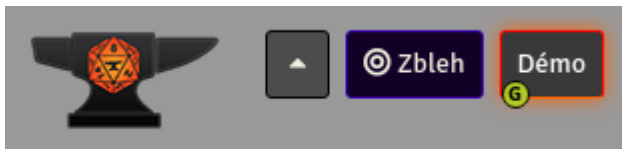


# Scènes et cartes

Les scènes sont similaires aux pages dans Roll20 : elles permettent de changer de carte, changer de fond, avoir des tokens sur le terrain etc. Une différence intéressante par rapport à Roll20 est que le MJ peut laisser aux joueurs l'accès à certaines scènes si il le souhaite. Par exemple une scène pour tester des choses, une "salle d'attente" etc. Des petits jetons sur la barre de navigation (qui peut-être cachée) indique quels joueurs se trouvent où, ainsi que les scènes actives.



Dans cette exemple la scène "Zbleh" est active (les ronds concentriques), ça veut dire que c'est celle où les joueurs ont été amenés. En revanche je ne suis pas actuellement en train de l'utiliser (fond violet) : j'utilise la scène "Démo", indiqué par la pastille et l'aura orange.

## Activer une scène

Contre-intuitivement, activer la scène ne se fait que par un clique-droit sur la scène dans la barre de navigation ou dans le menu de droite puis en cliquant sur [Activer](#). Cela forcera tous les joueurs connectés dans la scène en question. Ils pourront toujours revenir dans d'autres scènes si ils y ont accès dans la barre de navigation.

## Gestion de la grille

Pour configurer la grille (qui sera probablement fausse) il suffit de cliquer sur la scène dans le menu de droite.

**Taille d'une case (Pixels)**

Utilisez ALT + molette de la souris ou ALT + Flèche vers le haut et ALT + Flèche vers le bas pour ajuster la taille de la grille.

**Dimensions de la scène (Pixels)** Largeur  Hauteur

Les dimensions de l'arrière-plan définissent la taille du canevas de la scène. Ces valeurs sont définies automatiquement.

**Pourcentage de remplissage**

Ajoute un cadre accessible et utilisable autour de l'image d'arrière-plan de la scène (agrandit la scène au-delà de l'image d'un certain % tout autour).

**Décalage (offset) de la grille (Pixels)** Décalage horizontal  Décalage vertical

---

**Echelle de la grille** Intervalle  Unité

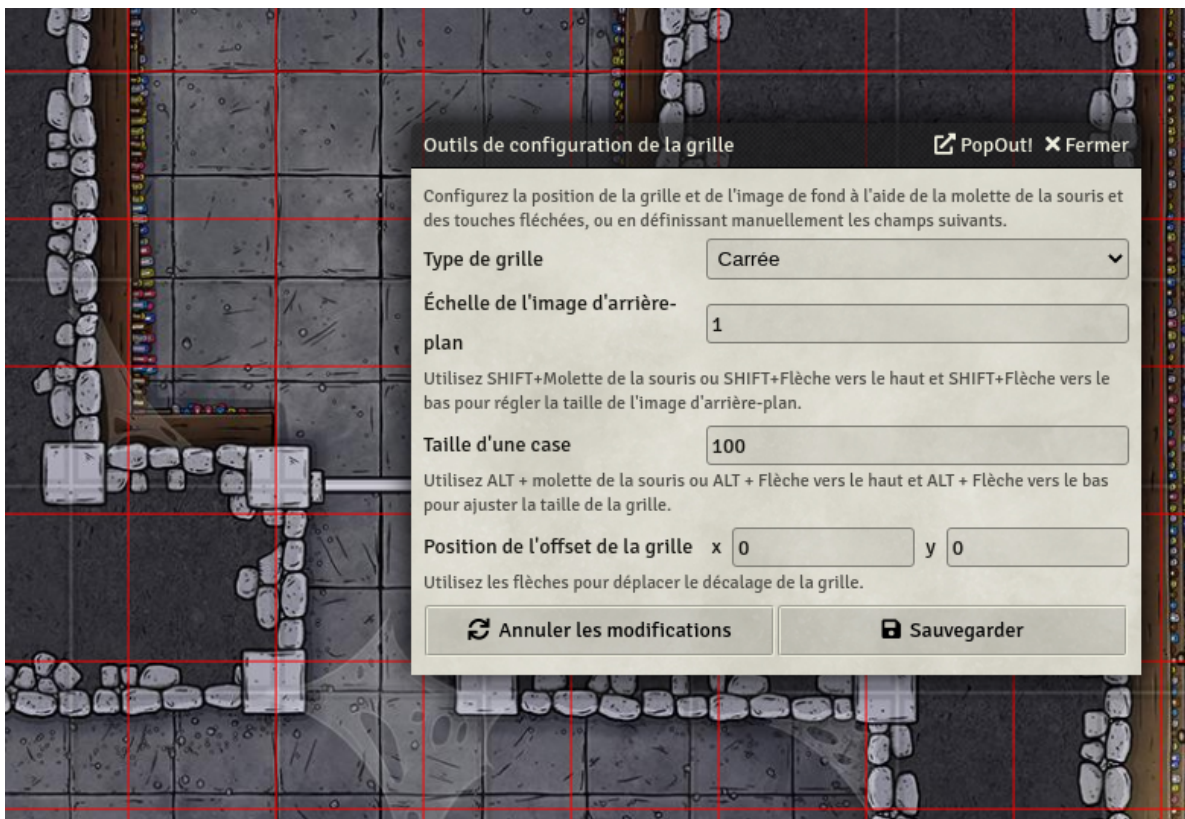
**Couleur de la grille**

**Opacité de la grille**

L'option

permet d'avoir une zone vide autour de l'image de fond (usuellement la carte). Je le met généralement à 0, en particulier quand la scène n'est qu'un fond et pas une carte.

La façon la plus simple de gérer la taille et la position de la grille est de cliquer sur l'équerre à côté de . Elle ouvre une petite fenêtre ainsi que surligner le quadrillage en rouge.

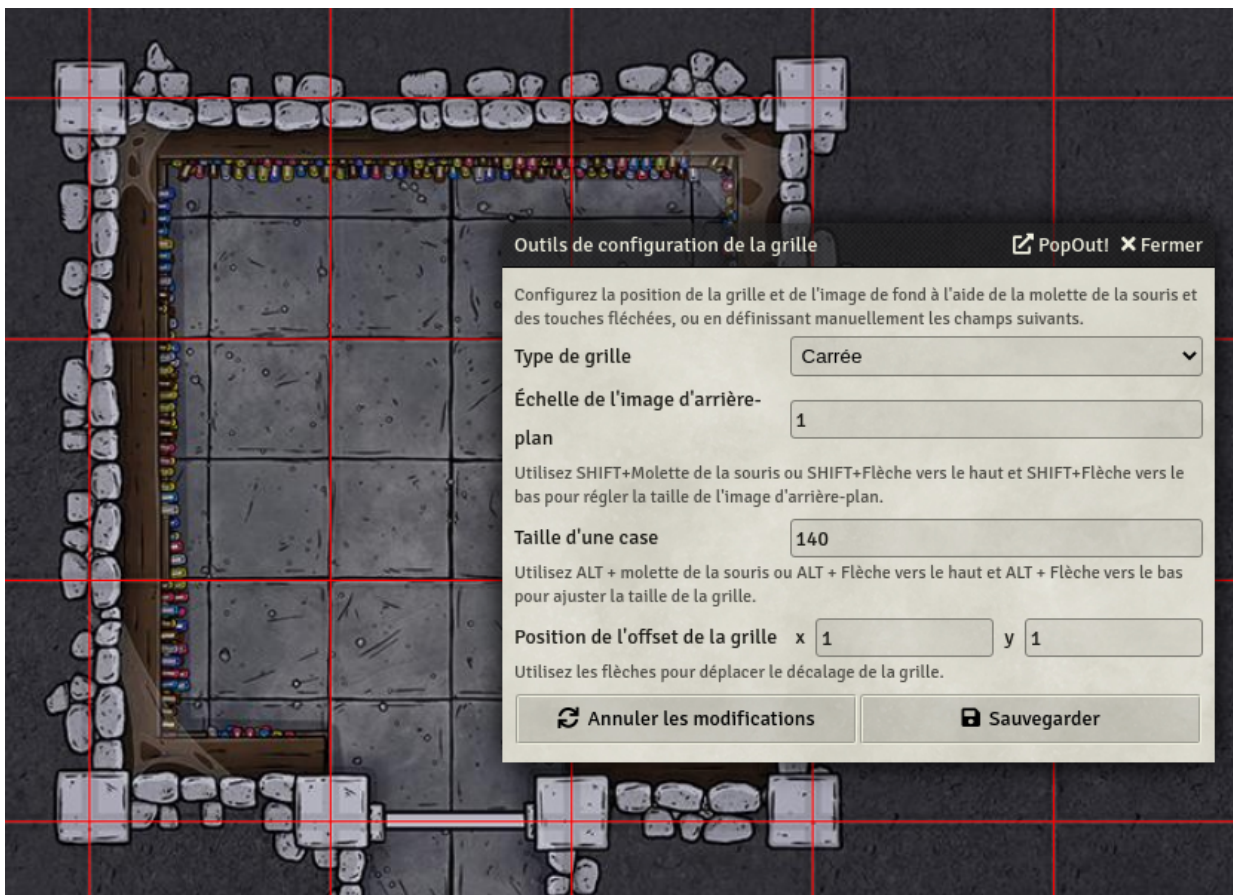


Vous pouvez

modifier les valeurs directement dans la fenêtre pour avoir une impression des ajustements plus fins qui peuvent être nécessaires, puis vous pouvez passer aux raccourcis qui sont expliqués sur la fenêtre pour les raffinements.

Dans l'idéal mettez vous dans un coin pour faire ça et vérifiez dans un coin opposé si il n'y a pas de décalage !

Il est possible que la taille de la grille ne soit pas entière, auquel cas vous n'arriverez pas à aligner. La meilleure chose à faire est de jouer avec **Échelle de l'image d'arrière-plan** pour l'agrandir et essayer de trouver un alignement entier.



Éventuellement certaines cartes sont juste cassées et il faut faire avec ! En l'occurrence pour la démonstration la carte était bien conçue et j'ai réussi à correctement aligner.

N'oubliez pas de sauvegarder ! Quitter la fenêtre ne suffit pas !

## Gérer des cartes bizarres

Parfois certaines cartes (en particulier Paizo, gg) ont des grilles qui ne sont pas carrées. Actuellement Foundry ne gère pas des grilles avec des dimensions différentes, il faut donc corriger la carte à la main. Il existe quelques logiciels pour faire ça, l'un d'entre eux avec des explications peut être trouvé dans le [Google Docs de la communauté Starfinder](#) (p46).

## Gestion de la vision

On peut contrôler si la vision est gérée pour une scène ou pas dans l'onglet **Éclairage** des réglages de scène.



Désactiver **Vision du token** enlève totalement le brouillard de guerre. C'est l'option à utiliser si vous voulez par exemple juste avoir une image de fond ou une carte à montrer entièrement aux PJs.

Avec **Exploration du brouillard** d'activé les tokens gardent une mémoire de ce qu'ils ont déjà vu de façon grisée, mais en n'ayant pas la vue sur les tokens présents. Si elle est désactivée, tout ce qui est en dehors de la vision immédiate des tokens est dans le brouillard.

L'**illumination globale** fait en sorte que la ligne de vue des tokens n'est pas limitée. Si elle est désactivée, il faut configurer la distance à laquelle les tokens ont la vision dans les options de token. Le **seuil d'illumination globale** permet de l'activer ou désactiver automatiquement en fonction de l'obscurité globalement de la scène.

Ces paramètres peuvent être contrôlés par des modules ou des systèmes comme dans Pathfinder 2 que j'ai utilisé pour les démos.

---

Carte de démo utilisée par The Mad Cartographer : <https://www.themadcartographer.com/>

---

Revision #6

Created 15 July 2022 20:28:26 by trotFunky

Updated 7 August 2022 14:16:52 by trotFunky