

Doktorsaga

-Ett hack av Gudasaga som är till för att spela sjukhusdraman!

Extrema åtgärder är mycket lämpligt för extrema sjukdomar.

-Hippokrates

Doktorsaga är ett hack av rollspelet Gudasaga menat för sjukhusdraman. Det bygger på gemensamt historieberättande, inom ramarna av ett regelverk och med slumpement, för att skapa och uppleva en mer eller mindre improviserad berättelse. I Doktorsaga tar spelarna rollerna av doktorer (eller annan sjukvårdspersonal om någon tvunget vill) i stilen av serier som Grey's Anatomy, House eller Scrubs. Spelet är menat att gå för melodrama och en ganska komisk ton men det kan också spelas mer seriöst. Vid varje speltillfälle konfronteras gruppen av läkare med ett särskilt scart fall de måste lösa. De gör detta genom att klara av en rad utmaningar.

Tänk på att de flesta som spelar det här spelet inte är läkare på riktigt. Vi spelar för melodramat, inte för att vara vetenskapligt korrekta. Så spelet utgår från att när spelarkaraktärerna börja babbla och säga medicinsk nonsens så är det korrekt. Även om de försöker använda iglar till att bota saker.

Regler

Rollpersoner

- 1: Hitta på ett namn till din doktor, exempelvis Quinn, Smith, Rhazes, Carsson, Fox eller Cole.
- 2: Hitta på en specialisering, exempelvis internmedicin, nefrologi, onkologi, neurologi, psykiatri, cardiologi eller dermatologi.
- 3: Hitta på ett personligt trauma i din bakgrund, exempelvis drogmissbruk, ätstörning, undombsbrottlighet, avvisande föräldrar eller en bilolycka.
- 4: Hitta på en svaghet, exempelvis lättretad, opålitlig, lättskrämd, otålig eller elak.
- 5: Hitta på en kontakt du har, exempelvis en polis, en administratör, en forskare, en utredare, en socialsekreterare eller en advokat.

Välj gärna udda eller oväntade kombinationer.

Medicinska problem

Under era försök att bota patienten kommer ni att stöta på Medicinska problem. För att ta dig an ett Medicinskt problem, beskriv hur du gör. Lösningen måste lösa det Medicinska problemet. Slå sedan två sexsidiga tärningar. För att lösa det Medicinska problemet behöver du slå 8 eller högre. En doktor i taget får ta sig an ett Medicinskt problem. Spelaren som tar initiativet vid patientens första Medicinska problem får det första försöket. Om tärningsslaget misslyckas går turen vidare till doktorn åt vänster, som beskriver en ny lösning. Turen går vidare tills någon övervinner prövningen. Vid nästa prövning börjar doktorn till vänster om den som gjorde det senaste försöket.

En doktor får högst göra ett försök per Medicinskt problem med sin specialisering, ett med sitt trauma och ett med sin kontakt. Det är också fritt att göra försök utan modifikationer. Det är god sed att ifrågasätta sina kollegor inför deras försök: ifrågasätt deras duglighet, skryt om hur mycket bättre du själv är, samt bortförklara deras framgångar.

Erkännande

När du löser Medicinska problem får du erkännande. Den som har mest erkännande när patienten botas vinner och blir befodrad. Varje enskilt försök vid ett Medicinskt problem ökar mängden Erkännande som står att få. Att lyckas på första försöket ger 1 Erkännande, andra försöket ger 2 Erkännande – och så vidare.

Hybris

När du tillämpar din specialisering, nekar hjälp eller motstår svaghet får du Hybris. Hybris är normalt inget du vill ha (även om det får dig att känna dig som Gud!), eftersom det ger en negativ modifikation på dina försök. Men har två läkare lika mycket Erkännande när patienten blir botad vinner den läkare som har mest Hybris,

Modifikationer

Du kan få modifikationer – men högst en positiv sådan, exklusive hjälp. Du måste då beskriva hur rollpersonens specialisering, trauma eller hens kontakt spelar in i handlingen.

Om du väver in din specialisering i beskrivningen av hur du löser ett Medicinskt problem får du rulla en extra tärning. Efter slaget ökar din Hybris med 1.

Om du lyckas använda erfarenhet från ditt Trauma i en situation så får du +2 till tärningsslaget.

Om du kan få hjälp av din Kontakt får du +1 till tävningsslaget.

För varje Hybris du har får du -1 till slaget.

Hjälp

En annan doktor kan erbjuda att hjälpa dig, genom att beskriva hur. Högst en annan doktor kan hjälpa per försök. Om du godtar hjälpen får du +2 på slaget. Du förlorar då 1 Erkännande, men blir genast av med 1 Hybris. Också den andra doktorn förlorar Hybris – lika mycket som mängden Erkännande som står dig att vinna. Om du istället avvisar hjälpen får du +1 Hybris, vilket påverkar det aktuella slaget. Om en annan doktor hjälper dig och du misslyckas med försöket – då förlorar även hen 1 Erkännande.

Påtala Svaghet

Som doktor kan du påtala svagheten hos en doktor– inklusive din egen – genom att beskriva hur hens svaghet ställer till handlingen. Den som påtalar svagheten hos en annan doktor får +1 Hybris. Du får påtala svagheten först efter att doktorn har beskrivit sin handling. Det måste dock ske innan några tärningar har slagits och innan doktorn har accepterat hjälp från en annan doktor. Du kan motstå din svaghet, men då får du omedelbart +2 Hybris. Väljer du inte att motstå misslyckas du automatiskt, men du nollställer då all din Hybris– även när du själv påtalat svagheten för din egen doktor. En doktors svaghet kan som mest påtalas en gång per prövning.

Behandling

Det sista Medicinska problemet är behandlingen. Den fungerar i stort som ett vanligt Medicinskt problem, med vissa skillnader. Ni beskriver då hur alla doktorerna bidrar till en kollektiv lösning. Doktorerna behöver dock inte göra samma typ av handling. Sedan slår ni era slag individuellt. De som lyckas med slaget får +3 Erkännande var. De som misslyckas förlorar 1 Erkännande var. Misslyckas alla dör patienten och ni har alla kollektivt misslyckats.

Patienten är botad!

Lyckas behandlingen är patienten botad. Ledningen för sjukhuset kommer gratulera den doktor med mest Erkännande och befördra henom på något sätt.