

Créer un monde

Les mondes sont le centre des campagnes : c'est ce qui définit le système utilisé, les joueurs et où sont stockés tous les personnages, cartes, objets et compagnie d'une campagne.

Pour rappel, un seul monde ne peut être activé à la fois sur le serveur. Si vous changez le monde actif, il est changé pour **tout le serveur**. Faites donc attention à vérifier que personne n'est connecté sur un monde avant d'en changer.

Dans cette page vous trouverez toutes les petites choses à faire au démarrage d'un monde pour que ce soit moins le bordel !

Création du monde

Pour créer un monde il faut déjà avoir installé le système que vous voulez utiliser ! Cela peut-être fait directement depuis l'accueil du serveur dans l'onglet `Systeme` où on peut chercher directement les systèmes disponibles.

Une pop-up s'ouvrira pour la création, les seuls champs essentiels sont le titre et le système, tout le reste est optionnel et peut même être changé après les faits.



Vous pouvez ajouter et configurer autant de joueurs que vous voulez en même temps : les changements ne sont appliqués que quand vous appuyez sur `Valider`.

Même un compte n'a pas de mot de passe Foundry affiche des points comme si il y en avait un.



Tous les comptes doivent **impérativement** avoir un mot de passe. Le serveur est accessible depuis internet. **Ce n'est pas optionnel.**

Nan vraiment, mettez des mots de passe. Après c'est moi qui me retrouve à nettoyer le bordel quand des bots se connectent.

Il n'est pas forcément nécessaire que les joueurs aient un mot de passe différent les uns des autres, seulement qu'ils en aient un. (Le MJ en ayant évidemment toujours un différent.) Il faudrait qu'ils soient à peu près sécurisés, vous pouvez par exemple utiliser le [générateur de mot de passe de Bitwarden](#).

De ce que j'ai pu voir et vu qu'on joue entre nous, je pense que `Joueur de confiance`/`Trusted Player` est le meilleur rôle à donner aux joueurs : ils ont le droit de quasiment tout faire à part créer de nouveaux objets, personnages ou tokens, ils ne peuvent pas gérer la configuration du monde ni upload de fichiers.

Pour que les joueurs puissent mettre leurs images de personnage et de token eux-même il est nécessaire de leur donner la permission `Télécharger des nouveaux fichiers`, qui n'est par défaut donnée qu'aux MJs et assistants MJs.

Création des personnages pour les joueurs

Les joueurs n'ont pas la capacité de créer des personnages, il faut donc leur créer leurs fiches et leur attribuer.

Vérifiez bien que le type de personnage créé est juste `Personnage` pour générer des fiches de joueur normales. Vous pouvez entrer un nom temporaire, les joueurs pourront le changer après coup, et la fiche s'ouvrira.

Les droits d'accès sont accessibles en faisant clique droit sur le personnage dans le menu, pas sur la fiche !

Utilisateur	Niveau de visibilité
Tous les joueurs	Limité
Player2	Par défaut
Player3	Par défaut
Player4	Par défaut
Player5	Par défaut

Par défaut tout le monde a un accès **Limité** : ils peuvent voir apparaître le personnage dans le menu et quelques infos de base sur la fiche mais c'est tout.

Observateur donne la vision complète de la fiche mais ne permet pas de la modifier.

Par défaut copie les droits donné à **Tous les joueurs**. Je recommande de laisser ça pour tout le monde à part pour le joueur qui va contrôler ce personnage, auquel on donne le rôle de **Propriétaire** (sans surprise !).

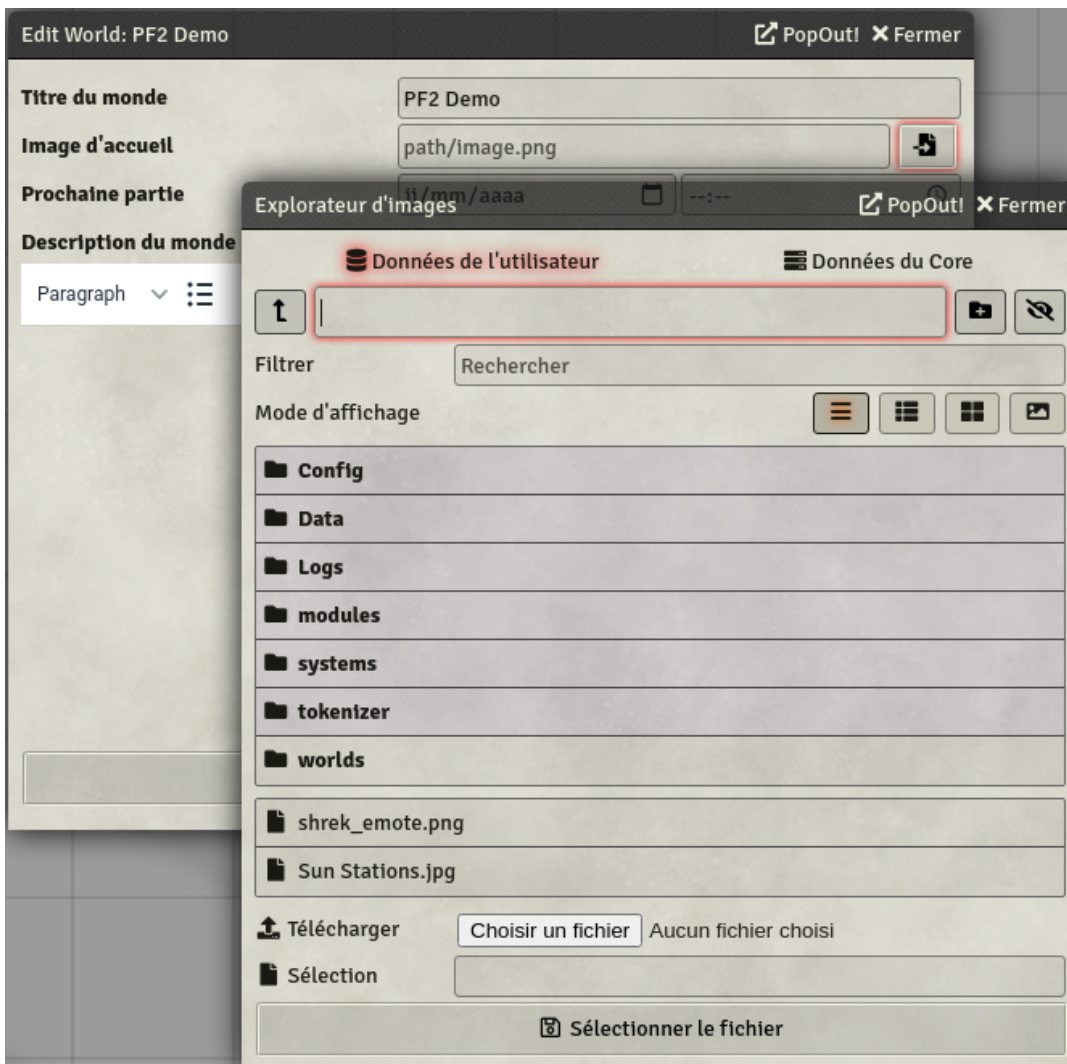
Modules

Une page est dédiée aux modules et à comment les gérer, allez voir [par là bas](#) !

Cacher des fichiers aux joueurs

Vu que vous avez probablement donné le droit aux joueurs de mettre des fichiers en ligne, il faut éviter qu'ils aient accès à vos fichiers de MJ pour ne pas spoiler des cartes, personnages etc. Heureusement Foundry permet de gérer ça de façon très sommaire mais qui a le mérite de fonctionner.

Pour se faire il faut ouvrir un explorateur de fichier Foundry. La façon la plus rapide est probablement d'aller dans **Paramètres → Modifier → Image d'accueil** et choisir de parcourir les fichiers.



Vous remarquerez sur l'image que certains dossiers ont une teinte légèrement bleue/violette : ces dossiers ne sont visibles qu'au MJ et seront entièrement cachés aux joueurs. La capture suivante est du point de vue des joueurs :



Sur le serveur vous n'aurez pas besoin de vous embêter à cacher tous les dossier du système : c'est déjà fait et partagé sur tous les mondes. Cependant je recommande fortement de mettre en place dès maintenant des dossiers dans le dossier de votre monde pour que les joueurs puissent

mettre en ligne des images sans polluer le reste des dossiers pour les autres mondes.

Allez dans `worlds` puis dans celui qui correspond à votre monde, ici `pf2-demo`. Vous trouverez deux dossiers : `data` et `scene`.



Je recommande de mettre tout vos uploads dans `data` et laisser Foundry faire sa tambouille dans `scene` : il faut donc le cacher aux joueurs. Pour le cacher il suffit d'entrer dans le dossier et de cliquer sur l'œil barré en haut à droite : le contenu du dossier prend la teinte bleue-violette ainsi que le dossier lui-même quand vous revenez en arrière. Cela marche par dossier, donc si vous avez des dossiers dans un dossier caché ils seront automatiquement cachés eux-aussi.

Dans `data` vous pouvez créer deux dossiers de base, un `MJ` et un `PJ`, et rendre le dossier `MJ` invisible aux joueurs. Ainsi les joueurs ont leur endroit où mettre leurs images et autres fichiers en ligne pour le monde sans pouvoir voir ceux du MJ qui fait sa tambouille de son côté !

Vous êtes maintenant prêts à... Continuer à préparer votre partie ! ☐ Mais tout est en place pour que les joueurs puissent faire leurs fiches et que le MJ crée ses scènes et PNJs sans craindre de révéler ses secrets ou se faire interrompre par des bots malvenus ! (*Nan vraiment mettez des mots de passe.*)

Revision #5

Created 2022-07-16 20:54:14 UTC by trotFunky

Updated 2022-08-07 14:16:26 UTC by trotFunky