

Goldencross Guilde

Hiroyuki Guilde

Map Blanche pour ...

Map Monde

Permet de naviguer entre différentes scènes actives

Outils de
contrôle

Messages du Tchat : Affiche les messages du chat, les jets de dés et permet aux utilisateurs d'envoyer des messages.

Rencontres de combat : Affiche les acteurs en combat et indique l'ordre d'initiative. Lorsque le MJ lance une rencontre, le PJ peut effectuer un jet d'initiative en cliquant sur le dé situé à côté du nom de son personnage.

Acteurs : Contient les fiches des PJ. Pour créer un personnage, voir une fiche de personnage.

Playlists : Permet d'accéder aux réglages du volume.

Compendium : Permet aux PJ d'accéder aux objets, sorts, macro. Il suffit de faire une recherche (en anglais) de ce que l'on souhaite trouver, puis de faire glisser sur la fiche perso

Barre de macro : Permet de rajouter des macros rapide pour réaliser certaines action. La macro sur le bouton 1 « basic action macro » permet d'accéder à la plupart des actions de compétences demandés par les MJ dans Pathfinder 2.

Messages du Tchat

Rencontres de combat

Acteurs

Playlists

Compendium

Jet de dé visible
que par le MJ

Jet de dé visible
par tous

Jeu en pause

Barre de macro

Joueurs ^

GM Aramiel [MJ]
GM Dweryl [MJ]
GM Erli [MJ]
GM Hellmunde [MJ]
GM Smartnose [MJ]
PJ Daime

Taldane

Etape 1 : Créer l'identité du personnage.

Foundry automatise en grande partie le remplissage de la fiche en fonction des informations qu'on y glisse.

Fiche libre

PopOut! Pathmuncher Prototype du token Configurer Fermer

PATHFINDER Fiche libre
HERO POINTS ●○○

LEVEL 1 0 / 1000

Character

ANCESTRY 1

HERITAGE 2

BACKGROUND 3

CLASS 4

DEITY

GENDER/PRONOUNS AGE ETHNICITY NATIONALITY

Languages EDIT

Pas besoin d'y toucher

Attribute Modifiers 5 EDIT

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
+0	+0	+0	+0	+0	+0
STRENGTH	DEXTERITY	CONSTITUTION	INTELLIGENCE	WISDOM	CHARISMA

En cliquant sur une loupe, une fenêtre s'ouvre afin de présenter les différents choix possibles. Il suffit d'en sélectionner un, puis de le glisser sur la fiche.

1. Ascendance (ancestry) : définit automatiquement les points de vie, la vitesse, la taille et autres caractéristiques inhérentes.

2. Héritage (heritage) : définit automatiquement les compétences, dons et actions.

3. Historique (background) : ajoute automatiquement un don de compétence et une compétence qualifiée (trained).
Les compétences de Lore doivent être rajoutés manuellement dans l'onglet

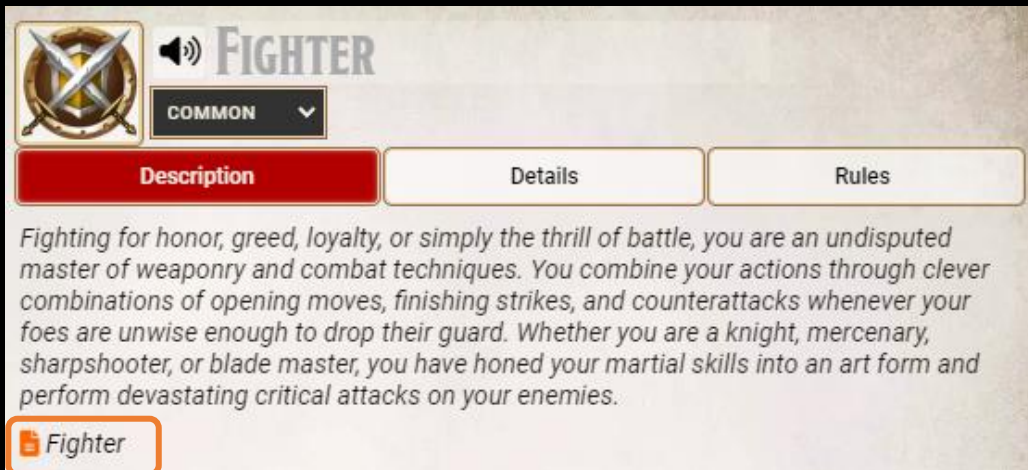
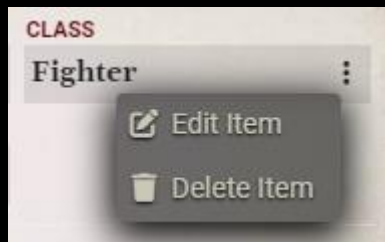
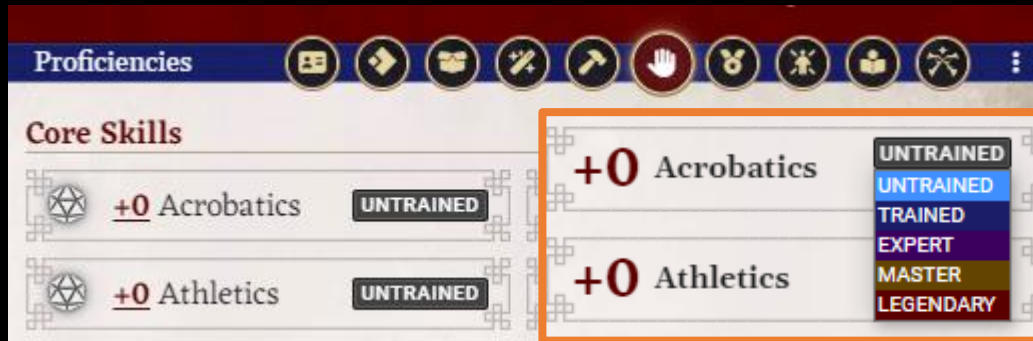
Lore Skills


+ ADD

4. Classe (class): définit automatiquement les caractéristiques de la classe au fur et à mesure que vous monterez de niveau.

5. Appuyer sur le bouton « Edit » pour attribuer les bonus de caractéristiques débloqués par votre ascendance, héritage, historique et classe.

Etape 2 : Choisir les compétences du personnage.



- Certaines compétences sont automatiquement définies à l'étape 1, en ajoutant l'ascendance, l'héritage, l'historique ou encore la divinité (pour les clerc et champions) de votre personnage, mais d'autres compétences de votre classe doivent être rajoutés manuellement.
- Pour savoir dans combien de compétences votre personnage est qualifié (trained) ou autre, il faut se référer à la rubrique compétences « skills » de la classe de votre personnage.
- Vous pouvez trouver ces informations en retournant dans l'onglet , puis en cliquant sur le bouton « edit item » à côté de votre classe. Une fenêtre s'ouvrira et il faudra alors cliquer sur le lien de redirection en bas de la description.
- Pour définir une compétences, cliquez sur « untrained » et sélectionnez le niveau de formation approprié dans le menu déroulant.
- **À noter :** votre personnage peut avoir été formé dans une compétence par plusieurs source. Par exemple, l'historique « Hunter » et la classe « Ranger » qualifie tous deux votre personnage en survie. Quand vous êtes déjà qualifié dans une compétence grâce à une source, vous devez choisir une autre compétence de votre choix la seconde fois. Si cette compétence devait être en rapport avec du Lore, alors la nouvelle compétence devrait également être une compétence de Lore.

Etape 3 : Choisir les dons (ancestraux, de classe, généraux, de compétences) du personnage.

Feats

Ancestry Features Q BROWSE

Remplie automatiquement à l'étape 1

Class Features Q BROWSE

Remplie automatiquement à l'étape 1

Ancestry Feats Q BROWSE

Emplacement débloqué à l'étape 1

Class Feats Q BROWSE

Emplacement débloqué à l'étape 1

Archetype Feats Q BROWSE

2 Empty Slot Emplacement « Free archetype » Q

Skill Feats Q BROWSE

BG Remplie automatiquement à l'étape 1 Q

General Feats Q BROWSE

Bonus Feats + CREATE FEAT Q BROWSE

- En cliquant sur la loupe, une fenêtre s'ouvre pour présenter les dons sélectionnables pour chaque catégorie. Il suffit de sélectionner le don, puis de le glisser au bon endroit de la fiche. **Attention à ce qu'il ne se retrouve pas dans la catégorie « Bonus Feats ».**
- À chaque fois que le personnage monte de niveau, de nouveaux emplacements se débloquent pour certaines catégories. Il faudra les compléter au fur et à mesure.
- Certains dons ont des prérequis pour pouvoir être sélectionnés. Pour vérifier ces prérequis, cliquez sur le bouton « edit item » entouré en rouge.

Skill Feats Q BROWSE

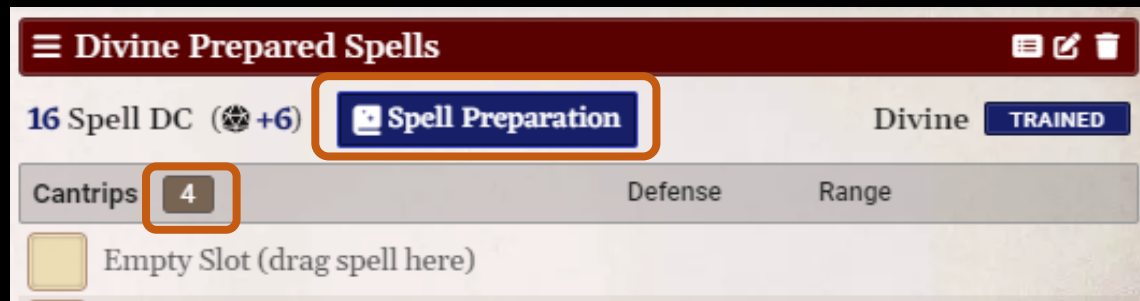
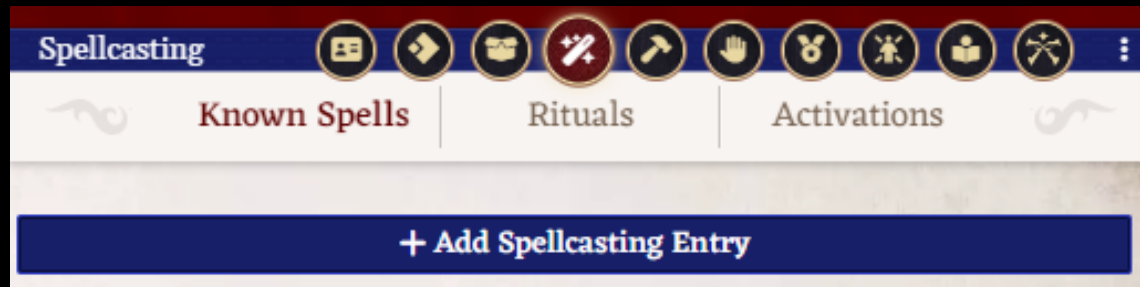
BG Cat Fall

2 Acrobatic Performer → PREREQUISITES

trained in Acrobatics

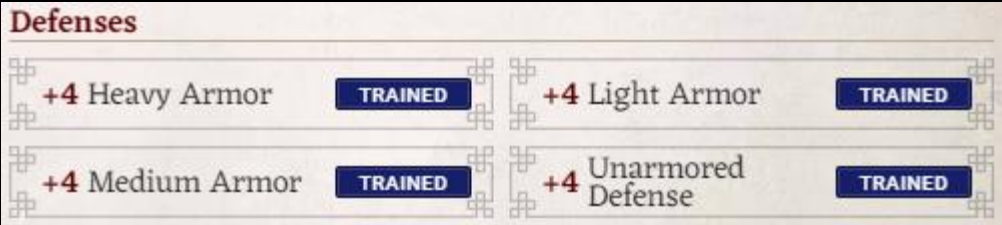
- À noter : avec la règle du « Free archetype », vous pouvez enlever le filtre « dedication » qui apparait dans la recherche des « class feat » pour vous concentrer uniquement sur eux.


Etape 4 : Configurer les sorts (si votre personnage en possède).



1. Déterminez le type (prepared, spontaneous, innate, ou focus), la tradition (arcane, divine, occult ou primal) et l'attribut (intelligence, wisdom, charisma) de votre personnage en consultant les informations sur la classe.
2. Créez une entrée pour chaque type de sort que votre personnage possède. Par exemple, le barde a des sorts occultes spontanés et des sorts de focus. Il doit donc avoir deux entrées.
3. Pour chaque rang de sort, ajoutez le nombre d'emplacements de sorts disponibles.
4. Faites glisser les sorts du Compendium dans l'entrée ou cliquer sur la loupe pour les chercher.
5. Si vous avez choisi le type « Préparé », ces sorts rempliront votre Livre de sorts (spell preparation). Vous devez ensuite faire glisser les sorts de votre livre de sorts dans les emplacements réels pour pouvoir les lancer.

Etape 5 : Choisir l'équipement du personnage.



1. Vérifiez dans l'onglet  ce que votre personnage maîtrise pour les armes et armures.

2. Retournez dans l'inventaire, puis cliquez sur la loupe et affiner votre recherche grâce aux différents filtres (ex: « heavy armor »).

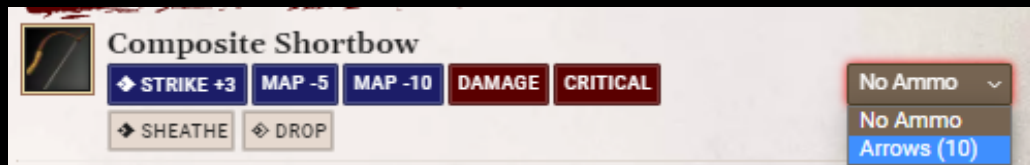
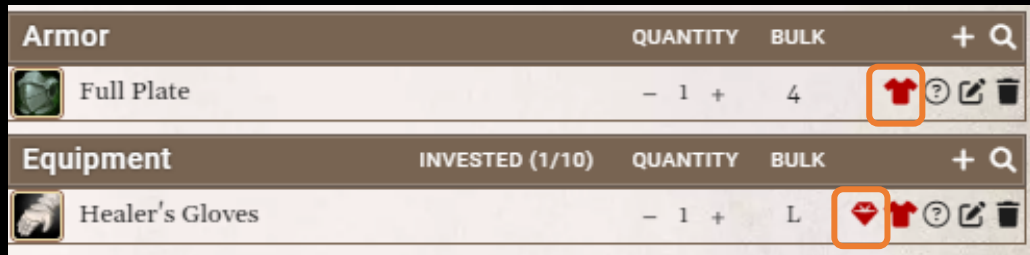
3. Vérifier les caractéristiques de l'objet en cliquant sur son nom et survoler les informations qui y sont. Si vous avez glissé l'objet avant de le faire, vous pouvez retrouver les informations de l'objet en cliquant sur « edit item ».

Par exemple, la « full plate » dans la catégorie « Heavy Armor » permet d'avoir un bonus d'armure de 6 (AC), mais pour la porter le personnage doit avoir 4 de force sinon sa vitesse est réduite de 10 ft.

4. Si vous avez besoin de modifier une arme ou une armure en lui rajoutant une rune ou autre, cliquez sur « edit item », puis « détails ».



Etape 5 : Choisir l'équipement du personnage



Pour que Foundry automatise les bonus donnés par les objets de votre inventaire, votre personnage doit les porter ou les avoir investis. Certains objets ont le trait « invested ». Pour que les effets s'appliquent, il faut cliquer sur la gemme.



➤ Armes

- Lorsque vous ajoutez une arme, elle est rengainée par défaut. Vous devez la dégainer (draw) à partir de l'onglet action pour pouvoir l'utiliser.
- Appuyer sur « Drop » ne supprime pas l'objet de votre inventaire, mais ajoute une option pour la « ramasser » si vous changez d'armes par exemple.
- Pour pouvoir utiliser une arme à distance, vous devez ajouter les munitions appropriées dans l'inventaire de votre personnage,

➤ Parchemins et baguettes

- Pour ajouter des parchemins de sorts ou des baguettes, cherchez le sort dans le compendium, puis glissez-le directement dans l'inventaire.

Etape 6 : Jouer son personnage dans Foundry.

- Pour déplacer votre personnage, sélectionnez votre token puis utilisez les touches directionnelles du clavier.
- Appuyer sur T en ayant le curseur sur une cible pour permettre à foundry de comparer et calculer automatiquement une réussite ou un échec par rapport à un de vos jets de dé.
- Vous pouvez accéder rapidement à la fiche de votre personnage en faisant un double-clic gauche sur votre token.
- Pour réaliser une action, une réaction, une action gratuite que votre personnage possède, allez dans l'onglet  de votre fiche puis cliquez sur l'icône à côté du texte de l'action pour afficher la description dans le Tchat.
- S'il s'agit d'une attaque, cliquez sur «strike» au bon MAP. Regardez dans le Tchat le résultat et en fonction, appuyez sur «damage» ou «critical» pour lancer les dés de dégâts.
- Pour lancer un sort, allez dans l'onglet , puis cliquez sur le bouton «cast». La description s'affiche dans le Tchat.
- Pour faire un jet de compétences ou un jet de sauvegarde, cliquez sur les dés dans votre fiche ou utilisez une macro comme «basic action macro».

