

Mise en place sur Roll20

J'ai conçu ce jeu de plateau dans l'optique de pouvoir être utilisé aussi bien sur table (avec nos billets fanghiens) que sur plateforme dématérialisée. Voici quelques indices pour mettre en place rapidement le jeu sous Roll20.

Ceci implique que vous ayez déjà un compte sur la plateforme www.roll20.net, compte gratuit ou non, et que vous savez un peu utiliser le logiciel. Si ce n'est pas le cas, familiarisez-vous avec Roll20 grâce aux rubriques d'aide et aux tutoriaux disponibles sur le site et sur Youtube. Vous pourrez y inviter vos amis pour faire des parties de ce jeu de plateau à distance !

Plateau, pions et marqueurs

Voir le plateau page suivante si jamais vous vous posez des questions sur le rendu souhaité. L'idée ici sera de faire en sorte que votre plateau et vos accessoires soient rapides à mettre en place et faciles à utiliser.

Créer tout d'abord une partie vide. Pour importer le plateau et les pions, ouvrez votre Bibliothèque puis cliquez sur Upload et faites glisser sur la fenêtre le plateau 1500 (optimisé pour écran) ainsi que les Pions PNG. Vous les trouverez ensuite dans votre librairie dans les fichiers récemment uploadés.

Créez ensuite une page vide de 20x25 unités et activez la GRILLE (type CARRÉ). Placez-vous sur le calque Carte et Bagkground (MAP) et faites-y glisser le PLATEAU de manière à ce qu'il remplisse une bonne partie de l'espace disponible. Je conseille de laisser un carré sur les côtés pour pouvoir y placer vos pions et vos marqueurs. La zone du bas vous permettra de stocker vos pions et marqueurs entre deux parties.

Repassez sur le calque Objets et Pions et faites glisser tous vos Pions sur le plateau. Une fois qu'ils sont tous apparus, sélectionnez le lot et réduisez-les en utilisant la poignée de sélection, de manière à ce qu'ils occupent environ une moitié de zone. Dans les propriétés des pions, vous pourrez ensuite leur mettre un nom et donner les droits au joueur concerné !

Pour les marqueurs, j'ai créé de simples rectangles de couleur avec l'outil Dessiner forme - J'ai mis un cadre noir et ensuite l'intérieur de la couleur du premier pion, puis j'ai copié-collé ces formes pour en avoir autant que les couleurs de mes pions - j'ai ensuite simplement changé la couleur de fond de chacun pour s'accorder avec les pions disponibles. Lorsqu'un Noble investit sur une zone, je n'ai qu'à copier/coller le marqueur sur le bord extérieur ou intérieur de la zone, de manière à marquer son territoire.



Exemple de mise en place plateau/pions/marqueurs et Turn Order sous Roll20

Cartes et tables aléatoires

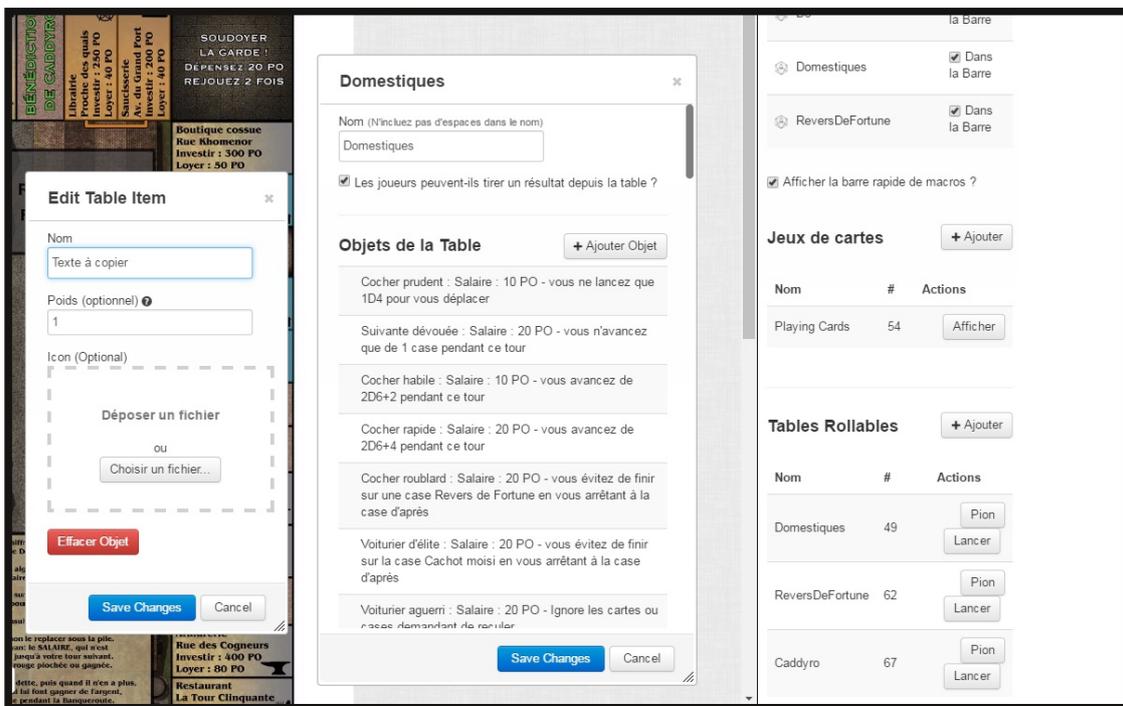
Pour jouer rapidement, il vous faut maintenant faire les trois listes de cartes à piocher. Pour cela, on va utiliser l'outil Rollable Table, disponible dans l'onglet Collections de Roll20. C'est une étape un peu fastidieuse mais elle vous permet ensuite de jouer de manière super simple et rapide, et de plus vous pourrez suivre toute la progression du jeu dans le chat de partie.

Ouvrez le fichier cartes-textes.txt : il contient tout ce dont vous avez besoin pour cette étape.

Créez une table Domestiques, une table ReversDeFortune et une table Caddyro (voir page suivante).

Dans chaque table, copiez et collez chaque ligne de texte correspondant dans un nouvel objet de table, et assurez vous de mettre un poids différent de 1 lorsque cela est spécifié (x2, x3, x4 en fin de ligne). Cela permet à certaines occurrences importantes de revenir plus souvent. Si vous avez x3, alors inscrivez 3 dans la case Poids de l'objet de table. Une fois que vous aurez fait toute la liste (cela peut prendre un peu de temps), passez à la table suivante et recommencez avec la liste suivante.

Vous devrez obtenir trois tables avec un certain nombre d'objets dans chaque (sur mon exemple page suivante j'en ai 49, 62 et 67). Il vous faut ensuite des macros pour les utiliser de manière simpliste, et je vous explique comment les faire en page suivante !

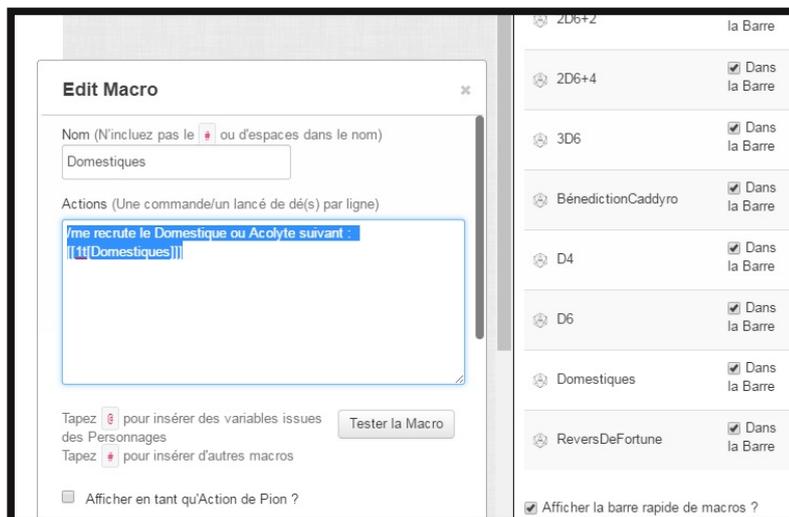


Comme vous le voyez sur l'exemple ci-dessus, tout est prêt au niveau de mes tables. Il suffit alors de créer les macros pour que tous vos joueurs puissent appeler ces tables pendant le jeu.

- Remontez dans l'onglet Collections jusqu'à la rubrique Macros. Créez la macro Domestiques et copiez-y : `/me recrute le Domestique ou Acolyte suivant : [[1t[Domestiques]]]`

C'est la syntaxe pour utiliser votrerollable table du même nom ! Vous pouvez adapter le texte comme vous l'entendez du moment que vous ne changez pas ce qu'il y a entre crochets ni le /me au début. Cet argument va vous permettre d'afficher encore mieux le résultat de la table dans le chat...

Dans la macro ensuite, descendez un peu et n'oubliez pas de donner les droits à tous les joueurs avec Visible pour les joueurs : Tous les joueurs. Ensuite cochez la case "Dans la barre" pour votre macro et "Afficher la barre rapide de macros" Comme visible ci-dessous.



Répétez l'opération avec les tables BénédictionCaddyro et ReversDeFortune en créant deux nouvelles macros :

/me a la joie de recevoir une Bénédiction de Caddyro : [[1t[Caddyro]]]

/me essuie salement un Revers de Fortune : [[1t[ReversDeFortune]]]

Ces macros, cliquables en bas de votre plateau, doivent à présent afficher quelque chose comme l'image suivante dans votre chat ! Et en outre, le nom du joueur changera en fonction de celui ou celle qui cliquera sur la macro. Pour que l'ensemble fonctionne toutefois, vous devez préciser à vos joueurs d'activer eux aussi les macros en cochant toutes les cases macro dans leur onglet collection, ainsi que la case Afficher la barre rapide de macros.

Pour un jeu fluide, réalisez aussi les macros des dés que vous utiliserez pendant le jeu afin que tout le monde puisse y accéder, de la même manière avec les textes suivants (voir le screenshot page suivante) :

Macro 1D6 : /roll 1D6

Macro 2D6 : /roll 2D6

Macro 1D4 : /roll 1D4

Ces dés peuvent aussi être accompagnés de dés spéciaux précalculés, comme 2D6+2 ou 2D6+4 si vous tombez sur les Domestiques correspondants.

Macro 2D6+2 : /roll 2D6+2

Vous pouvez alors lancer les dés et tirez les cartes, donc vous êtes prêts à jouer... Il vous reste à inviter vos joueurs en leur fournissant le lien prévu dans le chat Roll20, et à trouver une plateforme audio pour discuter avec vos amis pendant le jeu et animer la table (Skype, Discord, Teamspeak ou autre du même genre). Ensuite, vous pourrez mettre leurs noms sur les pions qui les intéressent et sélectionner tout le monde pour obtenir le Turn Order (clic droit sur le pion puis add > turn order). Pour afficher le turn order, utilisez l'outil correspondant dans la barre d'outil de Roll20, généralement située à gauche.

Tirez ensuite l'ordre des joueurs avec 2D6 et classez-les sur le Turn Order dans le même ordre. Remplissez la case chiffrée avec leur richesse en PO comme dans l'exemple plus haut.

Dernière chose : pour garder une trace des Domestiques, Acolytes et Quêtes trouvées pendant le jeu, chacun devra ouvrir un fichier texte et y copier-coller les cartes correspondantes afin de les garder sous la main.

Vous n'avez plus qu'à jouer !

