

# Introduction à Foundry

Qu'est-ce que Foundry ? Pourquoi on s'est dit que c'était une bonne idée de l'utiliser ? Comment est-ce que c'est mis en place et comment peut-on l'exploiter au maximum ? Si c'est le genre de questions que vous vous posez, vous êtes au bon endroit !

## Motivations

Foundry VTT est un Virtual Table Top (VTT) : à l'instar de Roll20 il permet de jouer aux jeux de rôle de façon virtuelle et en ligne. Mais vu qu'on jouait déjà sur Roll20, pourquoi avoir décidé d'essayer autre chose ?

Parmi les choses dont on a pu se plaindre :

- Lenteur
- Fiches peu pratiques
- Manque d'automatisations et difficiles à créer (La galère juste pour avoir une attaque de barbare dans laquelle je peux gérer la rage)
- Limite vachement basse de stockage pour les MJs (100Mo)
- Certaines fonctionnalités pas disponibles et difficiles/impossibles à avoir (Par exemple la vision et l'éclairage dynamique)

“ Mais tout ça ou presque on peut le contourner en payant l'abonnement !

C'est exact, mais c'était l'occasion de voir ce qu'il existait ailleurs ! En faisant un peu de recherche, les compétiteurs principaux étaient Fantasy Grounds, un ancien du VTT, et Foundry VTT. On a donc fait quelques tests et calculs pour arriver à une décision.

## Choix de Foundry

### Ancienneté et contenu disponible

Fantasy Grounds et Roll20 sont bien plus anciens que Foundry, qui est un jeune projet. Cependant c'est un projet très actif et qui a récemment reçu le support officiel de Paizo pour Pathfinder 2 ainsi qu'une campagne officiellement portée dessus, là où Roll20 et Fantasy Grounds

ont déjà beaucoup de support officiel sur divers systèmes.

## Fonctionnalités

Il n'est pas évident de différencier les trois dans leur fonctionnalités : la base est très similaire partout. Cependant des trois Roll20 à l'air d'avoir le moins de fonctionnalités et Foundry le plus d'extensibilité : en effet il fonctionne avec un système de module développé par la communauté qui va d'ajouter des animations à un système de lasers et miroirs pour faire des puzzles, en passant par des tas de choses utilitaires.

## Test de jeu

Nous avons déjà de l'expérience sur Roll20 et l'expérience avec un abonnement n'aurait pas été très différent, certains problèmes d'après les forums seraient même restés, en particulier la lenteur du programme.

Nous avons essayé de tester Fantasy Grounds mais après une heure nous avons à peine réussi à faire un personnage et absolument aucune idée de comment lancer un combat, mettre en place une carte et même lancer un jet. C'était une expérience *compliquée*. Probablement qu'avec du temps et de l'habitude ce ne serait pas un problème : de nombreuses personnes jurent par Fantasy Grounds, mais en tant que première impression ce n'était pas l'idéal.

Un gros point noir que nous avons découvert de Fantasy Grounds qui n'était pas évident avec le site : à part pour un système de base d20 ou D&D 5, *rien* n'est disponible sans acheter les modules sur leur site, pour un prix égal à un livre physique d'autant plus. Le coût sur la durée serait assez élevé et difficile de jouer à partir de PDFs ou de livres que nous avons déjà physiquement...

Jouer avec Foundry s'est avéré complexe, mais rapide à prendre en main. Il y a beaucoup de choses de possibles et certaines sont un peu uniques mais créer une carte, poser des murs, lumières, tokens, créer des personnages etc est très vite venu en expérimentant. Une partie de Starfinder s'est lancée pour avoir un vrai test en condition dont nous avons été plutôt content !

## Prix

L'argument final : quitte à payer, combien et comment ? La chose intéressante de Fantasy Grounds et de Foundry est que l'on peut acheter des licences définitives, donc pas de dépenses récurrentes. Le gros avantage de Foundry est que la licence est partageable : on peut ne prendre qu'une licence pour le groupe et tous l'utiliser ! Il va sans dire que c'était un des arguments les plus forts pour le choix. S'ensuit un tableau qui essaye de donner une vue d'ensemble des options disponibles.

Pour les totaux on considère le prix le plus avantageux pour 9 joueurs et 3 MJs différents sur la durée.

	Roll20 Plus	Roll20 Pro	Fantasy Grounds (Tout le monde doit acheter)	Fantasy Grounds (Chaque MJ doit acheter)	Foundry

<b>Abonnement annuel</b>	50\$	100\$	48\$	100\$ la première année 120\$ les suivantes	NA
<b>Abonnement mensuel</b>	4.17\$	8.33\$	4\$	10\$	NA
<b>Licence définitive</b>	NA	NA	40\$	150\$	60\$
<b>Total sur 1 an</b>	150\$	300\$	360\$ (+modules !)	300\$ (+modules !)	60\$
<b>Total sur 5 ans</b>	<b>750\$</b>	<b>1500\$</b>	<b>360\$ (+modules !)</b>	<b>450\$ (+modules !)</b>	<b>60\$</b>

Évidemment il y a moyen d'optimiser avec des abonnements mensuels, n'en prendre que quand les gens veulent jouer mais c'est de la surcharge administrative et monétaire à supporter. Toujours est-il : Foundry est définitivement l'option la moins chère (et la plus pratique niveau licence, on en reparle après) avec Roll20 en agréable second sur un an, mais bon dernier sur la durée.

## Indépendance numérique (et services en ligne)

Ça c'est mon point vieux papy gronchon. Roll20 n'est disponible qu'en ligne et sans contrôle de l'application. Fantasy Grounds à l'inverse n'a aucune plateforme d'hébergement (à ma connaissance) et tout doit être géré par les utilisateurs. Foundry est par défaut aussi totalement géré par les utilisateurs, mais il existe des services d'hébergement en ligne (qui viennent donc rajouter leurs coûts et contraintes).

Je trouve que la flexibilité et l'indépendance qu'apportent Foundry et Fantasy Grounds est un net avantage.

## Résultat

Avec autant de points positifs, comparaisons difficiles à trancher et de très bonnes expériences de jeu on a décidé de rester sur Foundry et de faire profiter tout le monde !

Évidemment ce n'est pas le choix parfait : les systèmes les plus populaires sont en général très bons car il y a beaucoup d'œils dessus, là où les moins populaires sont bien moins polis et riches. Toute modularité vient aussi avec le défaut d'une grosse quantité de choix et de choses à faire. Mais ce n'est pas vraiment quelque chose d'unique à Foundry et dans notre expérience là où Foundry est meilleur c'est très clairement notable !

## Licence et accès

On a donc une licence Foundry, que nous avons déjà utilisé pour les tests et Starfinder. Mais qu'est-ce que ça veut dire ? Le résumé très court c'est qu'on peut héberger un serveur Foundry et que tout le monde peut s'y connecter. Les détails sont expliqués dans les parties suivantes. Bien heureusement, Foundry **autorise explicitement le partage de licence** ! (Là où Fantasy Grounds l'interdit explicitement). J'ai donc créé un compte commun pour Le Moulin sur lequel j'ai acheté la licence et que tout le monde peut utiliser. Les détails pour accéder à ce compte sont sur le message Discord.

## Utilisation de la licence

Pour utiliser la licence il y a deux options : soit lancer le logiciel FoundryVTT (disponible sur le site depuis le compte), ce qui va demander la clé de licence, soit via un serveur paramétré pour utiliser la licence. Dans ce dernier cas, il n'y a donc pas d'application et le MJ doit s'y connecter avec son navigateur.

C'est cette version que l'on a mis en place : je fais tourner un serveur chez moi sur une RaspberryPi et vous pouvez y accéder directement depuis internet.

Vu que le serveur est exposé en ligne, il est **impératif** que tous les comptes sur les parties aient un mot de passe (de préférence fort). Je détaille dans la page de création de partie. Si c'est pas fait je ne serais pas content ☹

Une alternative aurait que le MJ l'héberge de son côté à chaque fois mais cela aurait impliqué que chaque MJ fasse l'installation de tout ce dont il a besoin et que tout le monde soit sur un VPN.

C'est aussi comme ça que fonctionnent les services d'hébergement telles que Forge : on leur donne la clé de la licence et ils se chargent de lancer un serveur de leur côté avec.

## Qu'est-ce qu'on peut faire avec cette licence ?

Les termes d'utilisation de Foundry donnent plusieurs exemples, mais le résumé est qu'une même licence ne peut être accessible à tous qu'à un endroit à la fois.

Ça implique deux choses :

- On ne peut avoir qu'une partie activée sur le serveur en même temps. Que ce soit pour jouer ou pour faire des changements sur les fiches/cartes/etc on doit quitter l'une **pour tout le monde** pour passer à l'autre.
- Chacun peut utiliser la licence de son côté tant qu'elle n'est pas accessible aux autres ! Ça permet de faire des expériences ou préparer des cartes/monstres/fiches/etc pour pouvoir

les importer sur le serveur (il y a une fonctionnalité d'exportation/exportation dans Foundry pour ça).

C'est la même chose si on utilisait un service d'hébergement.

## Contenu payant et licences additionnelles

Il y a du contenu payant que l'on peut directement acheter chez Foundry, ce contenu est ajouté au compte et n'est pas lié à une installation/serveur/utilisation de la licence : c'est disponible dès que la licence est liée au même compte.

Foundry permet aussi d'acheter plusieurs licences pour le même compte : cela permet d'augmenter la limite d'utilisation en parallèle si jamais un jour on en a besoin. (Il ne resterait qu'à paramétrer la chose pour avoir deux serveurs qui tournent en parallèle). Et vu que ces licences additionnelles sont liées au même compte commun, elles profitent des éventuels contenus premiums qu'on aurait pu acheter !

Certains autres contenus comme le très utilisé pack d'animations [JB2A](#) ont leur propre Patreon ou système de paiement pour gérer l'obtention des modules, tous ne nécessitent pas un abonnement continu (JB2A est encore un exemple).

## Serveur actuel

Actuellement un serveur tournant h24, 7j/7 est hébergé chez moi sur une RaspberryPi, avec un backup quotidien sur mon PC fixe (si il est allumé). Vous pouvez vous y connecter depuis mon VPS avec le lien qui est partagé sur Discord. À noter que ça fait un certain nombre de points de ruptures possible : mon internet ou courant sautent, mon VPS ou la raspi tombent, la connexion à OVH meurt, etc. Cependant, comme mentionné plus haut si le serveur n'est plus accessible (et que je ne peux pas le remettre en ligne pour une raison ou pour une autre) vous pouvez toujours en démarrer un de votre côté et que tout le monde se connecte dessus. Vous perdrez toutefois tout ce qui est sur le serveur et que vous n'aviez pas de votre côté.

Ce qui me fait me rendre compte que ça pourrait être utile que vous ayez accès aux backups, d'une façon ou d'une autre...

Ya vraiment pas grand chose de difficile si vous avez besoin d'héberger le serveur vous-même un jour !

---

Revision #10

Created 10 July 2022 18:01:11 by trotFunky

Updated 27 July 2022 21:46:31 by trotFunky