générique (sauf pour le bloc template_default) et il faut l'éditer pour mettre autant de lignes que de personnage joueur et mettre le nom de chaque personnage dans le bloc lui correspondant : remplacer « NomPersoX » par le nom du héros.  Important : Les personnages ne sont pas triés par ordre d'initiative, cela n'est pas possible dans une macro utilisée avec un compte gratuit (pas d'API). Il faut donc lire l'initiative de la façon suivante : 1) De la Position la plus basse à la plus haute En cas de Position identique, de la valeur d'Esprit la plus haute à la plus basse
Afficher en tant qu'action de pion	Non
Afficher dans la barre	Oui
Visible pour les joueurs	Gardien des Légendes uniquement
Macro	&{template:default} {{name=Initiative}} {{NomPerso1=Position = @{ NomPerso1 position_combat}, Esprit = @{ NomPerso1 wits}}} {{ NomPerso2=Position = @{ NomPerso2 position_combat}, Esprit = @{ NomPerso2 wits}}} {{ NomPerso3=Position = @{ NomPerso3 position_combat}, Esprit = @{ NomPerso3 wits}}} ...
Exemple	Exemple avec 2 personnages (Ghorin et Rodric) : &{template:default} {{name=Initiative}} {{Ghorin=Position = @{Ghorin position_combat}, Esprit = @{Ghorin wits}}} {{Rodric=Position = @{Rodric position_combat}, Esprit = @{Rodric wits}}}
Résultat	

## Endurance/Fatigue-PJ : Afficher l'Endurance et la Fatigue des PJ

Nom de la macro	Endurance/Fatigue-PJ
Objectif	Affiche la liste des PJ avec, pour chacun, leur Endurance et Fatigue totale actuelle. Cela permet de vérifier rapidement si un personnage est Epuisé ou non.
Afficher en tant qu'action de pion	Non
Afficher dans la barre	Oui
Visible pour les joueurs	Gardien des Légendes uniquement
Macro	&{template:default} {{name=Endurance / Fatigue des PJ}} {{ NomPerso1=@{ NomPerso1 endurance} / @{ NomPerso1 total_fatigue}} {{ NomPerso2=@{ NomPerso2 endurance} / @{ NomPerso2 total_fatigue}} ...
Exemple	Exemple avec 2 personnages (Ghorin et Rodric) : &{template:default} {{name=Endurance / Fatigue des PJ}} {{Ghorin=@{Ghorin endurance} / @{Ghorin total_fatigue}} {{Rodric=@{Rodric endurance} / @{Rodric total_fatigue}}}
Résultat	

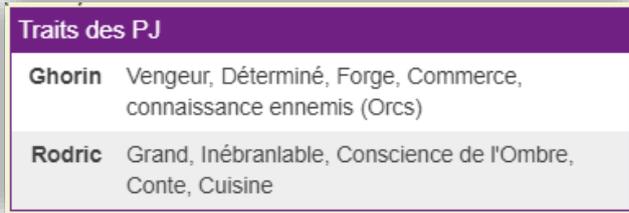
## Espoir/Ombre-PJ : Afficher l'Espoir et l'Ombre des PJ

Nom de la macro	Espoir/Ombre-PJ
Objectif	Affiche la liste des PJ avec, pour chacun, leur Points d'Espoir restant et Points d'Ombre total. Cela permet de vérifier rapidement si un personnage est Mélancolique ou non.
Afficher en tant qu'action de pion	Non
Afficher dans la barre	Oui
Visible pour les joueurs	Gardien des Légendes uniquement
Macro	&{template:default} {{name=Espoir / Ombre des PJ}} {{ NomPerso1=@{ NomPerso1 hope} / @{ NomPerso1 total_shadow}} {{ NomPerso2=@{ NomPerso2 hope} / @{ NomPerso2 total_shadow}} ...
Exemple	Exemple avec 2 personnages (Ghorin et Rodric) : &{template:default} {{name=Espoir / Ombre des PJ}} {{Ghorin=@{Ghorin hope} / @{Ghorin total_shadow}} {{Rodric=@{Rodric hope} / @{Rodric total_shadow}}}
Résultat	

## Sagesse/Vaillance-PJ : Afficher la Sagesse et la Vaillance des PJ

Nom de la macro	Sagesse/Vaillance-PJ
Objectif	Affiche la liste des PJ avec, pour chacun, leur score de Sagesse et de Vaillance Cela est utile pour trouver rapidement celui qui a la valeur la plus haut de Sagesse ou de Vaillance (souvent demandé lors des Rencontres), ou pour avoir les informations sur un personnage précis.
Afficher en tant qu'action de pion	Non
Afficher dans la barre	Oui
Visible pour les joueurs	Gardien des Légendes uniquement
Macro	/w gm &{template:default} {{name=Sagesse / Vaillance des PJ}} {{ NomPerso1=@{ NomPerso1 wisdom} / @{ NomPerso1 valour}} {{ NomPerso2=@{ NomPerso2 wisdom} / @{ NomPerso2 valour}}} ...
Exemple	Exemple avec 2 personnages (Ghorin et Rodric) : /w gm &{template:default} {{name=Sagesse / Vaillance des PJ}} {{Ghorin=@{Ghorin wisdom} / @{Ghorin valour}} {{Rodric=@{Rodric wisdom} / @{Rodric valour}}}
Résultat	 <p>The screenshot shows a purple header box titled "Sagesse / Vaillance des PJ". Below it, there are two rows of text: "Ghorin 1 / 2" and "Rodric 2 / 1".</p>

## Spécialités/Capacités-PJ : Afficher la Sagesse et la Vaillance des PJ

Nom de la macro	Spécialités/Capacités-PJ
Objectif	Affiche la liste des PJ avec, pour chacun, leurs Traits (Particularités et Spécialités).
Afficher en tant qu'action de pion	Non
Afficher dans la barre	Oui
Visible pour les joueurs	Gardien des Légendes uniquement
Macro	/w gm &{template:default} {{name=Traits des PJ}} {{ NomPerso1=@{ NomPerso1 distinctive_features}, @{ NomPerso1 specialities}} {{ NomPerso2=@{ NomPerso2 distinctive_features}, @{ NomPerso2 specialities}}}...
Exemple	Exemple avec 2 personnages (Ghorin et Rodric) : /w gm &{template:default} {{name=Traits des PJ}} {{Ghorin=@{Ghorin distinctive_features}, @{Ghorin specialities}} {{Rodric=@{Rodric distinctive_features}, @{Rodric specialities}}}
Résultat	 <p>The screenshot shows a purple header box titled "Traits des PJ". Below it, there are two rows of text: "Ghorin Vengeur, Déterminé, Forge, Commerce, connaissance ennemis (Orcs)" and "Rodric Grand, Inébranlable, Conscience de l'Ombre, Conte, Cuisine".</p>

# CUSTOMISATION DE ROLL20

## Feuille de Style

Roll20 est une application web fonctionnant dans un navigateur tel que Chrome ou Firefox. Il utilise des feuilles de style CSS pour définir l'affichage des pages, de la zone de chat, des feuilles de personnages, et de tous les autres éléments affichables dans une session Roll20. Cela comprend tant la position des éléments, que leur couleur, leur taille ou même leur affichage ou non. Il est possible de modifier ces affichage en appliquant une feuille de style CSS par-dessus celles de roll20 afin d'ajuster l'affichage selon le gout de chacun.

### 1. Installer l'extension Stylus au navigateur

Pour cela il faut d'abord ajouter l'extension Stylus au navigateur.

#### Chrome

- Aller dans le magasin d'extensions de Chrome : <https://chrome.google.com/webstore/category/extensions>
- Chercher « stylus »



- Installer le en cliquant sur le bouton

Ajouter à Chrome

- L'icône  apparait dans la liste des extensions actives en haut à droite du navigateur

#### Firefox

- Aller dans le magasin d'extensions de Firefox en tapant « about:addons » dans Firefox
- Chercher « stylus »



- Installer le en cliquant sur

+ Ajouter à Firefox

## 2. Installer la feuille de style

Deux feuilles de style sont disponibles pour l'Anneau Unique dans Roll20. A vous de choisir celle qui vous convient le mieux.

### Feuille « The One Ring on Roll20 (updated) »

#### Auteur

StuartJ (joueur anglophone)

#### Lien

<https://userstyles.org/styles/167077/the-one-ring-on-roll20-updated>

#### Description

Une feuille de style qui ajoute un fond de page « Anneau Unique sur fond bois » et un fond noir à la barre d'Outils et aux ancres des Pages et du Menu.

Aucune modification sur les zones de chat, bibliothèque, journal ...

#### Aperçu

Page avec une scène de jeu et un jet d'attaque



#### Installation

Cliquer sur



pour installer le style.

### Feuille « Roll20 - The One Ring (art library, journal, chat) »

#### Auteur

Ghorin

#### Lien

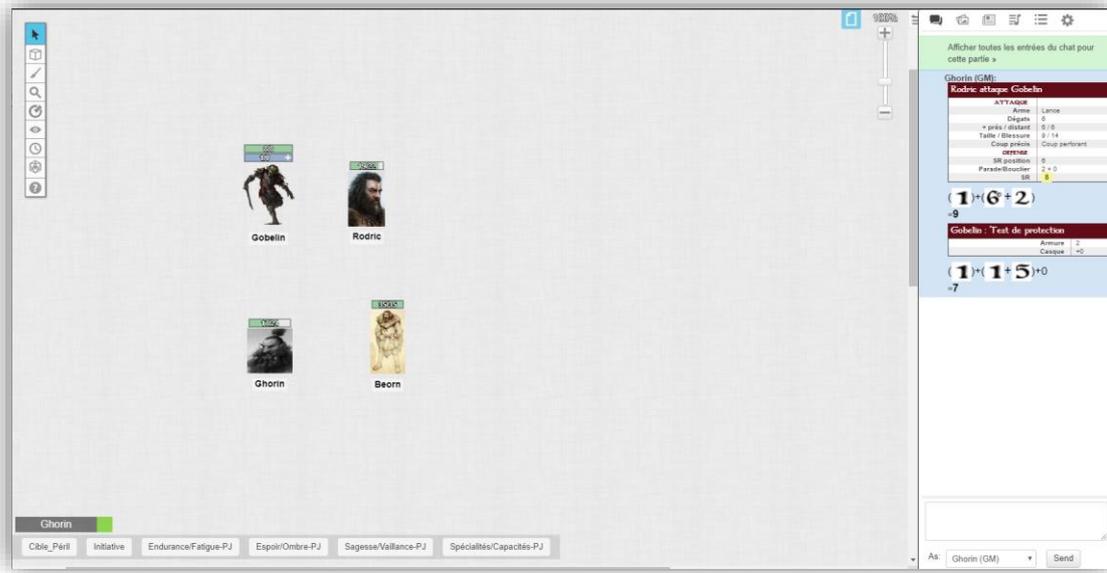
<https://userstyles.org/styles/167602/roll20-the-one-ring-art-library-journal-chat>

#### Description

Feuille de style qui modifie en profondeur les zones de chat, bibliothèque, journal ... afin d'afficher plus d'informations sans avoir besoin d'utiliser les ascenseurs : polices plus petites, couleurs plus proches de celles des livres de l'Anneau Unique.

## Aperçu

Page avec une scène de jeu et un jet d'attaque



## Installation

Cliquer sur



## Mix des 2 feuilles de style

Il est aussi possible d'utiliser les 2 feuilles de style en même temps puisqu'elles ne modifient pas les mêmes éléments d'affichage.

## Aperçu

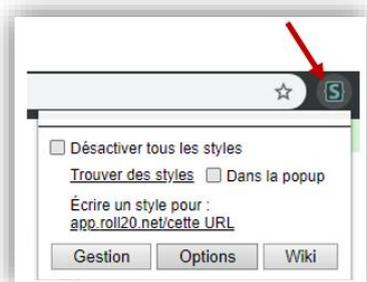
Page avec une scène de jeu et un jet d'attaque



### 3. Configurer Stylus et les Feuilles de Style

Par la suite, pour activer/ désactiver une feuille de style, ou pour en chercher une autre !

- Allez dans Roll20 et ouvrez votre partie.
- Puis cliquez sur l'icône  en haut à droite de votre navigateur.
- Utilisez ensuite les options pour paramétrer le style de votre partie roll20.



# Tokens Markers set

On peut affecter une petite icône à un token afin de lui affecter une information : son état de santé, un signe distinctif ou autre information utile pour le Gardien des Légendes et les joueurs. On appelle ces icônes des « Markers ».

## Markers par défaut

Par défaut, Roll20 propose 55 markers en tout genre. Mais la plupart n'ont pas réellement d'utilité pour l'Anneau Unique et il manque des markers qui auraient pu être utiles.

## Markers Set de Ghorin

J'ai construit une liste réduite de markers pour l'Anneau Unique.

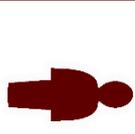
### Santé physique

Epuisé	Blessé	Blessure traitée	Inconscient	Endormi	Empoisonné	Mort
						

### Santé mentale

Mélancolique	Crise de folie
	

### Position du corps

Allongé	Déséquilibré	Caché
		

### Positions de combat

Avancé	Exposé	Défensif	Arrière
			

## Mise en place du Markers Set de Ghorin

Récupérer les markers : [http://ostolinde.free.fr/au\\_aidesdejeu.html](http://ostolinde.free.fr/au_aidesdejeu.html) (dans « L'Anneau Unique sur Table Virtuelle »)

Gestion des Markers Sets dans Roll20 : <https://app.roll20.net/marker-library>

Note : Désactiver le Default Markers Set pour n'avoir que les markers spécifiques à l'Anneau Unique + les couleurs.

