

Généralités

Yag propose un système de dés réalistes et personnalisables.

La fenêtre des dés est directement accessible depuis le menu avec le bouton “dice”:



Les résultats s'affichent dans le journal:



Les formules peuvent aussi se trouver dans les feuilles de persos:



Options de base:

- Formules
- Couleurs
- Jets simples 1-clic
- Dés 3D
- Dés privés

Options avancés:

- Variations natives
- Dés personnalisés

Panneau de base

Ce panneau contient les fonctions d'usage courant.

Les champs des formules et des couleurs.

Les jets simples en un clic:

- Chaque bouton lance une formule simple

Les dés 3D.

Coché:

- Les dés standards 3D roulent (plus beau mais plus lent)
- Les dés non standards (ex: 3d27) utilisent un générateur aléatoire

Décoché:

- Tous les dés utilisent un générateur aléatoire (moins beau mais résultat instantané)

Les jets privés.

Coché:

- Le résultat ne s'affiche que pour vous

Décoché:

- Le résultat s'affiche pour tout le monde



Formules et langage

Les formules peuvent être tapées dans les 2 champs prévus

2d20h1+1d3+2+3d6e5

5d10h3e9+2d4l1



Une formule est un ensemble de mini formules séparées par les signes + et -.

2d20h1+1d3+2+3d6e5

Une mini formule est toujours de la forme NdX[options]

- N = nombre de dés à lancer
- X = nombre de faces du dé

Le langage est le suivant:

- d = dé
- h = garde les plus haut (highest = le plus haut en anglais)
- l = garde les plus bas (lowest = le plus bas en anglais)
- e = explose

Les formules sont lancées 2 par 2:

- La première formule est le test de l'action
- La deuxième formule est l'effet de l'action
- La logique est celle du "toucher/dégâts"
- Si un pion est sélectionné, la 2ème formule déclenche l'animation d'attaque

Exemple:

3d8: lance 3 dés à 8 faces sans option

Exemples:

- **3d10h2**: lance 3d10 et garde les 2 plus hauts
- **4d8l1**: lance 4d8 et garde le plus bas
- **2d6e5**: lance 2d6 qui explosent sur 5 et plus.
- **5d20h3e17**: lance 5d20 qui explosent sur 17 et plus, et garde les 3 plus hauts.

Calculs et affichage

Le calcul et l'affichage sont écrits en LUA et exposés aux joueurs, et sont donc entièrement modifiables.

- Voir la documentation sur l'API LUA pour creuser ce sujet.
- On présente ici le comportement natif de Yag.

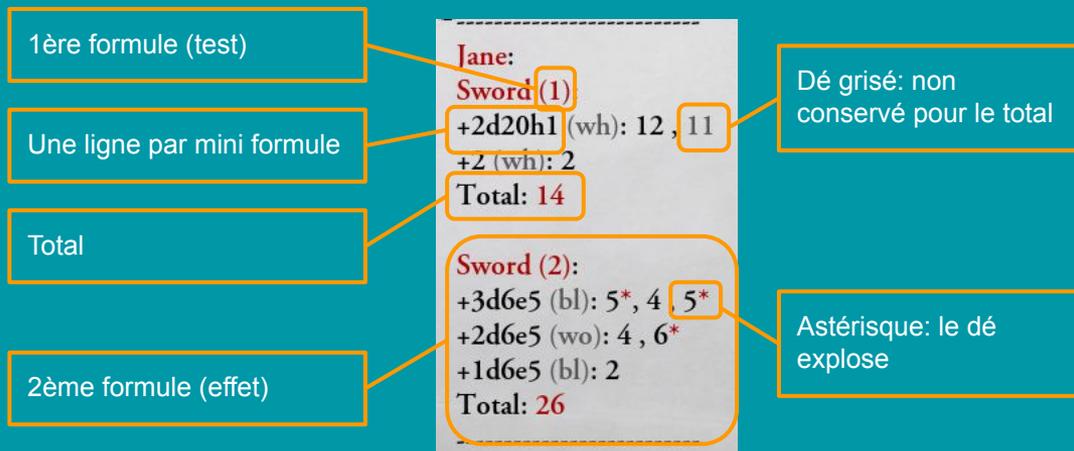
Par défaut Yag calcule le total de la formule.

Dans le jet illustré:

Jane frappe à l'épée (sword)

- Elle lance 2d20 pour toucher
- Elle fait 12, 11, et garde le meilleur: 12
- Elle ajoute un bonus de 2
- Pour un total de 14

- Puis elle lance 3d6 explosifs pour les dégats
- Elle fait 5, 4, 5: les deux 5 explosent
- La relance fait 4, 6: le 6 explose
- La relance fait 2
- Pour un total de 26



Les couleurs

Yag propose 3 couleurs de dés:

- noir (“bl”, de l’anglais “black”)
- blanc (“wh”, de l’anglais “white”)
- bois (“wo”, de l’anglais “wood”)



La séquence de couleur choisie est appliquée à chaque mini formule.

- Si aucune couleur n’est spécifiée, les couleurs sont choisies au hasard.

La couleur de chaque mini formule est donnée entre parenthèses dans le journal

+2d4 (bl); 1, 3

Ce mécanisme permet de distinguer les dés dans les formules.

Par exemple, si une épée de feu fait 2d6 dégât et ajoute 1d6 de feu, la configuration ci dessous permet d’identifier chaque jet:

- Les dés de dégâts seront blancs
- Le dé de feu sera noir



Jane:
+2d6 (wh): 2, 3
+1d6 (bl): 5
Total: 10

Exemples

Chaque dé aura une couleur aléatoire:



Tous les dés seront blancs:



Les dés seront alternativement blancs et noirs:



Le premier dé sera en bois, le 2ème blanc, le 3ème noir:



Panneau avancé

Ce panneau contient les fonctions d'usage rare.

- Affichage des d6 avec des nombres ou des points
- Valeur du 0 sur le d10 (0 ou 10 ?)
- Jeux de dés préparés pour être chargés en un clic
- Jeu de dés courant
- Affichage des modifications de propriétés du jeu de dé courant

The screenshot shows an advanced dice control interface. At the top, there are two groups of controls: one for a d6 with a '5' and a checked box, and another for a d10 with a '0' and an unchecked box, and a '10' with a checked box. Below these are three buttons for 'D6Lovecraft', 'Dice custom preset', and 'Dice custom preset'. At the bottom, there is a 'D6Lovecraft' button with a dice icon and a small circular indicator. A callout box at the bottom right displays the current dice state.

```
▲vedric's dice state:  
- vedric currently uses D6Lovecraft dice:  
d6 texture  
d6 label: 1->Lovecraft  
d6 label: 2->Cthulhu  
d6 label: 3->Tentacles  
d6 label: 4->Shoggoth  
d6 label: 5->Nyarlathotep  
d6 label: 6->Dagon
```

Personnaliser les dés 1/3: principes

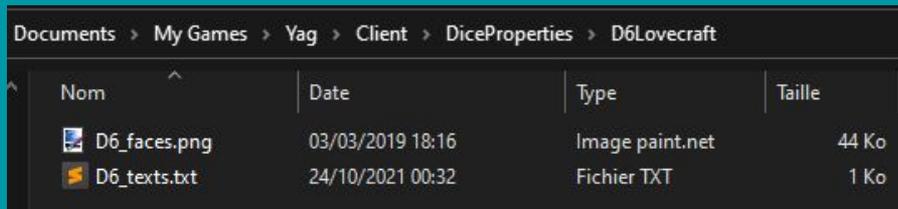
La personnalisation des dés n'est possible que sur les dé 3D.
Pour personnaliser les dés il faut travailler en dehors de Yag.

Les configurations de dés sont dans un répertoire accessible depuis la fenêtre d'accueil.

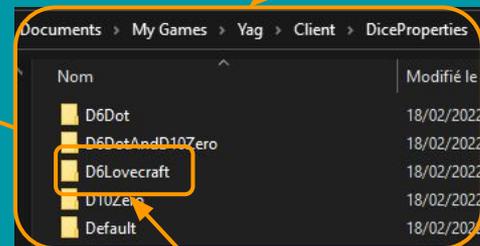
Chaque sous-répertoire représente une configuration de dés.

On y spécifie les différences par rapport aux dés standards.

- Chaque dé peut être modifié par 2 fichiers:
 - Un fichier texte pour les valeurs et les labels
 - Un fichier png pour les faces
- Par exemple, si on ne modifie que le d6, on peut ne spécifier que les fichiers de modification du d6:



Lorsqu'on spécifie un jeu de dé dans l'interface, on doit utiliser le nom du répertoire créé pour cette configuration.



Personnaliser les dés 2/3: valeurs et labels

Les valeurs utilisées pour le total et les labels utilisés pour l’affichage sont modifiables pour chaque dé dans un fichier texte.

Ce fichier doit **obligatoirement** s’appeler **exactement** “Dn_texts.txt” pour le dé n.
Par exemple pour le d12: “D12_texts.txt”

Il contient une ligne pour chaque valeur du dé qu’on veut modifier.

Chaque ligne contient 3 champs séparés par une virgule:

- 1er champ: la valeur qu’on souhaite modifier
- 2ème champ: la valeur de remplacement utilisée pour le total
- 3ème champ: le label qui sera affiché dans le journal

Un exemple simple: pour un système de jeu qui lance nd6 et compte le nombre de 6, on peut simplement modifier le fichier du d6 comme suit.

- Les valeurs 1-5 comptent pour 0 et affichent “échec”
- Le 6 compte pour 1 et affiche “succès !”
- Le total dans le journal donnera le nombre de 6.

```
D6_texts.txt - Bloc-notes
Fichier Edition Format Affichage Aide
1,0,échec
2,0,échec
3,0,échec
4,0,échec
5,0,échec
6,1,succès !
```



```
Jane:
+5d6 (wh): échec , échec , succès ! , échec , succès !
Total: 2
```

Exemple

Le fichier suivant remplace le 6 du d6 par un 2.

```
D6_texts.txt - Bloc-notes
Fichier Edition Format Affichage Aide
6,2,Le 6 fou vaut 2 !
```

Résultat d’affichage:

```
Jane:
+2d6 (wh): 3 , Le 6 fou vaut 2 !
Total: 5
```

Personnaliser les dés 3/3: faces

Les faces de chaque dé sont modifiables dans un fichier png.

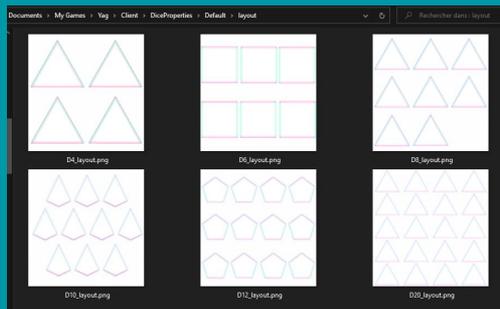
Ce fichier doit **obligatoirement** s'appeler **exactement** "Dn_faces.png" pour le dé n. Par exemple pour le d12: "D12_faces.png"

Il contient l'image à appliquer sur le dé.

L'image doit être en blanc sur noir et sera appliquée comme un masque

Pour créer une image applicable, on peut s'aider des modèles fournis dans le répertoire suivant:

- <Mes Documents>\My Games\Yag\Client\DiceProperties\Default\layout
- Ces modèles peuvent être utilisés avec des calques pour positionner précisément le masque de chaque face.



Application du masque:



d6 par défaut:



d6 modifié:

