

Combat

Le combat dépend beaucoup du système et reste généralement assez manuel, mais quelques mécaniques sont fournies par Foundry directement.

Démarrer un combat et initiative

Foundry a un système pour suivre l'initiative, les rounds et les tokens en combat. Certains modules, comme Drag Ruler, peuvent aussi l'exploiter directement ! Il se trouve sur le deuxième onglet de la barre de droite, le poing.



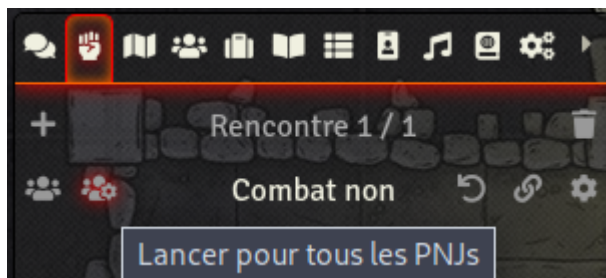
Plusieurs rencontres peuvent exister en parallèle, on peut même en créer à l'avance avec le plus, mais une seule est affichée à la fois. On peut en créer une en appuyant sur le petit plus, sinon une rencontre sera automatiquement créée dès qu'un token passe en mode combat.

Pour passer un token en mode combat, il suffit de le sélectionner, faire clique droit et cliquer sur l'icône de deux épées derrière un bouclier en bas à droite. Si on sélectionne plusieurs tokens cliquer sur l'icône passe tous les tokens de la sélection en mode combat.

Vous verrez alors apparaître dans la fenêtre de rencontre les tokens sélectionnés avec le *nom du token* (et pas du personnage !) à côté, ainsi qu'un gros d20 qui sert à lancer l'initiative.

En général, c'est le seul endroit où on peut lancer l'initiative. Certains systèmes permettent de la lancer depuis la fiche, mais ce n'est pas le défaut.

Pour le MJ, le bouton avec des personnages et un engrenage en haut à gauche permet de lancer automatiquement l'initiative de tous les PNJs. Si le système ouvre une pop-up pour l'initiative, il peut-être utile de shift+clique pour les éviter (attention aux oreilles !).



Celui de gauche lance toutes les initiatives, les PJs n'auront rien à faire.

N'oubliez pas d'appuyer de permettre aux joueurs de bouger leurs tokens en désactivant la pause si ce n'est pas déjà fait !

Une fois l'initiative lancée, vous pouvez cliquer sur [Débuter une rencontre](#) ce qui commencera le suivi des rounds et tours de jeu !



Les flèches intérieures permettent de changer le token dont c'est le tour, les flèches extérieures de changer de round directement.

Elles ne sont pas disponibles pour les joueurs, à part les flèches pour changer de token durant leur tour ! Cela permet d'indiquer directement que son tour est terminé.

Gestion du suivi d'initiative

Une des choses les plus immédiatement pratique est le symbole d'œil barré : il permet de cacher le token dans l'ordre d'initiative. **Ça n'affecte pas la visibilité du token sur la scène !**


En faisant un clique-droit sur un personnage, on peut utiliser [Mise à jour du participant](#) pour changer l'initiative (retard de tour, changement d'ordre, erreur, etc) et quelques autres éléments comme le nom affiché.

On peut aussi configurer l'onglet de suivi de façon générale avec l'engrenage en haut à droite. Ces paramètres ont l'air d'être partagés par toutes les rencontres, il n'y a besoin de les régler qu'une fois.


Réglages du compteur de rencontre [PopOut!](#) [Fermer](#)

Ressource suivie ▼
 Choisissez un attribut à suivre pour chaque participant.

Ignorer les hors-combats ? ☐
 Passer automatiquement les participants marqués comme vaincus ?

Icône de mort 
 Choisissez l'icône qui se superpose pour marquer les acteurs morts.

PNJs morts à 0 pv ▼
 En atteignant 0 pv, les PNJ sont marqués comme morts.

 Sauvegarder les paramètres du Combat Tracker

Une des choses intéressante et pratique pour le MJ est Ressource suivie. Elle permet de sélectionner une propriété des tokens qui sera affichée dans la liste d'initiative pour chaque token, uniquement CA par exemple, comme sur l'image ci-dessous : à

Compteur de rencontre [PopOut!](#) [Fermer](#)

+ Rencontre 1 / 1 

 Round 1   

	Ceci est un personnage	17	17
	Ceci est un personnage	17	12
	Démo Guy	15	9

⏮ ⏪ Fin de rencontre ⏩ ⏭

Suivi des actions

Pour l'instant je n'ai pas vu de système qui suivait précisément les actions, même si elles sont supportées dans le système comme dans PF2. Ça reste donc au MJ et aux joueurs de faire attention à leurs actions, mais du coup ça reste assez flexible.

Ciblage

Le ciblage permet de désigner un ou plusieurs tokens comme (devinez) cibles. C'est une action par utilisateur, les cibles ne sont pas partagées, et peut être effectué en faisant un double clique-droit sur un token non possédé ou en cliquant sur les deux cercles concentriques dans le HUD/ATH du



Quand un token est ciblé des flèches apparaissent

tout autour.

L'utilisation du ciblage dépend *énormément* du système utilisé : ça va de absolument inutile mécaniquement à permettre de faire des tests contre CA et compagnie automatiques. Il peut rester utile pour marquer des tokens particuliers pour soi-même.

Revision #4

Created 25 July 2022 19:12:54 by trotFunky

Updated 7 August 2022 14:17:21 by trotFunky