

# Les essentiels, en vrac

Ici : tout un tas de trucs utiles, souvent répétés ailleurs, mais rassemblés en un endroit.

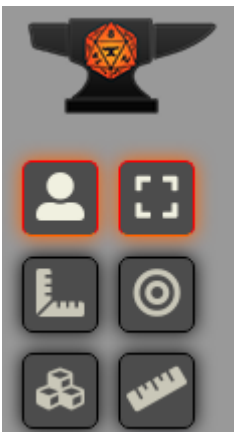
À la création d'un monde, le MJ doit **impérativement** ajouter des mots de passe pour tous les comptes.

Ne mettez pas à jour les systèmes ou Foundry sans avoir testé en *local* que **TOUT** fonctionne comme attendu et avoir vérifié qu'il n'y a rien de particulier auquel faire attention sur les notes de mise à jour, système comme Foundry.

- Il y a une liste de modules utiles pour commencer.
- Pour que le fond d'une scène soit entièrement visible par défaut (comme pour une carte ou une image à montrer), cliquer droit sur la scène et `Configurer → Éclairage → Décocher "Vision du Token"`
- En général l'**initiative** ne peut pas être lancée depuis la fiche. Il faut aller dans l'onglet de rencontre et cliquer sur le dé. Le MJ doit avoir lancé une rencontre et mis les tokens en combat ( `Clique droit sur le token → épées derrière le bouclier` )
- Tous les onglets de la barre de droite peuvent être ouverts hors du menu : simplement `clicquer droit` sur l'icône.

En général, vous pouvez lancer un jet directement sans ouvrir de pop-up en faisant `shift+clic` au lieu de seulement un clic.

Si vous voulez bouger un token, assurez-vous d'être sur l'onglet de token avec la sélection et pas la règle ! (Menu de gauche, cf image ci-dessous)



Toujours upload des fichiers dans le dossier du monde, pas à la racine, et vérifier que l'on n'est pas dans un dossier du système.

- Maintenir **CTRL** pendant le placement de mur permet de les placer en chaîne continue !
- Pour supprimer un patron/template/zone d'effet, il faut être dans l'onglet des patrons et appuyer sur **SUPPR** en survolant l'origine du patron avec la souris.
- Seul le MJ peut supprimer des tokens posés sur une scène.
- Quand un monde est lancé il est "en pause", comme indiqué par l'horloge (?) tournante en bas de l'écran avec **Jeu en pause** de marqué. Pour la désactiver le MJ peut appuyer sur la **barre d'espace**. Il peut-être utile de le ré-activer pour empêcher les PJs de bouger leurs tokens pendant des descriptions ou certains évènements !
- Souvent cliquer-droit permet d'ouvrir un menu ou d'avoir une interaction différente que le clique gauche.
- Quand les systèmes permettent de faire un test contre un DD de sort ou d'appliquer des dégâts directement, la **cible** doit sélectionner son token avec un clic gauche en mode token (la première icône dans la barre de gauche). Si un PJ lance un sort sur un monstre, c'est donc au MJ de le faire.

Un seul monde ne peut être actif à la fois. Si quelqu'un joue ou prépare sur un monde, retourner à l'accueil déconnectera les gens sur le monde.

Vous pouvez travailler sur une copie locale de Foundry puis exporter le résultat (scène, PJ etc) et l'importer sur le serveur !

- Les tokens peuvent être un peu particuliers. Il y a une page dédiée, mais les deux éléments importants à garder en tête :
  - En général seulement la première mise à jour de la fiche sera transmise au prototype de token. Par exemple si le nom change plusieurs fois, par défaut le token ne gardera que le premier. Idem pour l'image. Cliquez sur **Prototype du token** sur la fiche pour vérifier et mettre à jour.
  - Il y a deux types de paramètres de token : ceux de prototypes, qui va s'appliquer à tous les *nouveaux tokens*, et ceux des tokens posés. **Double clique-droit** sur un token posé ouvre sa configuration directement. Alternativement, quand on **double clique-gauche** sur un token on ouvre sa fiche associée et à la place de **Prototype du token** on a le bouton **Token**, qui ouvre ses paramètres. Cela ne change pas les paramètres du prototype !
- Le MJ peut déplacer les tokens au travers des murs.

Le déplacement de tokens par le MJ ne désactive pas leur vision, donc cela pourrait révéler des choses à vos joueurs. Évitez sur les tokens des PJs.

- 5 pieds  $\approx$  1.5m = 1 case

- Il y a une barre de raccourcis en bas, vous pouvez généralement glisser-déposer des objets ou des icônes qui vous permettent de faire des jets.
- Pour les modules de traduction, il y a souvent besoin de paramétrer un lien au bon endroit.
- Les joueurs peuvent terminer leur tour depuis l'onglet de rencontre. Le MJ peut choisir qui joue ou passer des tours.
- Les joueurs et le MJ peuvent placer des notes sur une scène, qui sont cachées par défaut. Il suffit de glisser-déposer une entrée de journal sur la scène. Seul le MJ peut supprimer une note.

**Pop Out!** permet de sortir des fenêtres hors de la page de Foundry, en général sans soucis. Faites attention quand vous faites des modifications dans la fenêtre que vous voulez sortir : il faut sauvegarder avant ! (Les zones de texte des fiches ou du journal par exemple)

- Pensez à aller voir dans les paramètres, même en tant que joueurs ! Que ce soit des raccourcis pratiques (comme le pathfinding de Drag Ruler) ou des configurations du système ou de Foundry pour que ça soit plus adapté à ce que vous préférez il y a des choses auxquelles jeter un coup d'œil.

---

Revision #10

Created 17 July 2022 21:52:18 by trotFunky

Updated 25 August 2022 21:30:48 by trotFunky