

MAPTOOL ADD2_5_FMWRK_A

Configuration de RPTOOL :

Maximum heap size : 3G
Initial & minimum heap size : 256M
Thread stack size : 128M

Création de Personnage :

Le Personnage est basé en partie sur son nom, donc un Nain doit avoir un token nommé « DWARF_XXX » ou un Humain « Human_XXX ».

C'est pour cela que des Tokens sont déjà présents sur la map Accueil.

Sélectionner le token désiré puis le passer en « PC » et lui attribuer son joueur physique.

Afficher la fenêtre « Campaign », sélectionner le Token puis « Création de Personnage ». Ce bouton sert aussi pour la montée de niveau. Répondre aux questions pour créer la fiche de personnage.

Ensuite vient le système des compétences (en cours de dev) : Les compétences martiales ne sont pas implémentées. Les compétences générales ne sont pas sujettes à vérifications : le joueur doit veiller à ne dépenser que le nombre de points autorisés (Si il a 4 points et qu'il choisi une compte à 3 et une à 2, ça va pas marcher !).

Ajout des Sorts :

Les écoles et sphères sont en cours de dev. Il est possible toutefois d'ajouter des sorts en sélectionnant le token puis « Ajout des Sorts », les sorts s'affichent pour le niveau du Token.

Cocher les cases puis cliquer sur « Ajout » en haut à gauche de la fenêtre.

Visualiser les sorts dans la « Feuille de Personnage » rubrique « Sorts ».

Ajout de l'équipement :

Le GM sélectionne le Token puis « Distribuer du lot à un joueur ».

La liste s'affiche sur les rubriques (armes, objets, etc). Choisir la catégorie puis choisir le joueur dans la liste et ajouter les objets (cases à cocher et bouton ajout en haut à gauche). Il est possible en décochant les cases de le faire pour chacun des personnages joueurs. Quitter la fenêtre et relancer pour d'autres catégories.

Certaines quantités sont demandées avec un message « étrange », remplir avec une quantité, vérifier ensuite sur la feuille de personnage. (En cours de dev mais ça fonctionne).

Utilisation d'un sort :

Le joueur choisi dans sa feuille de personnage un sort et clique sur le bouton « utiliser », le sort disparaît de sa feuille. Le GM dispose d'une fenêtre « Sorts actifs » qu'il peut garder tant que le sort ou la potion sont utiles (à lui de compter les Rounds). Ensuite, cliquer pour effacer le sort de la liste.

Lancer l'Init :

Ajouter les tokens dans la fenêtre initiative de RPTOOL, puis un joueur ou le GM clique sur Initiative. La liste est triée (à la façon ad&d, donc en négatifs via le système d20 de maptool).

Le TAC0:

Le joueur doit sélectionner son Token puis cliquer sur Dé d'attaque : TACO. Une liste des PNJ/ Monstres s'affiche avec une portée approximative pour distance et corps à corps. Le tirage de dés est effectué (mais ne tiens pas compte d'éventuels sorts ou bonus d'armes ou équipements, il s'agit du TAC0 « de base »).

Jets de Sauvegarde :

Classique, tirage de dés automatiques.

Dice Box :

C'est la « boîte à dés » qui permet de lancer les dés et d'afficher le résultat dans le chat.

PV PRIS :

En cas de blessure, décompter les PV avec le signe « Moins » et la valeur (ex. -1), les soins c'est « plus » (ex. +2).

Les potions de soins, certains objets sont des objets génériques avec « une potion peut être +2 ou +3 » le GM doit s'assurer d'avoir modifié dans la fenêtre « propriétés » du Token que tout est bon.

Créer un Monstre :

Faire glisser le Token, le configurer en « NPC » et choisir les « propriétés » Monstres, cocher « Has sight : Normal », sinon le TACO du monstre ne fonctionne pas.

Cliquer sur le bouton dans la fenêtre GM : « créer un monstre » et saisir son nom du Bestiaire monstrueux à l'identique (en cours de mise à jour Dev).

Créer un PNJ :

Faire glisser le Token puis lui donner la propriété « PNJ de Base » il sera nommé, et aura des babioles dans ses poches.

Créer un NPC avec feuille de personnage :

Glisser un Token, sélectionner « le passer en PC et propriétés NPC ». Créer le perso comme un joueur. Ensuite, le repasser en « NPC ». Ajout de Loot, sorts, etc, identique aux joueurs.

Documentation sommaire en cours de réalisation

SAMM - 05/20