

Доброго/нейтрального/злого (подчеркнуть согласно вашему элайменту) вам времени суток!

Если вы читаете этот гайд, потягивая безалкогольное пиво у искусственной елки, то вы сделали уже 3 шага к резиновой женщине.

Но не будем тянуть кота за то, что у него еще осталось и сразу приступим.

Создание своей игры

Начнем с создания собственной игры(стола) на roll20.

Здесь все очень просто. Сразу после логина мы видим три самых интересных для нас блока.

The screenshot shows the Roll20 website interface. At the top, there is a navigation bar with links for Home, Games, Marketplace, Tools, and Community. A user profile for Basil Shotgun is visible in the top right corner, with a red box around it and a '1' callout. Below the navigation bar, there is a 'Recent Games' section with a 'CREATE NEW GAME' button highlighted by a blue box and a '3' callout. The 'Recent Games' section contains three game cards: 'Open Table', 'Brave New World', and 'Once upon a time...'. The first card is highlighted with a green box and a '2' callout. A 'PayPal' advertisement is visible on the right side of the page.

1 - Информация о профиле, а так же его основные настройки и управление подпиской (выпадающий список под ▼ позволит нам перейти в соответствующие разделы).

2- Последние созданные и/или сыгранные игры

3- Кнопка для создания собственной игры

Нажимаем кнопку создания игры и попадаем на **новую страницу** с первичными настройками.

1- Здесь мы пишем название нашей будущей игры, а также желаемые теги (это совсем не обязательно, но если вы отите, чтобы вашу игру нашли и присоединились новые игроки через поиск на сайте, я бы рекомендовал это сделать)

2- Из этого списка мы можем выбрать лист персонажа для нашей игры. Тут очень много заготовок, созданных сообществом, за что им отдельное спасибо! Но мы можем и не

выбирать лист (особенно, если вашей ролевой системы в списке нет), а вести учет ТТХ персонажей в каком-то другом месте, но, мне кажется, это менее удобно.

3- Так же мы можем выбрать (читай «купить») модуль из уже существующих на этом сайте.

Start New Game

To create a new game, just give it a name, enter some tags for organization, and (optionally) choose from the additional settings below. Then click the "Create Game" button.

Name & Tags

Skull & Shackles

Tags: pathfinder x golarion x adventure_path x
Pathfinder_RuNet_RPG_Group x

I'm ready, Create Game!

Optional: Choose a Character Sheet

A character sheet template provides the characters in your game with a pre-made set of fields, just like a paper character sheet in a face-to-face game. You can use any template you want, even if it doesn't exactly match your game. Or, choose "None" and you can manually add your own Attributes and Abilities to each Character.

Pathfinder

Palladium
Palladium Megaverse
Palladium Rifts
Paranoia
Pathfinder
Pathfinder
Pathfinder (French)
Pathfinder (German)
Pathfinder (Legacy Layout)
Pathfinder (Simple Layout)

Optional: Choose a Module

Modules are optional pre-defined games that you can choose from instead of starting from scratch. They often include maps, characters, and even PDF instructions to help you start a game as quickly as possible. You can further customize a module for your own unique needs with very little effort.

Show All



Start with Blank Game



The Strange: Starter Pack by Monte Cook Games



The Strange: The Curious Case of Tom Mallard by Monte Cook Games



The Strange: The Dark Spiral by Monte Cook Games

4- Определившись с выбором, нажимаем «Я готов, создать игру» и нас переносит на игровой стол только что созданной игры.

Игровой стол

Что же мы видим на только что созданном игровом столе?

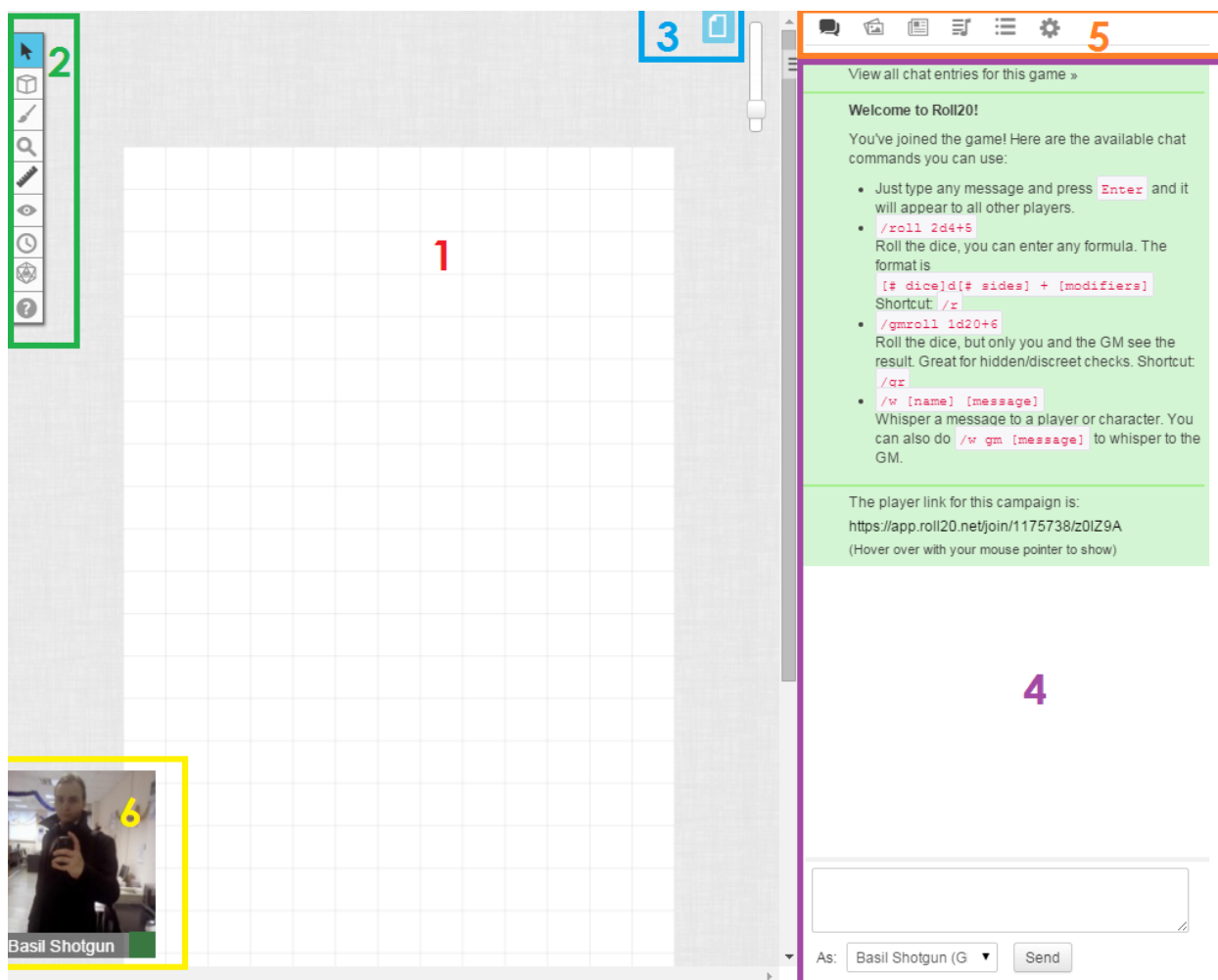
1- Само игровое поле. Там мы будем рисовать карты, двигать токены и т.д.

2- Инструменты Мастера/Игрока. Разумеется, у Мастера инструментов больше. Там и видимость, и слои и все остальное.

3- Под этой закладкой скрывается меню со всеми созданными картами данной игры, а также архив (куда мы можем отправить карты, например, которые не будем использовать в ближайшие сессии).

4- Игровой чат. Здесь совершаются (и записываются) все броски, ведется переписка и т.п. При входе в игру всегда отображается информационное сообщение с основными командами чата.

5- Различные вкладки: библиотека изображений, журнал, музыка, настройки и т.п.



6- И конечно же подключенные в данный момент к игре игроки/мастера.

Чат

Чат он и в Африке чат, можно писать, флудить и т.д., но помимо этого на данной площадке чат используется для бросков кубиков и отображения их результата (ну, или макросов, что по сути одно и то же).

В чате есть возможность отправлять сообщения и совершать броски от двух основных ипостасей: от имени самого игрока или от имени персонажа (или нескольких).

Основные команды:

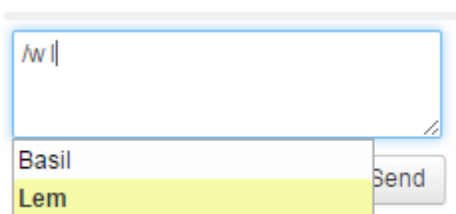
/roll 2d4+5 - стандартный бросок дайса. В данном случае будет брошено 2 дайса 1d4 с модификатором +5

/r 2d4+5 - то же самое, просто более короткое написание

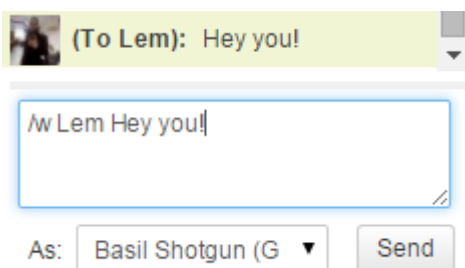
/gmroll 1d20+6 – бросок, который увидит бросивший его игрок и ДМ. Или только ДМ, если его бросает он.

/gr - то же самое, просто более короткое написание

/w [name] [message] – шепот игроку/ДМу. Самый обычный ПМ. Отлично подходит для скрытых заявок ДМу. Сперва вводим команду /w далее начинаем вводить имя персонажа/игрока, которому хотим направить приватное сообщение- у нас появится список выбора (если имя содержит пробелы, следует писать его в кавычках “Basil Shotgun”)



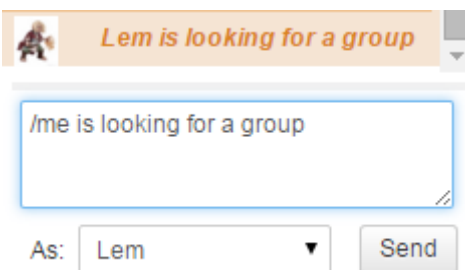
А далее через пробел само сообщение.



Чтобы не заморачиваться с именем ДМ-а, можно сразу писать /w gm [message]

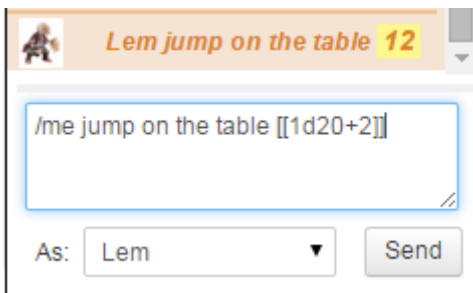
/me [message] – запись в чат, чаще всего используемая для того, чтобы описать действия персонажа (даешь текстовый ролеплей!).

Например, Lem пишет /me is looking for a group



Кстати, можно вписывать броски прямо в такие записи, поместив их в двойные квадратные скобки. Например,

/me jump on the table [[1d20+2]]



/talktomyself – включает режим чата, где только вы видите то, что пишете или бросаете, что отлично подходит для тренировки с макросами.

/talktomyself off – отключает предыдущий режим

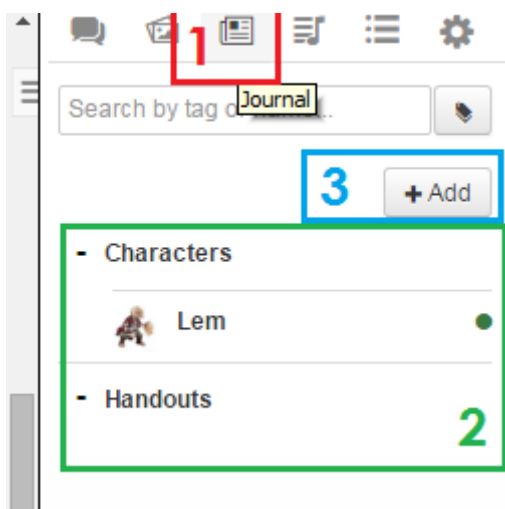
Подробнее о бросках в чате:

https://wiki.roll20.net/Dice_Reference

Листы персонажей

Чтобы добавить лист персонажу, нужно перейти во вкладку журнал чата (1)

В этой вкладке мы увидим все созданные листы персонажей (а так же NPC и мобов) и заметки (2)



Мы легко можем добавить новую заметку и лист персонажа, нажав кнопку «Add» (3)

Перед нами откроется новое окно создания персонажа/NPC/моба

1- Имя персонажа/NPC/моба

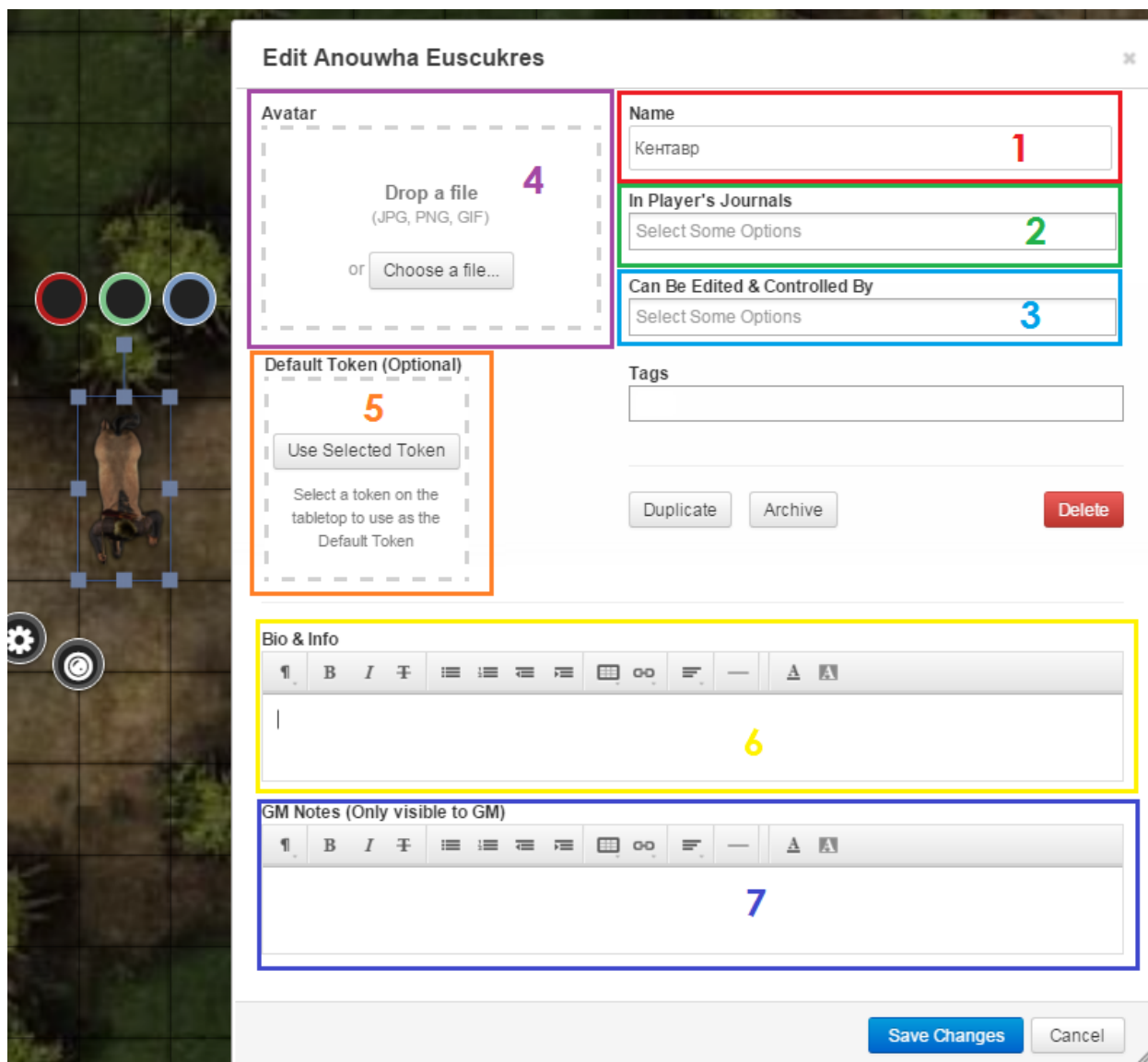
2- Имена игроков, которые могут просматривать данный лист персонажа

3- Имена игроков, которые могут редактировать данный лист персонажа и управлять им

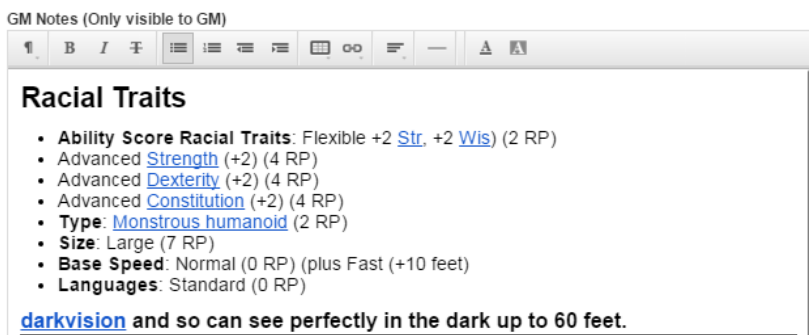
4- Аватар, который будет отображаться в чате, при написании от лица персонажа, а так же в чарлите

5- Токен, который будет использоваться и контролироваться данным персонажем. Чтобы его добавить, нужно сперва выложить токен на игровой стол, выбрать его левой кнопкой мыши и нажать кнопку «Use Selected token»

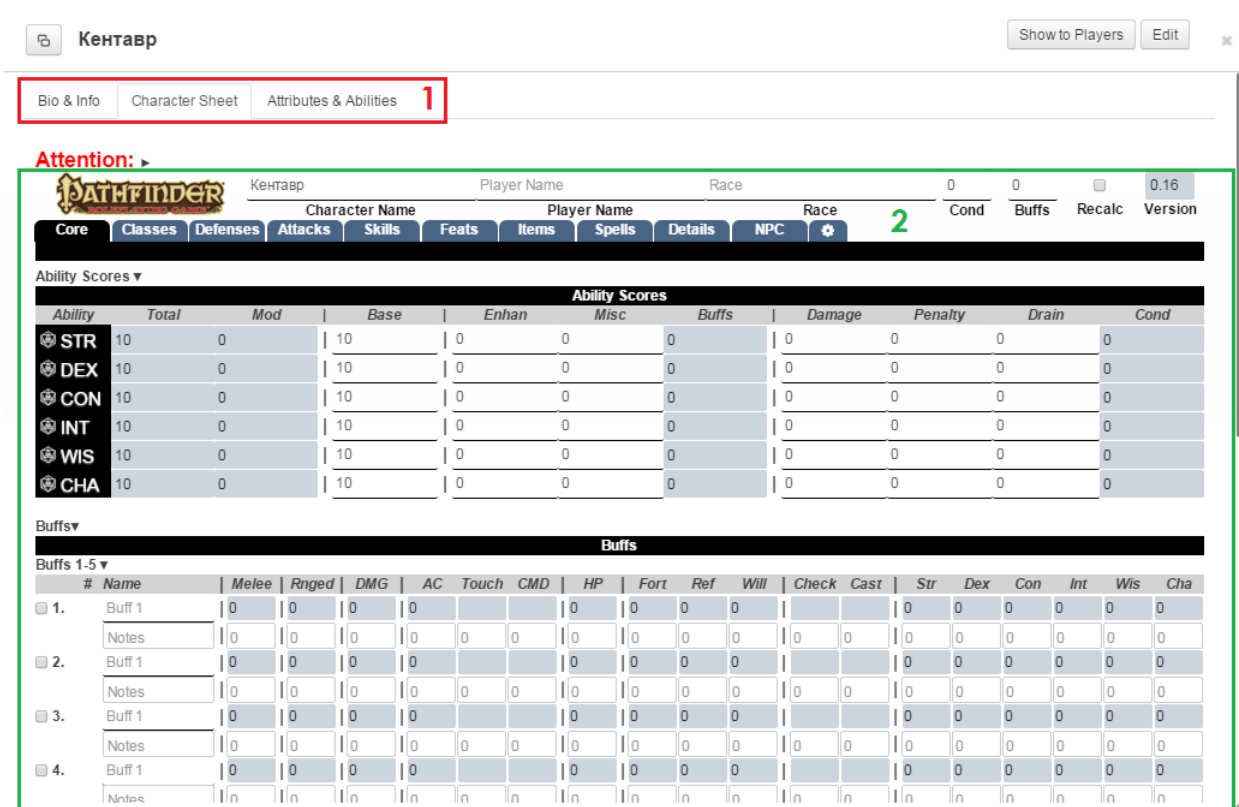
6- Биография и информация о персонаже. Это раздел для игрока, при желании сюда можно копировать текст из вики и/или srd- разметка и проч. сохраняется.



7- Раздел заметок о персонаже, видимый только Мастеру. Чаще всего используется для сохранения информации о мобах, чаще всего копируемой из вики и/или srd- разметка и проч. сохраняется. Очень удобно.



После сохранения изменений у нас появится в журнале новый персонаж и откроется окно с информацией о нем.



1- Три основные вкладки. Биография и информация – то, что мы заполняли чуть ранее. Сам лист персонажа- его вид изменяется в зависимости от выбранных настроек игры в самом начале создания. Атрибуты и способности- параметры, которые в дальнейшем могут быть использованы в макросах и т.п. Обычно они подтягиваются автоматически из листа персонажа, если нет, можно заполнить вручную.

2- Сам лист персонажа.

Уйма полей, ячеек и вкладок. Зависит от системы и заполняется мастером или игроком. Тут все просто и понятно. Любой параметр, возле которого изображен дайс можно перетащить в нижнюю панель макросов и в дальнейшем использовать.

Чтобы это сделать, перейдем во вкладку коллекций. (1)

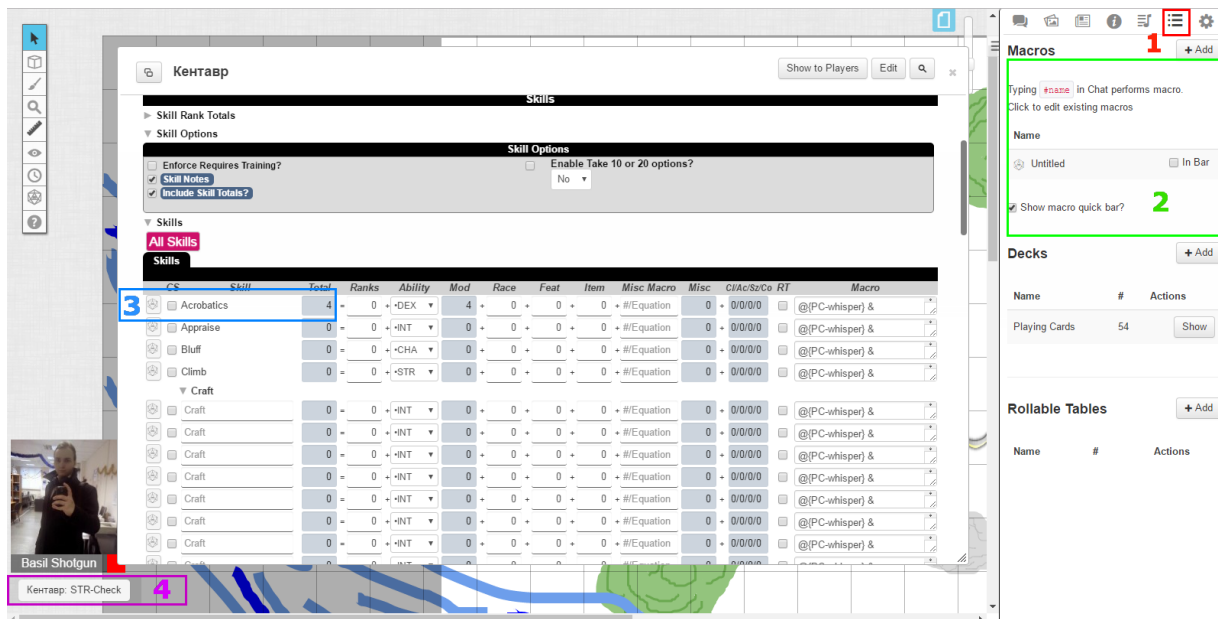
В разделе Макросов поставим галку рядом с «Show macro quick bar?». (2)

Это позволит нам использовать вывести кнопки с макросами прямо на игровой стол.

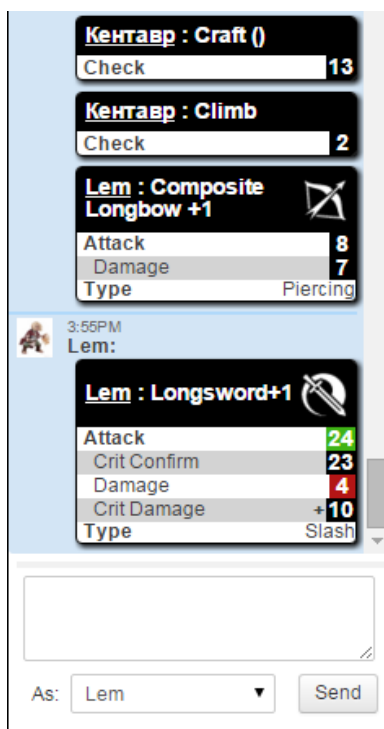
Далее в листе персонажа выбираем заинтересовавший нас параметр (3), находим рядом с ним иконку с дайсом и перетаскиваем в нижнюю панель макросов (4).

Если у вас изначально нет макросов с панели, то перетащите ее в строку под портретом персонажа- она подсветится серым цветом.

Изначально макросы, перенесенные в панель макросов, не слишком красиво названы. Это можно исправить, щелкнув по любому из них правой кнопкой мыши и выбрав в появившемся списке "Rename". Так же можно выбрать цвет кнопки с макросом.



Выглядят в чате такие макросы довольно симпатично:



Если в чате значение броска подсвечено зеленым- значит число, выпавшее на кубике, было максимальным (критический успех). Красным подсвечиваются минимальные выпавшие значения (критическая неудача).

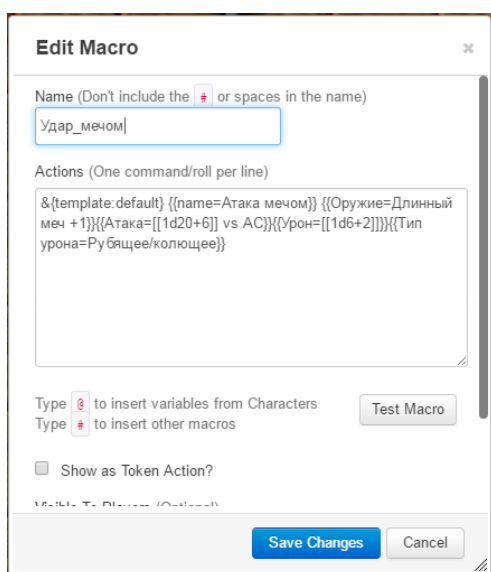
Но не для всех систем в Roll20 есть красивые чарники с готовыми макросами, которые можно перетащить в строку внизу.

Зато есть возможность добавить любую команду из чата в макрос для быстрого использования в дальнейшем. Для этого в разделе Макросов необходимо нажать кнопку "+Add" и в открывшейся форме заполняем поля "Name" – имя будущего макроса и "Action" – сама команда, которая будет

выполняться этим макросом. Сюда можно вписать любые броски и команды, что были описаны в разделе “Чат”.

После нажимаем кнопку “Save Changes” и только что созданный макрос появляется в разделе Макросов. Чтобы он появился среди макросов в панели в нижней части экрана, необходимо в разделе макросов проставить галочку напротив “In Bar”.

Если же хочется, чтобы результаты бросков отображались в виде, максимально приближенном к красивым табличным видам, как на рисунке выше, то есть возможность завести в макрос табличку. Называются они template (шаблон).



Для добавления макроса в табличном виде создаем новый макрос, привычно задаем ему имя и далее в поле “Actions” пишем макрос в следующем виде:

```
&{template:default} {{name=Атака мечом}}  
{{Оружие=Длинный меч +1}} {{Атака=[[1d20+6]] vs  
AC}} {{Урон=[[1d6+2]]}} {{Тип урона=Рубящее/колющее}}
```

Где

&{template:default} – шаблон, который будет использоваться. Пользователям, которые не платят за подписку, доступен только шаблон по умолчанию

{{name=Атака мечом}} – наименование заголовка нашей таблицы

{{Оружие=Длинный меч +1}} {{Атака=[[1d20+6]] vs AC}} {{Урон=[[1d6+2]]}} {{Тип урона=Рубящее/колющее}} – строки таблицы. Каждая строка таблицы пишется в двойных фигурных скобках {{строка}}. Содержимое каждой строки можно разделить на две части. В левой части чаще всего указывают название действия, проверки и т.п. В правой – обычно используемый

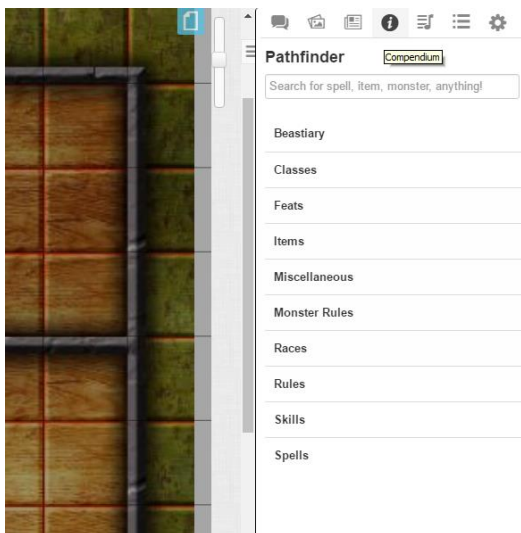
атрибут, предмет и т.п. вместе с совершаемым броском. Впрочем, формулы и команды, используемые в Roll20, можно указывать как в левой, так и в правой части шаблона.

Более подробно про макросы можно прочитать на странице вики:

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

Справочник

Для систем Pathfinder и D&D 5th Edition в Roll20 добавлены справочники в раздел “Compendium”, которые можно найти в меню, кликнув по иконке с буквой “i”. Там содержатся основные правила, выложенные в свободный доступ, что облегчает игрокам и



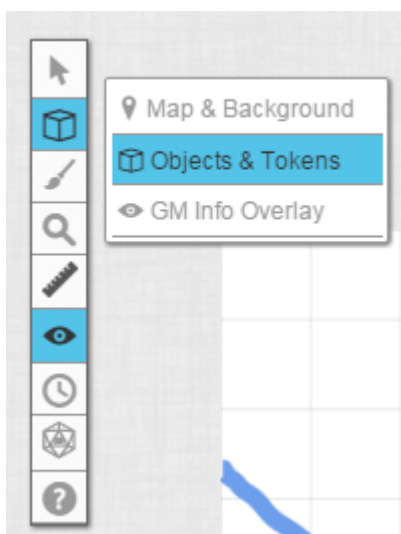
мастеру поиск интересующего раздела, чтобы можно было вспомнить что-то, не отрываясь от игры. И теперь не нужно держать открытыми кучу вкладок в браузере.

Для удобства можно воспользоваться строкой поиска или просто пройти по разделам.

Статьи для просмотра открываются в отдельных формах, что позволяет открыть несколько сразу, например, просматривать эффекты разных заклинаний, выбирая наиболее подходящее для данной ситуации.

Слои

Площадка roll20 позволяет мастеру работать сразу с тремя слоями- Карты, Токены и Мастерский слой. Переместить любой объект со слоя на слой можно(находясь на том же слое, что и объект сейчас) отправить на другой слой. Просто кликните по нему правой кнопкой мыши и в меню «layer» просто выберите слой, на который вы хотите его отправить.



Со слоем карт все понятно- это местность, где происходят события нашей игры. Этот слой игрокам виден. Мы можем накидать туда отдельные элементы, например, мост, деревья и т.д, а может и залить целиком картинки.

Слой токенов и объектов более интересен. И не только потому, что именно по нему мы двигаем токены наших персонажей и монстров. Любому объекту на этом слое мы можем прописать свойства или хотя бы заметку. Например, прописать лут к токену сундука, чтобы потом не искать его по всем своим записям. Этот слой тоже виден игрокам.

Последний слой- это слой мастера. Он не видим для игроков. Обычно именно там обитают все монстры, прежде чем предстать перед игроками на слое токенов. Объекты, находящиеся на слое мастера полупрозрачны.

CTRL+O (CMD+O на Mac): Переключение на слой токенов

CTRL+K (CMD+K на Mac): Переключение на слой Мастера

CTRL+M (CMD+M на Mac): Переключение на слой Карт

CTRL+SHIFT+O (CMD+SHIFT+O на Mac): Переключение на слой токенов и перемещение любого выделенного объекта на этот слой

CTRL+SHIFT+K (CMD+SHIFT+K на Mac): Переключение на слой Мастера и перемещение любого выделенного объекта на этот слой

CTRL+SHIFT+M (CMD+SHIFT+M на Mac): Переключение на слой Карт и перемещение любого выделенного объекта на этот слой

Работа с картами

Начнем с простого- добавление новой карты или выбор существующей.

Нажимаем на закладку (1) и перед нами открывается панель с картами.

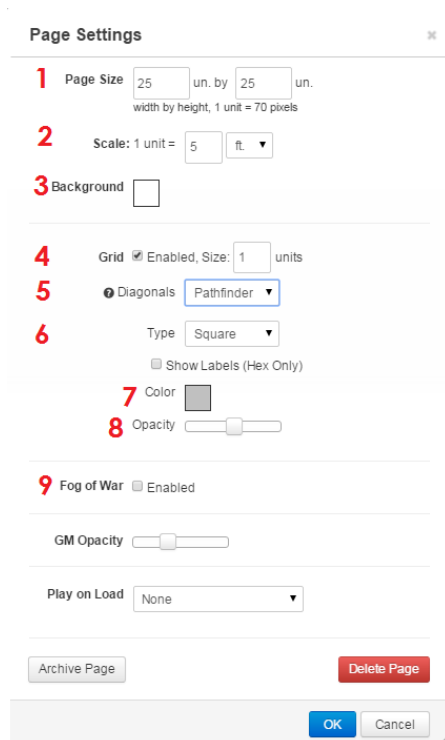


Мы можем создать новую карту (2) или выбрать любую из уже существующих (ранее созданных) (3).

Выбрать, какую карту сейчас видят игроки, можно, перетащив закладку с одной карты на другую (4).

Так же можно перетаскивать и отдельных игроков между картами, для этого перетащите его портрет из нижней части экрана (где у нас отображены активные игроки) на соответствующую карту.

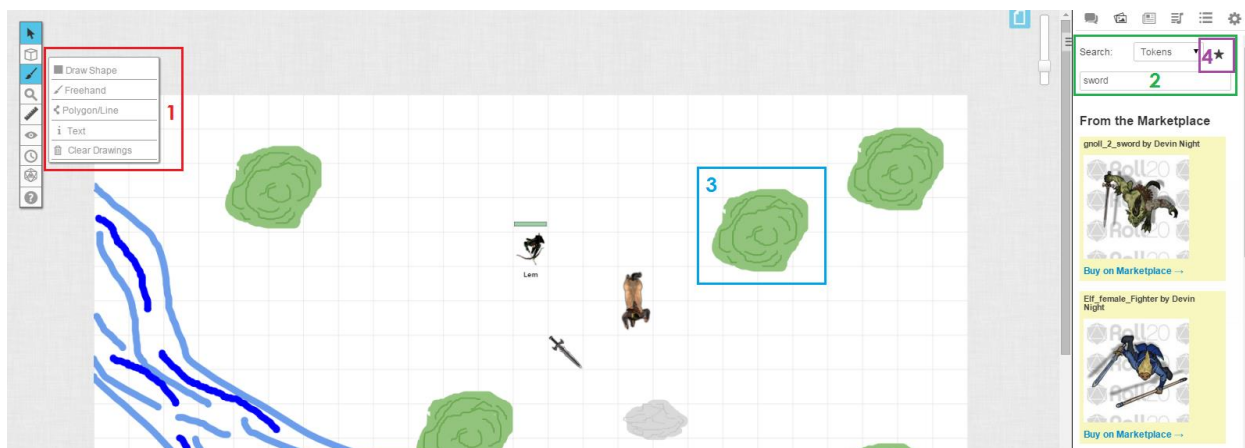
При наведении курсора на миниатюру карты, появится две кнопки- одна для дублирования страницы, а вторая для настроек.



В меню настроек довольно много.

- 1) Прежде всего это размер самой страницы в ячейках.
- 2) Далее масштаб ячеек (можно выбрать любые, даже мили и километры для глобальных карт).
- 3) Цвет фона задника
- 4) Наличие (отсутствие) разлиновки на ячейки и размер ячеек.
- 5) Диагонали- есть возможность выбора диагоналей в зависимости от системы.
- 6) Тип ячеек(квадратные или гексы)
- 7) Цвет линий.
- 8) Их прозрачность.
- 9) Включение и отключение тумана войны.

Добавление объектов и токенов на карту.

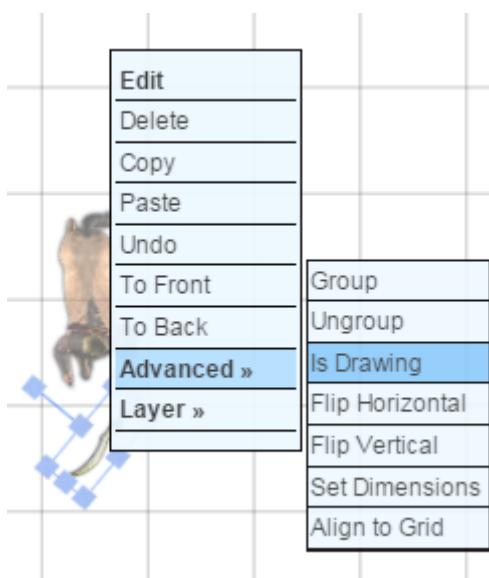


Изначально карта представлена в виде белой сетки с клетками.

На ней мы можем рисовать, используя соответствующие инструменты (1). Причем рисовать могут и игроки, и Мастер. Можно, например, позволить игрокам зарисовывать карту местности и т.п.

Так же на карту можно добавить объекты из меню из библиотеки материалов (соответствующая вкладка в чате). Достаточно выбрать что мы ищем и слово (2), как система выведет список картинок по данному запросу (ну, или около того). Первыми в списке всегда идут коммерческие материалы (т.е. те, которые можно купить, чтобы в дальнейшем использовать), а потом уже бесплатные, найденные на просторах интернета.

После чего достаточно просто перетащить найденный объект на карту.



Объекты можно выделять, двигать (даже группами, например, те же линии (3)), копировать, вставлять, изменять размеры и т.д.

Любой объект среди найденных можно сохранить в избранном, нажав звездочку справа от картинки.

Свою библиотеку можно увидеть в библиотеке материалов, нажав кнопку (4). Внутри мы видим все сохраненные и загруженные изображения, а также меню для загрузки новых картинок.

У бесплатных аккаунтов существуют ограничения по объему загружаемых изображений (до 5 мб) и по общему объему загруженных материалов (до

100мб).

Обычно перетянутые на карту объекты имеют привязку к сетке. Но зачастую это мешает и для этого существует возможность ее убрать.

Для этого выделяем объект, кликаем правой кнопкой и в меню расширенных настроек выбираем «Is Drawing». После этого мы можем издеваться над объектом, как пожелаем.

Так же объекты можно сгруппировать, чтобы двигать их вместе или же наоборот разделить ранее сгруппированные объекты.

Добавление карту на карту

Итак, мы хотим добавить страницу с картой из найденных в библиотеке или загруженной самостоятельно.

Для этого нам необходимо привести разлиновку на карте, что у нас на картинке, к той, что у нас в системе.

Есть два варианта.

Начнем со сложного, но более правильного.

Первым делом перетаскиваем картинку на нашу страницу карты.

В настройках страницы выбираем размер карты в клетках(гексах), соответствующий размеру той карты, которую мы добавили на страницу.

Затем правой кнопкой мыши кликаем по картинке и в расширенных настройках выбираем «Align to grid».



Появится окошко, в котором нам предлагают выбрать на картинке участок, соответствующий 3*3 ячейкам. Зажав, левую кнопку мыши, выделяем на рисунке такой участок(хотя бы приблизительно).

Выделяем, соглашаемся и смотрим на результат.

Маловероятно, что удастся сразу же подогнать картинку под нужный размер.

Но никто не мешает нам в расширенных настройках выбрать «Is

Drawing» и подогнать картинку более точно уже вручную, все равно большая часть уже сделана за нас.

Второй способ не самый удачный, но гораздо проще.

Мы добавляем картинку на лист, растягиваем, как хотим и просто отключаем линовку в настройках страницы. Это гораздо быстрее, но не будет линовки, к которой привязываются токены и другие объекты при добавлении.

Туман войны и видимость

Изначально все созданные карты в roll20 видны для игроков.

Чтобы включить на них «туман войны» необходимо поставить галочку в соответствующем меню в настройках карты.

После чего вся карта окажется скрытой от глаз игроков. Для Мастера карта будет лишь затемнена (1).



Для того, чтобы открыть для видимости игроков тот или иной участок карты используются инструменты (2).

Можно открывать участки прямоугольными участками (3).

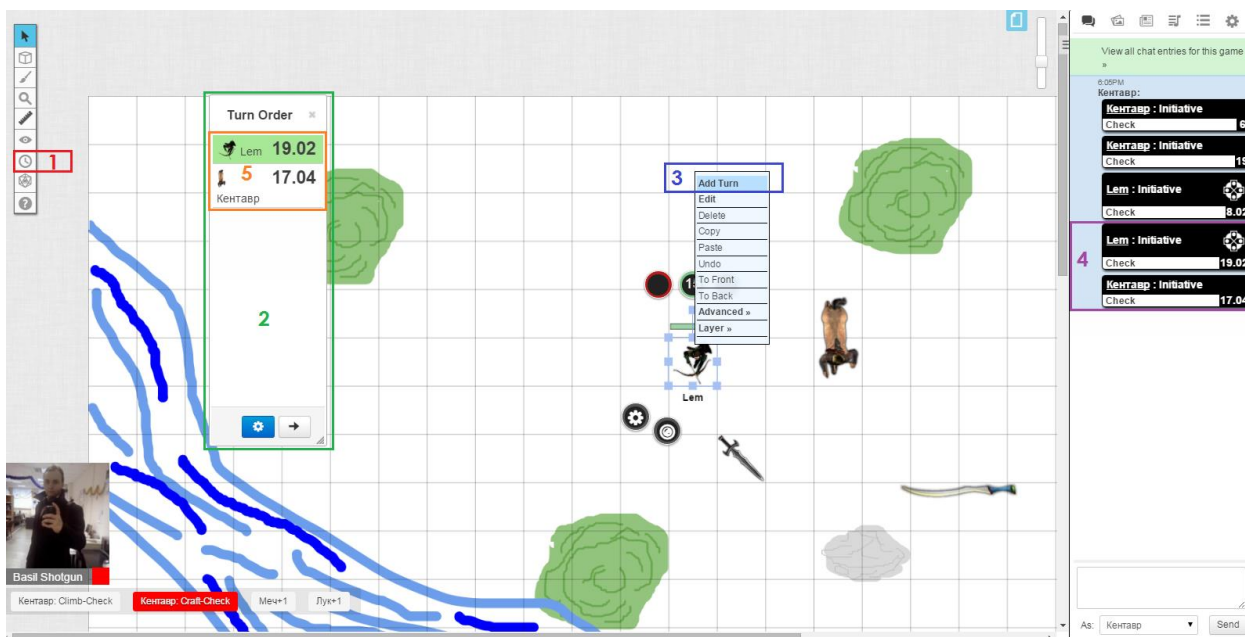
А можно строить полигональные зоны, строя их по точкам (4).

Скрывать же участки от глаз игроков можно только прямоугольными участками или же полностью сбросив изменения кнопкой «Reset Fog».

Инициатива

Во многих играх очередность хода определяется броском инициативы. И в roll20 есть соответствующие инструменты для облегчения данного процесса.

Для начала нам необходимо вывести на экран таблицу инициативы, нажав соответствующую кнопку (1).



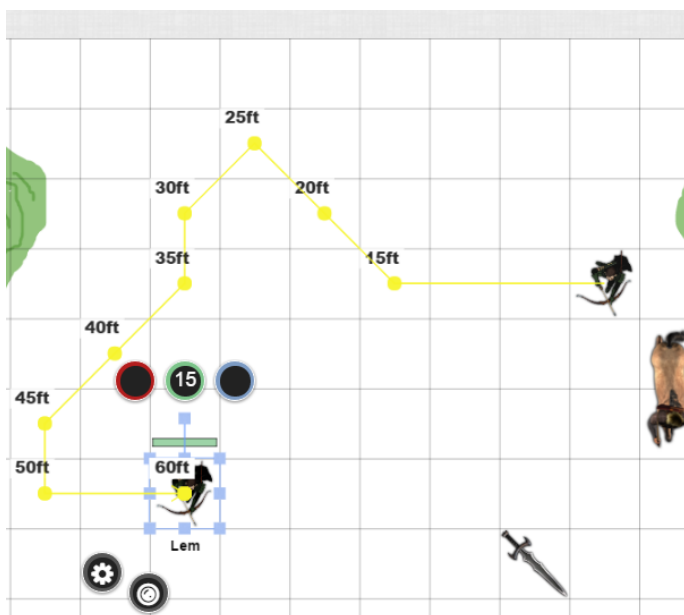
Появится таблица (2), в которой и будет показана инициатива всех игроков и персонажей. Чтобы добавить игрока/NPC/моба в таблицу, необходимо щелкнуть правой кнопкой мыши по токену и выбрать во всплывающем меню «Add Turn». Добавлять можно не только персонажей, находящихся на слое токенов, но и персонажей со слоя Мастера (они не будут видны игрокам в таблице).

После того, как игрок совершит бросок на инициативу (например, макросом или из листа персонажа), значение автоматически подставится в таблицу. Сотые доли после числа показывают модификатор ловкости.

Порядок в таблице можно менять вручную или же сортировать автоматически, выбрав необходимые настройки в соответствующем меню (шестеренка).

Нажатием на стрелку, мы переходим к следующему персонажу в списке.

Передвижение токенов



Токен можно передвинуть по-разному, но всегда бывает понятно, как именно он двигался по тому или иному маршруту от одной точки до другой.

Поэтому предлагаю красивый и понятный способ передвигать токен, отмечая по пути точки.

Сначала выбираем токен левой кнопкой мыши и, зажимая ее, перетаскиваем на вторую клетку, нажимаем при этом пробел. У нас появляется стрелочка, отмечающая расстояния между двумя точками. Нажимаем пробел - у нас на карте

появляется промежуточная точка маршрута. Продолжая двигать токен (не отпуская левую кнопку мыши), нажимаем пробел - появляются промежуточные точки и рассчитывается расстояние от начала движения.

Статусы токенов

Зачастую персонажи оказываются в различных состояниях, например, отравлены, опутаны и т.д.



В Roll20 мы можем добавить токеноу персонажа значок с соответствующим статусом и его длительность.

Выбрав нужный токен, щелкаем по появившейся в нижней части токена кнопки с кружком (1).

Появляется меню с различными статусами (2). Кликнув по любому из них- мы отобразим его на токене (3).

Если мы хотим указать число раундов, то просто нажимаем желаемую цифру на клавиатуре - она появится поверх значка статуса.

Можно выбрать несколько статусов

одновременно.

Выбор статуса X – перечеркнет выбранный токен.

Настройки токенов

Помимо статусов у игроков (и Мастера) есть возможность настроить токен, добавив плашку с именем, полоску здоровья и т.п.

Для этого необходимо выбрать токен и кликнуть по значку с изображением шестеренки, появившейся в нижней части токена (1).

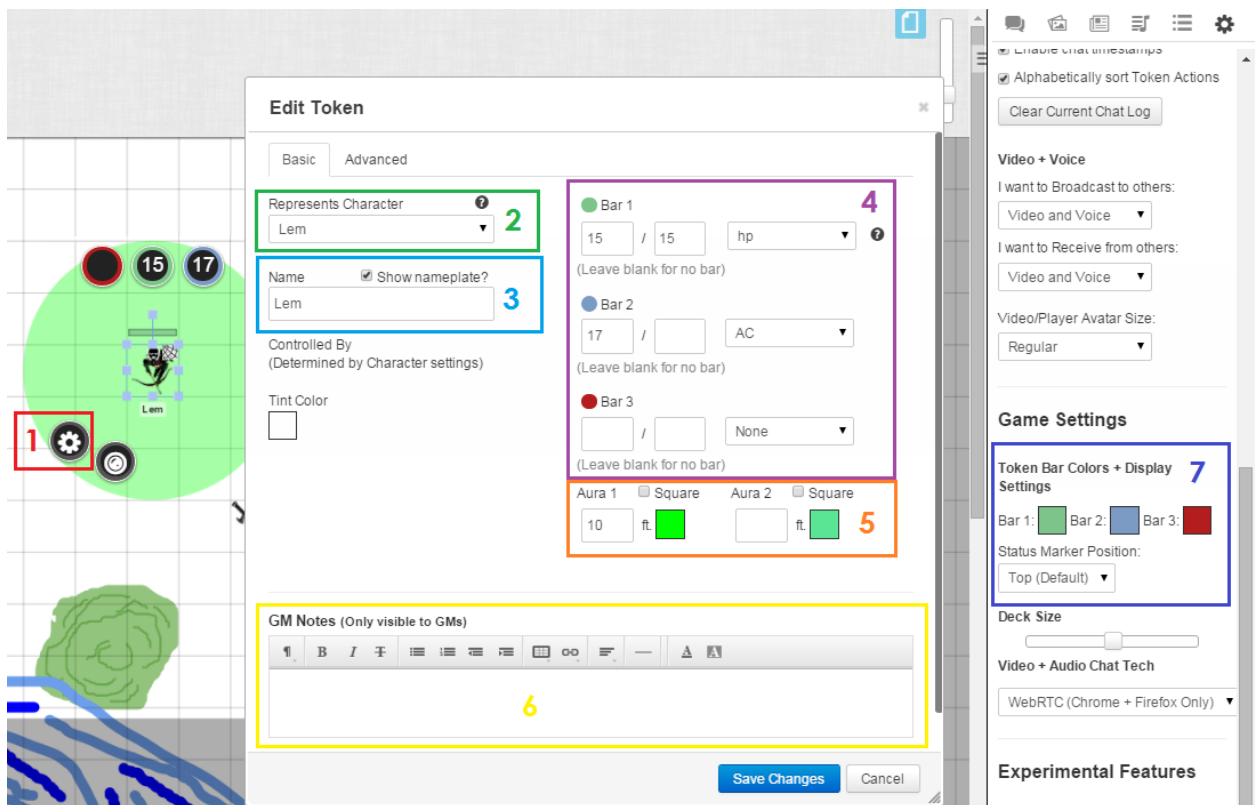
В появившемся окне мы можем выбрать, к какому персонажу привязать этот токен (2).

Какое имя отображать и отображать ли вообще (3).

А так же настроить несколько полос, например, полосу здоровья и др. (4)

Всего доступно 3 полосы для вывода.

Для этого выбираем из списка параметр, который хотим вывести, например, hp, а значение подтянется автоматически, если оно заполнено в листе персонажа.



Выбрать цвет полосок можно во вкладке настройки в чате (7).

Так же можно добавить персонажу различные ауры (5) количеством до двух штук. Удобно, когда нужно показать ауру воздействия какого-нибудь заклинания или дальность освещения.

Раздел (6) всего используется для сохранения информации о мобах/NPC/персонажах, чаще всего копируемой из вики и/или `sgd`- разметка и проч. сохраняется. А поскольку токены могут быть и для сундуков, шкафов и проч., то можно записать еще и лут.

На странице с расширенными настройками можно сделать видимыми другим игрокам те или иные полосы, ауры и т.п.