

Lorsque j'appuie sur la touche entrée dans n'importe quel champ texte, ça lance une jet de dé sur la compétence "Invocation", je sais pas pourquoi ça fait ça.

## Fiche Personnage

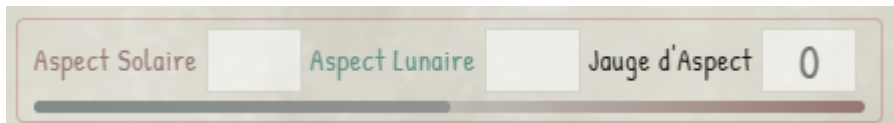
### Anneaux



Mettre les champs numérique en cercle comme c'était avant, le vide en bas. Les noms sur les côtés afin d'être visible, changer la couleur de solaire et de lunaire car pas assez visible a cause du manque de contraste. Que ça ressemble à l'image du dessous (en conservant les mots solaire et lunaire que tu as ajoutés).



## Aspects



Faire en sorte que la valeur de base des Aspect soit de 2 à la création de la fiche et la jauge à 0.

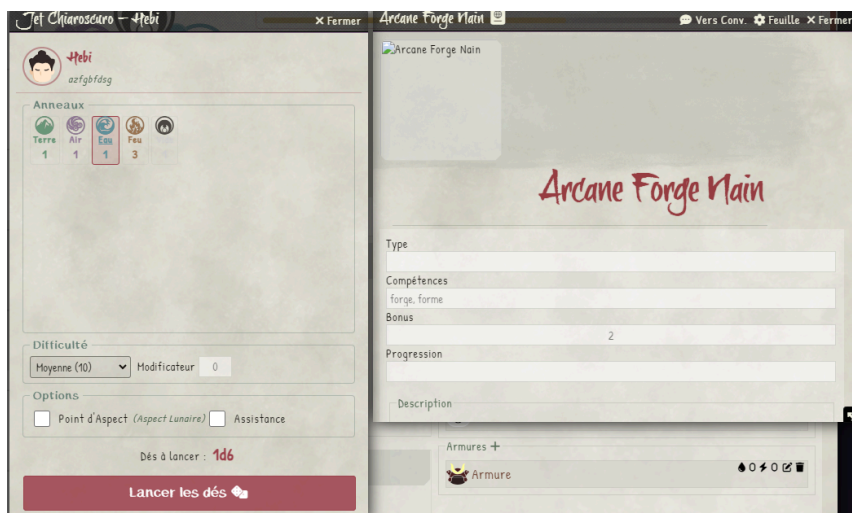
Agrandir la hauteur de la jauge possible?

## Onglet : Compétences

### Techniques



Il manque la technique d'école à mettre au-dessus des Arcanes.



Le nom de l'Arcane est un bouton qui réalise un test comme pour les noms des compétences. Il faudra faire pareil avec les armes.

Dans l'exemple ici, en cliquant sur l'arcane de nom "Arcane Forge Nain", sa lance un jet de compétence qu'on peut voir Forge mais qu'on peut switcher en forme, le jet reçoit aussi le bonus de 2 au Jet

Dans le système L5R, c'est une chose qui est présente dans les techniques (Kata, Shugi...)



Ajouter l'effet de la pop-up information quand on passe la souris sur une Arcanes, un Mystère, une Arme ou une Armure comme l'exemple de la "Magie runique" ici présent qui est une capacité d'école.

## Onglets : Invocation

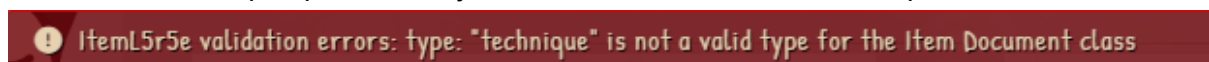


Centré le bouton invocation

Ajoute un bouton "Invocation", avant les 3 listes, qui lance un test d'invocation de la même façon qu'on lancerait en cliquant sur la compétence.

Répartir les 3 listes sur l'ensemble de la largeur de façon équivalente

Il est actuellement pas possible d'ajouter un mot invocation dans chaque colonnes



# Onglets : Expérience

Tu peux retirer tout cette parties :

Progressions +

















Nom	Dépensée	Rang
Xp dépensée : 0		

## Progression




École +

Bg

1

Nom		Dépensée	Rang	
 Magie runique		3	1	 
Mo Mot d'Invocation		3	1	 
Mo Mot d'Invocation		3	1	 
Mo Mot d'Invocation		3	1	 
 Particularité		3	1	 
 Progression		3	1	 
Xp dépensée dans le cursus : 14 / 20		Xp dépensée : 18		

Ici, j'ai pas besoin de diviser les achats avec le rang école ce que tu peux voir avec BG qui correspond à la création "1" en rouge qui correspond au rang 1 d'école.



Dans le tableau, je n'ai pas besoin de la colonne avec l'icône "chapeau", ni du bouton "chapeau", ni de la colonne "rang"

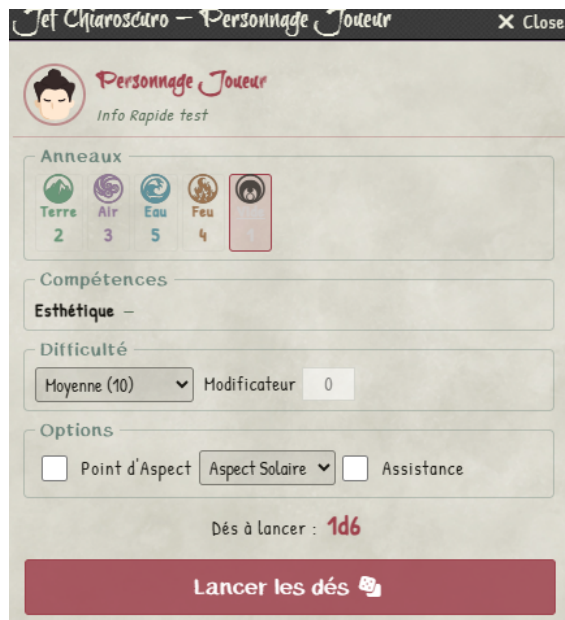
Xp dépensée dans le cursus : 4 / 20	Xp dépensée : 6
-------------------------------------	-----------------

Je n'ai pas besoin de la ligne "Xp dépensé dans le cursus" et "Xp dépensé" qui se trouve en bas du tableau

Le titre de la zone "École" est à renommer "Progression".

# Jet de dé

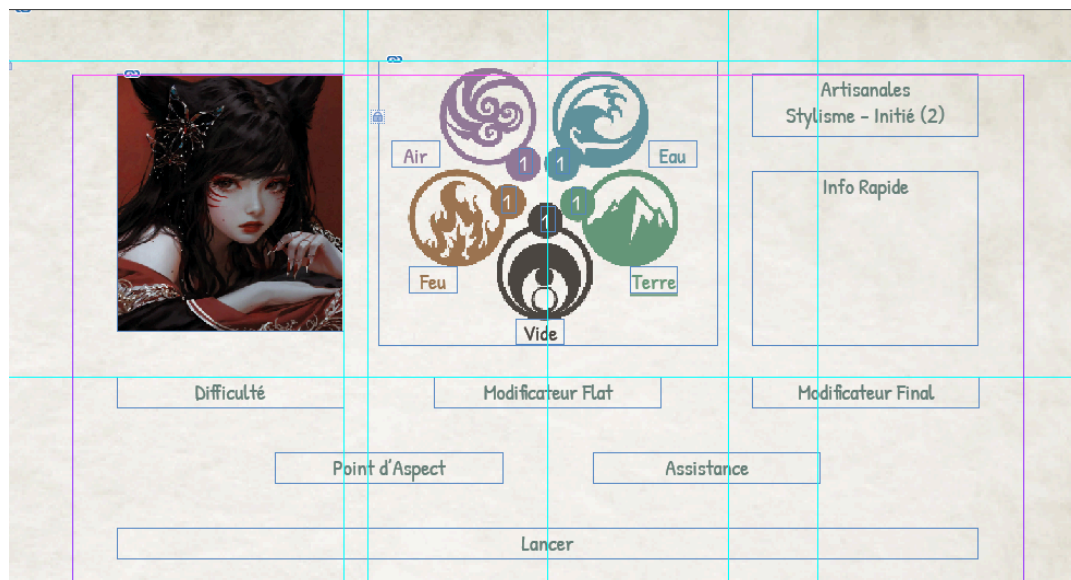
## Pop-up



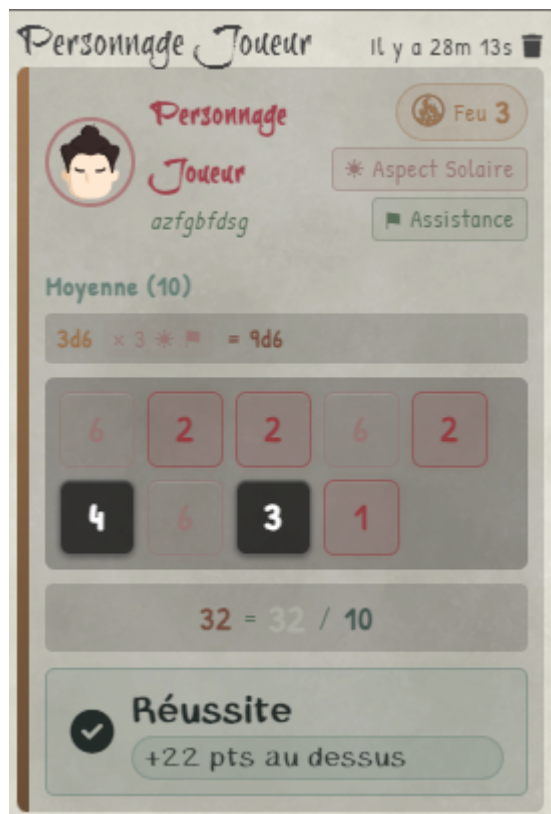
Juste changé la mise en page pour obtenir la disposition suivante.

Et mettre en avant la zone Info rapide. Surement faire comme la zone "Option". Le titre et puis le texte dans l'encart.

## Résultat Pop-up



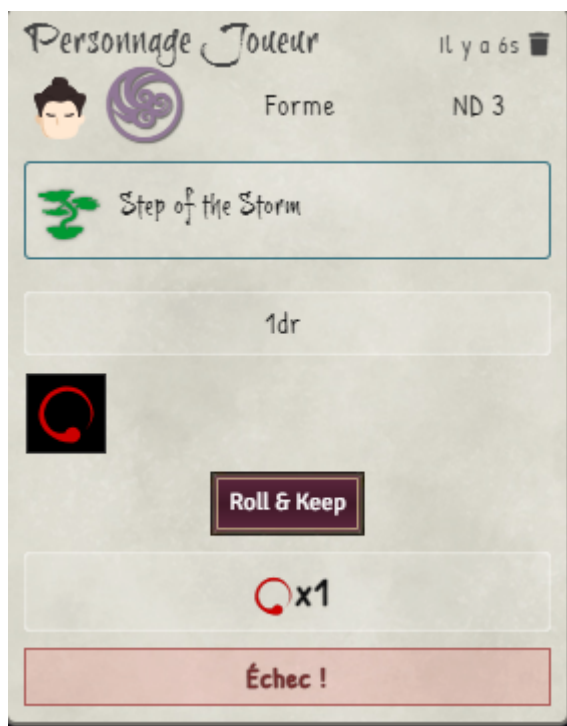
## Info chat



Tu peux retirer le nom du personnage (car déjà présent au-dessus avec l'horloge) et l'info rapide dans le résultat du chat.

Garder le fond normal du chat et garder les texte en noir pour le contraste

Faire en sorte que quelque soit le résultat du dé, il s'affiche comme le chiffre 3 et 4 de l'exemple car le reste n'est pas visible du fait du manque de contraste.



Si le jet a été fait à partir d'une arcane ou d'une arme, faut ajouter une ligne avec le nom et le lien vers l'arcane/Arme comme l'exemple en dessous.

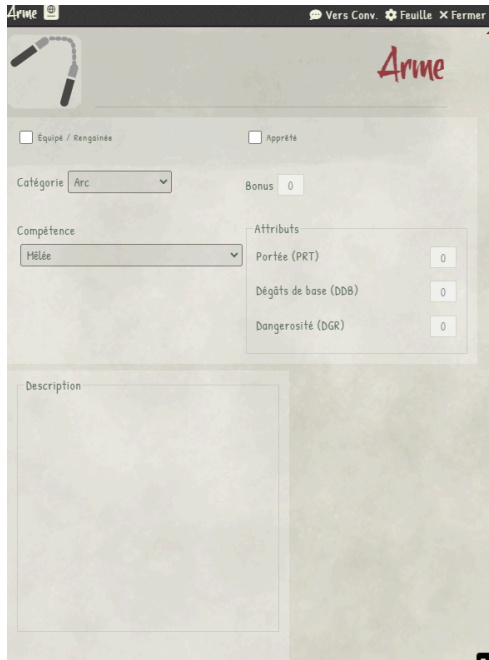
comme cette exemple, du système de L5R

## Résultat Info chat

Nom				
		Compétence	Difficulté	
			Aspect	Assistance
Formule (3d6 + 1)				
liste des dé avec leur résultat				
Résultat chiffré				
Succès ou Echec (avec l'écart)				

# Les Items

## Armes

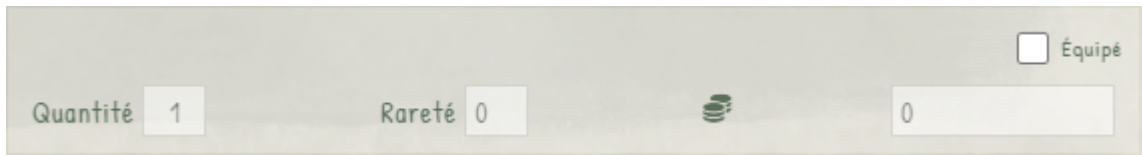


Tu peux retirer la zone “Attribut” qui contient porté, dégât de base et dangerosité

mette compétence avant bonus

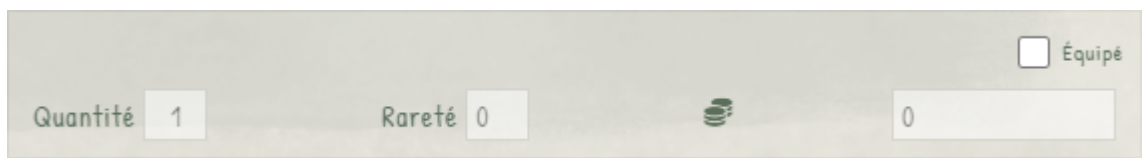
faire en sorte que description prennent tout la largeur

Remettre les champs suivants comme avant sous le nom.



## Armures

Remettre les champs suivants comme avant sous le nom.



faire en sorte que description prennent tout la largeur

## Objets


faire en sorte que description prennent tout la largeur

## Etat


Tu peux supprimer le type d'item

## Arcanes

Avoir le type, champs dépensé (reprendre celui présent dans les objets "Progression" mis en page comme suit

Quantité	1	Rareté	0		0	<input type="checkbox"/> Équipé
----------	---	--------	---	---	---	---------------------------------


En dessous, avoir compétence, bonus, progression mis en page comme suit

Quantité	1	Rareté	0		0	<input type="checkbox"/> Équipé
----------	---	--------	---	---	---	---------------------------------

Description ne marche pas

## Technique école


Avoir compétence, bonus et le champs dépensé (reprendre celui présent dans les objets "Progression" mis en page comme suit

Quantité	1	Rareté	0		0	<input type="checkbox"/> Équipé
----------	---	--------	---	---	---	---------------------------------

Description ne marche pas

## Mot Invocation

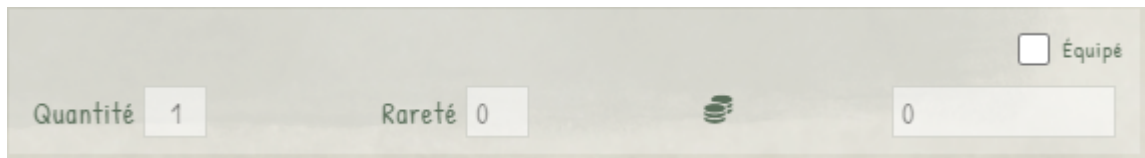
Avoir le type, le mod et le champs dépensé (reprendre celui présent dans les objets "Progression" mis en page comme suit


Quantité	1	Rareté	0		0	<input type="checkbox"/> Équipé
----------	---	--------	---	---	---	---------------------------------

Description ne marche pas

## Mystère

Avoir le type et le champs dépensé (reprendre celui présent dans les objets "Progression" mis en page comme suit



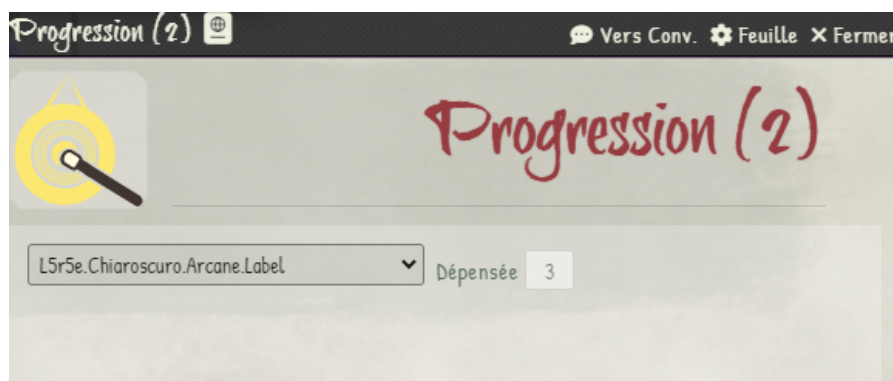
Quantité  Rareté    ☐ Équipé


mettre le champs compétence prérequis en dessous


Description ne marche pas

## Progression

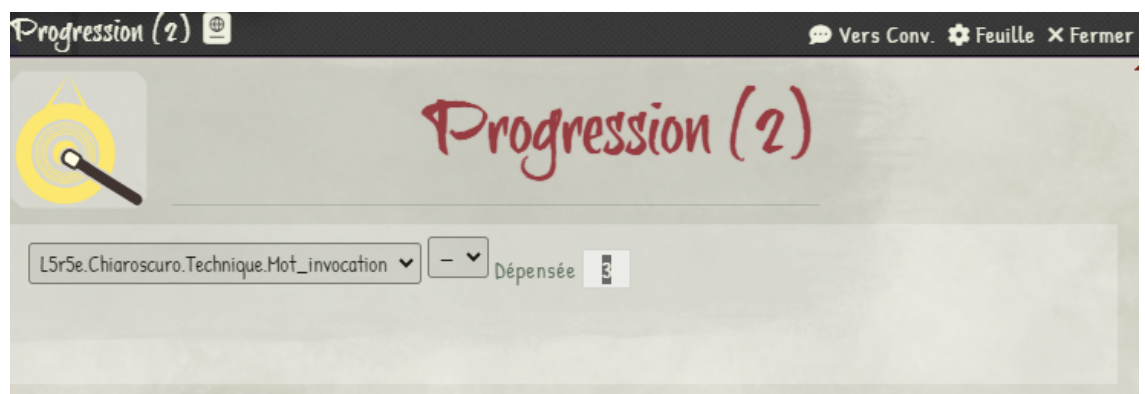
Soucis sur les noms affiché pour Arcane et Mot invocation  
Et encore plus sur le type de Mot d'invocation





Progression (2)  [Vers Conv.](#) [Feuille](#) [Fermer](#)

 Progression (2)

▼ Dépensée



Progression (2)  [Vers Conv.](#) [Feuille](#) [Fermer](#)

 Progression (2)

▼  ▼ Dépensée