

Tidevandets Tempel, pest-udgave

Der er en pandemi i gang. Derfor dette lille tillæg i to dele – en om at spille ved et bord, en om at spille online.

Tidevandet – ved bord

Generelt: Gør det ikke overhovedet hvis smittetallet er højt. Oprethold hygiejne. Luft ud ved start, hold en pause til og luft ud igen, umiddelbart før I går ind i selve templet. Sørg for at bordet er rent, og at I kan sidde med ordentlig afstand. DM, sprit hænderne af før du deler papirer ud.

- **Håndsprit**, hav en flaske på bordet.
- **Udveksling** af terninger, papirer mm. *Så lidt som muligt*, og aldrig uden at rense hænder både før og efter.
- **Snacks og drikkevarer** i individuelle portioner. Fælles-skåle og fælles-flasker hører den tabte guldalder til.

Individuelle forsyninger: Terninger, post-its eller blanke klister-mærker, en sort og en rød skriver. Ingen genstande udveksles mellem urene hænder.

Opvarmning – status-linien erstattes af følgende: I sidder ved bordet. Spillere skal udæske én af de andre og kort sige hvorfor de er *bedre* end den anden. Den udfordrede skal

benægte det ved kort at forklare hvorfor *de* er bedre. Så stirrer I ondt på hinanden et øjeblik, og siger så tallet for jeres værdier i Nidstirre. Den som har det højeste tal er den bedste. Fortsæt indtil alle har været med i en dyst. Hold det kortfattet, og køør indtil alle har udfordret eller er blevet udfordret.

Mekanikker – Et par af spillets specielle mekanikker skal håndteres lidt anderledes.

- **Lederskab** og piratmønten. I stedet for at mønten skifter hænder har DM karakter-billed-menuen liggende synligt fremme, og flytter (med stort drama!) mønten fra karakter til karakter på menuen, når lederskabet skifter hænder.
- **Dungeon-kort over templet.** Print i nok eksemplarer (A4) til at enhver spiller kan have sit eget – selv om der kun er ét kort i fiktionen.
- **Spillekort** og flashback-ressourcer. Folk får et rødt kort fra start som venligheds-ressource, og bør hver have en håndfuld post-its eller klistermærker samt en sort og en rød tus/kuglepen. Spilleleder håndterer de fem sorte kort som er grusomheds-ressourcer sammen med mønten. Når der bliver brugt *grusomhed* på spillere, skal ofret tegne et kryds på en post-it og sætte den på sig selv. *Venlighed* er et hjerte, som skal sidde på modtageren. *Sand styrke* (fra det Allerhelligste) er en halvmåne, *sand svaghed* er en stjerne.

Tidevandet – online

Videomøde-tjenester: Tidevandets Tempel skal helt sikkert bruge en videomøde-tjeneste med video, lyd, tekstchat og filoverførsel.

- **Zoom** – til Fastaval bruger vi som udgangspunkt Zoom, idet man kan gøre seje ting med virtuelle baggrunde og kvaliteten er god. Zoom understøtter ikke terningrul (men se Terninger).
- **Discord** – virtuelle baggrunde er ret besværlige i Discord, men man kan nøjes med at skifte kaldenavn for at angive karakter-navn og lederskab (se Video).
- **Google Meet** – kræver Chrome som browser, hvis ikke det skal være skrald, og kvaliteten er lidt mindre prangende. Til gengæld kan man så både få virtuelle baggrunde og en terning-ruller med Chrome extension'en Google Meet Dice Roller.
- **Roll20** – kræver en del setup, men hvis du har tiden, overskuddet og spillerne som kan finde ud af det, så giv den bare gas.
- **Andre** – Tilpas efter behov.

Video: Det vigtigste er at I kan se hinanden i video, med gallery view om muligt. At bruge piratmønten som baggrund er lederens privilegie. Bed folk om at skifte brugernavne til deres karakter-navne, når de er blevet castet, samt om muligt bruge karakter-baggrunde når de ikke er ledere.

Filer: Brug som spiller scenariet som to lidt forskelligt navngivne PDF'er. På den måde kan du undervejs have den ene på hvor I nu er i hulerne, og den anden på afsnittet Væsner. Hvis altså ikke du er super old school og skriver scenariet ud på papir.

Spillerne kommer til at få fire siders karakterark, hvor kortet over templet er sidste side. På den måde har alle kortet ved hånden altid, selv om I ikke bruger roll20. Desuden er karakter-menuen og spøgelses-instruktionen separate PDF'er, og leder-baggrunden og karakter-baggrundene er billedfiler.

Drop menuen i chatten, når spillerne skal vælge karakterer. Når folk har valgt, så drop lederbaggrunden samt karakterark og baggrundsbilleder til de valgte karakterer i chatten, så folk selv kan samle deres karakterer op (de er ikke VILDT hemmelige...)

Individuelle forsyninger: Spillerne skal hver især bruge post-its, bred malertape eller blanke klister-mærker. Det er desuden en klar fordel hvis alle har to skærme eller devices – én til videochat og én til karakterark + kort.

Terninger: Udgangspunktet er at man slår sine terninger hjemme og siger hvad man har slået – "tillids-teknologi". Er I mere avancerede end dét, kan I bruge en app/bot eller lignende til at rulle terninger i chatten/tjenesten, hvor alle kan se det.

Dungeon-kort: Som sagt under filer – udgangspunktet er at alle har kortet knyttet til deres karakterark. Hvis I bruger Roll20 eller noget lignende, kan I (også) håndtere kortet fælles.

Spilleders noter: Du bliver glad for at holde styr på nogle ting på papir. Kultister, tid og fakler, grusomheds-puljen og hvem der har brugt deres venlighed, samt initiativ og modstander-hp i kamp gør sig godt på papir.

Opvarmning – status-linien erstattes af følgende: Spillere skal udæske én af de andre ved karakter-navn og kort sige hvorfor de er **bedre** end den anden. Den udfordrede skal benægte det ved kort at forklare hvorfor **de** er bedre. Så stirrer I ondt på hinanden et øjeblik, og siger så tallet for jeres værdier i Nidstirre. Den som har det højeste tal er den bedste. Fortsæt indtil alle har været med i en dyst. Hold det kortfattet. Er I kun tre spillere, og bruger I elektroniske terninger, kan I evt rulle for konflikterne for at bruge det som terning-tutorial.

Tid: Med lidt udfald og lag tager ting en smule længere tid. Hvor offline-teksten giver tre timer til at dungeon crawle, én time til hver tidevands-fase, så læg online et kvarter oveni for at det ikke skal blive for svært – så hver fase bliver ca. en time og fem minutter.

Læg desuden en **pause** ind ca. midtvejs, hvor du stopper realtids-nedtællingen. Hold mindst et kvarters pause, og sig til dine spillere at de bør rejse sig op og få lidt gang i blodomløbet udover at gøre de åbenlyse pause-ting. Lange vidomøder er fysisk hårde!

Mekanikker – Et par af spillets specielle mekanikker skal håndteres lidt anderledes når man spiller online.

- **Lederskab** og piratmønten. DM har mønten, og når lederskabet skifter hænder, holder DM mønten op foran sit webcam (tæt på!) og minder om at den der slutter som leder får mønten sendt med posten, samt hvor meget **grusomhed** der er tilbage (se nedenfor). Når man er leder, markerer man det ved at bruge et billede af pirat-mønten som virtuel baggrund i stedet for sin karakter-baggrund.
- **Flashback-ressourcer.** Spillekort er lidt mindre nyttige, når de ikke kan skifte hænder. Når der bliver brugt **grusomhed** på spillere, skal ofret tegne et kryds på en post-it og sætte den på sig selv. **Venlighed** er et hjerte, som skal sidde på modtageren. **Sand styrke** (fra det Allerhelligste) er en halvmåne, **sand svaghed** en stjerne.