Czyny Bohaterskie

Autorzy: Daniel Eison i Sam Zeitlin

Ostrzeżenie dotyczące zawartości: Choroba, śmierć, decyzje medyczne pod koniec życia
Grafiki: Unsplash.

Tłumaczenie, edycja i skład Andrzej Pierzchała.
Tłumaczenie, redakcja i korekta Aleksandra Tomicka Kaiper



Liczba graczy: **2-6**.

Czas gry: **od godziny do trzech**.
Ton: Poważne, kliniczne
Miejsce do gry: krąg krzeseł, miejsce do stania i grania scen
Materiały: Formularz HOLST (patrz ostatnia strona), długopis, znaczniki imienne

Ostrzeżenie dotyczące zawartości: Choroba, śmierć, decyzje medyczne pod koniec życia



Instrukcje MG
Przeczytaj cały dokument przed zagraniem, żebyś wiedział, czego się spodziewać. Podczas gry czytaj na głos tekst, pomijając ten pisany kursywą.

Poproś każdego gracza, aby wybrał rasę, klasę i imię, jak w tradycyjnej grze fantasy RPG (np. Belgaria elf ranger, Cyrus bard pół-ork) i zrób imienne identyfikatory.

To jest tworzenie postaci; rozwój postaci będzie się odbywał w czasie gry. Czytając poniższy tekst, możesz improwizować szczegóły i używać własnych słów, ale trzymaj się głównych punktów.

Uwaga: nie krępuj się zmieniać imienia Krondara, zaimków i zaimków grzecznościowych według własnego uznania.

Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

NARODOWE CENTRUM KULTURY

Dofinansowano ze środków Narodowego Centrum Kultury w ramach programu „Kultura w sieci”

Wprowadzenia

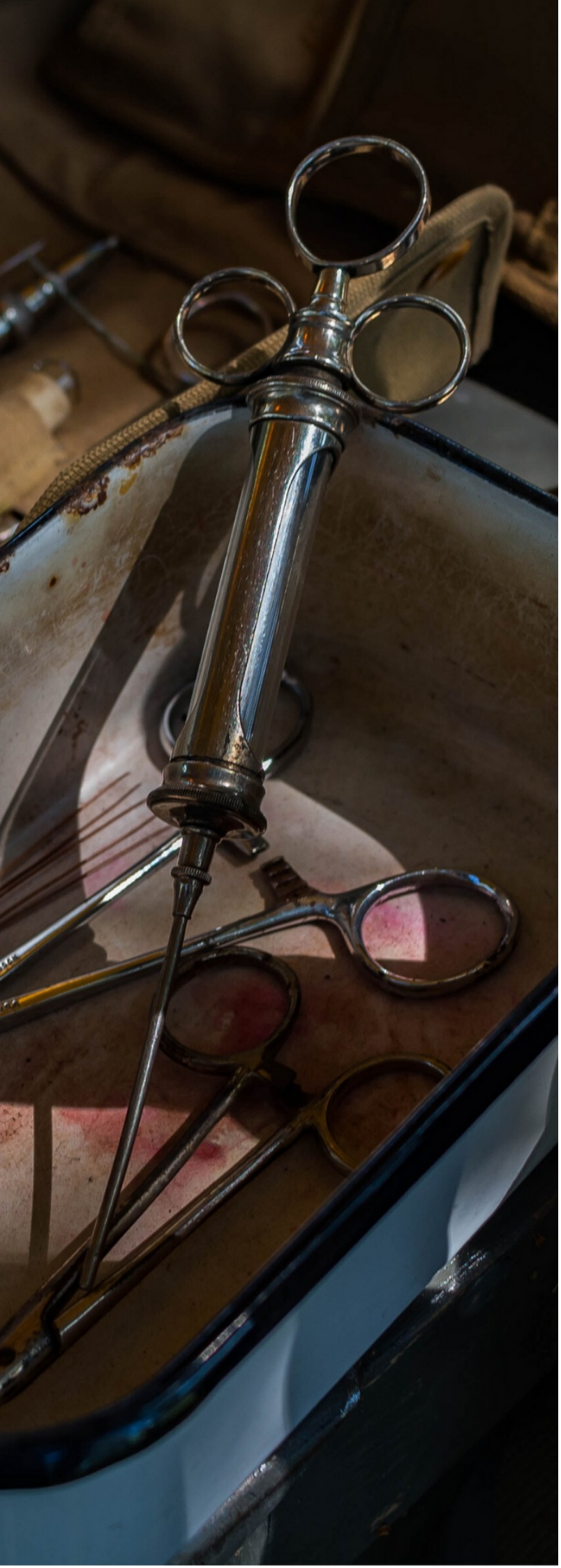
Krondar Potężny umiera i tym razem wygląda na to, że będzie się tego trzymał. Lata temu, w najgłębszej komnacie Grobowca Terroru, pokonany licz poraził go ostateczną klątwą i... nic się nie stało. Albo tak myśleliście. Wszyscy dzieliliście jeszcze wiele heroicznych przygód, ale zła magia czaiła się w Krondarze, pracując podstępnie nad jego duchem, aż pewnego ranka w zeszłym tygodniu nie udało wam się go wybudzić ze snu. Na początku myśleliście, że wypił więcej piwa niż zwykle, ale potem zauważyliście jego niewidzące, otwarte oczy i zimną sztywność jego kończyn. Popędziliście więc go do miejscowego uzdrowiciela, który na próżno próbował zwykłych zaklęć i eliksirów - nic nie mogło wyrwać waszego towarzysza ze stanu śpiączki.

Złoto nie jest przeszkodą dla takich ludzi, jak wy - kazaliście się teleportować do St. Winifred w Avalonii, gdzie najwięksi wróżbiarze w królestwie mogli odkryć, co dolega waszemu przyjacielowi i jak można to naprawić.

Obawiam się, że prognoza jest ponura: klątwa licza działa na ducha Krondara tak bardzo i tak długo, że jego dusza jest całkowicie zniszczona i nigdy więcej nie będzie mogła zamieszkiwać tego czy innego planu. Na pewno Krondar umrze i nigdy nikt nie będzie mógł się z nim skontaktować, nigdy nie zostanie wezwany i nigdy nie zmartwychwstanie. Nawet teraz nasi najsilniejsi magowie nie mogli się z nim porozumieć. Nasze wysiłki ustabilizowały go na razie, ale nie można powiedzieć, kiedy umrze: może to być dzisiaj albo w przyszłym tygodniu, ale na pewno wkrótce. Z przykrością muszę stwierdzić, że jego szanse na wyzdrowienie są nikłe.

Trzeba jednak dokonać kilku wyborów i dlatego jestem tu, aby z wami wszystkimi porozmawiać. Doceniam to, że znaleźliście czas, by się ze mną spotkać i postaram się trzymać was tu krótko, byście mogli wrócić do łóżka swojego przyjaciela.
Czy możemy zacząć od przedstawienia siebie oraz naszych relacji z pacjentem? Jestem Dr. [*twoje nazwisko tutaj*], jestem klerykiem na Oddziale Intensywnego Leczenia i odpowiadam za zespół zajmujący się Krondarem w ostatnim tygodniu. Wszyscy jesteście jego towarzyszami przygód, tak? Jak się nazywacie i jaki jest wasz zawód?





Idź w koło i dawaj graczom rdzeń relacji do opracowania "Och, tak, Elric, widziałem w notatce pracownika socjalnego, że jesteś przyjacielem Krondara z dzieciństwa, prawda?" Pomysły na związki, które można wykorzystać: rodzeństwo, kuzyn, przyjaciel z dzieciństwa, kochanek, małżonek, teść, partner biznesowy, mentor, protegowany, towarzysz broni, sympatyczny rywal, itp. Staraj się zachować stosunkowo równy status, więc unikaj relacji takich, jak: służba, dowódca lub lord lenny. Nie przedłużaj tej części! Później będzie czas na rozszerzenie.

Dziękuję. Jestem pewien, że wszyscy macie wiele pytań, więc pozwólcie, że zrobię wszystko, co w mojej mocy, by na nie teraz odpowiedzieć.

Odpowiedz na tyle pytań, ilu jest graczy plus jedno (np. trzech graczy otrzymuje cztery pytania). Niektóre odpowiedzi na prawdopodobne pytania:

- *Czy jest coś, co możemy zrobić, aby odwrócić klątwę? Nie.*
- *A co z [dowolny magiczny przedmiot]? Nie, nawet to nie zadziała.*
- *np. Co z życzeniem dżina? Klątwa jest tak wpleciona w istotę Krondara, że ich rozplątanie spowodowałoby spustoszenie w całym multiuniversum.*
- *Czy jest jakaś szansa, że w ogóle odzyska jakieś funkcje? Mało prawdopodobne. Nie można powiedzieć na pewno. On może was zobaczyć lub usłyszeć, ale bez interwencji nigdy więcej nie będzie chodził ani mówił.*
- *Czy może mnie teraz usłyszeć lub zobaczyć? Uważamy, że może was usłyszeć.*
- *Czy on cierpi? W tej chwili uważamy, że nasze zaklęcia zapewniają mu komfort. W miarę postępów klątwy, albo jeśli się obudzi, może rozwinąć się u niego większy ból.*
- *Czy możemy uzyskać drugą opinię? Przeprowadziliśmy już konsultacje z Zakonem Arcane, Złotym Kołem, Mędrcami i klerykami każdego boga w panteonie. Kilka opcji, które zamierzamy omówić, to ich sugestie.*

Odpowiedz na wszystkie inne pytania. Bądź pewien, że brzmisz autorytatywnie, ale współczująco. Jeśli gracze uporczywie próbują obalić diagnozę bliskiej śmierci Krondara, przypomnij im najpierw, że naprawdę nie można nic zrobić, a jeśli się upierają, zwróć im uwagę poza grą, że na taki larp się zdecydowali.

Wspomnienia początkowe

Ponieważ Krondar nie może teraz mówić za siebie ani nigdy nie spisał swojej woli, a nie ma innej rodziny, z którą moglibyśmy się skontaktować, musicie podjąć za niego te decyzje. Wiem, że nie jest to łatwe, ale chcemy podjąć decyzje w taki sposób, w jaki Krondar by je podejmował, a wy znacie go najlepiej ze wszystkich. Skoro więc nadszedł na nie czas, proszę, spróbujcie ustalić, czego chciałby Krondar. Aby pomóc wam w tym zadaniu, użyjemy Lustra Wspomnienia. To potężny artefakt, zaklęty tak, by przenieść nasze umysły w przeszłość, pozwalając nam przeżywać krótkie sceny dokładnie tak, jak miały miejsce. Razem możemy odwiedzić ważne momenty, które zdefiniowały życie Krondara. Stwierdziliśmy, że pomaga to ludziom zapamiętać, kim był pacjent, zanim zachorował, co było dla niego ważne i jakie wartości wyznawał, dzięki czemu mogą podejmować za niego właściwe decyzje.

Aby poprowadzić was przez mgłę czasu i pamięci, będę musiał wiedzieć trochę więcej o każdym z was i waszych relacjach z Krondarem. Proszę, jeśli się na to zdecydujecie, odpowiecie mi na kilka pytań? [*Każde pytanie przekazywane w kręgu wszystkim graczom*]

- Jak poznałeś Krondara?
- Co w Krondarze najbardziej cię zainspirowało, a co było dla ciebie najbardziej nieprzyjemne?
- Co jest dla ciebie osobiście najlepsze w życiu?
- Jak definiujesz cierpienie?
- Jeśli chodzi o Krondara i jego stan, na co liczysz?
- Jeszcze raz, jeśli chodzi o stan Krondara, czego najbardziej się obawiasz?





Wspomnienia w Lustrze
Dziękuję bardzo za udostępnienie. Jesteśmy teraz gotowi użyć Lustra, aby spojrzeć wstecz na życie Krondara.

Wyciągniemy scenę z każdego z waszych wspomnień. Ponieważ jest to wasza perspektywa, nie będziecie obecni we wspomnieniu, więc wybierzcie coś, czego byliście świadkami, ale nie byliście najważniejsi. Może interakcja z innymi towarzyszami, w czasie której będą mogli manifestować się jako oni?

Ponieważ to o informacje o Krondarze nam chodzi, skoncentrujcie się na nim i naprawdę pozwólcie zamieszkać jego osobowości w swojej pamięci. Kiedy to twoje wspomnienie będzie w Lustrze, zrób wszystko, co w twojej mocy, aby naprawdę stać się Krondarem - czy rozumiesz, co mam na myśli? [*Jeśli to nie ma sensu, wyjaśnij poza grą, że każdy gracz będzie grał po kolei Krondarem, gdy będzie to ich scena, więc nie będą odgrywać własnej postaci.*] W czasie waszego przebywania we wspomnieniach, będę je oglądać i upewniać się, że Lustro nie działa wadliwie. Jest to starożytny artefakt, który czasem może być nieco wybredny. Jeśli wykryję cokolwiek złego w zaklęciu mnemonicznym, dam wam znać. Jeśli więc usłyszycie mój głos, który do was mówi lub szepcze, sugeruję, abyście posłuchali mojej rady, co pozwoli nam uzyskać jak najdokładniejsze wspomnienie. [*To jest sposób dla ciebie, Mistrzu Gry, aby nadać trochę kierunku scenom, szepcząc sugestie w ucho lub przekonując graczy, że powinni „spróbować inaczej". Zachęcamy również do wkroczenia na scenę jako NPC w razie konieczności.*]

Jeśli masz już wybrane wspomnienie, które według ciebie będzie pomocne dla naszego zrozumienia Krondara, możemy je odwiedzić, ale Lustro ma tendencję do kierowania nas do pewnych rodzajów wspomnień: do czasów, kiedy Krondar został poproszony o zaryzykowanie czegoś cennego dla niego albo zademonstrował swoje przywiązanie do ideału, albo musiał wybrać pomiędzy dobrem jednego i wielu. Czasy, kiedy Krondar musiał polegać na innych, czuł wielką radość, ból, zdradę, musiał znosić wielkie cierpienie. Czasy, które pokazują, jak bardzo chciałby być pamiętany. Kto chciałby iść pierwszy?

Rozegrajcie do sześciu scen, pozwalając każdemu z graczy na bycie Krondarem przynajmniej raz. W mniejszej grupie, jeśli mniej czasu zajmie dostanie się tam, gdzie trzeba, kontynuuj odgrywanie. Celem jest, abyście mogli odpowiedzieć na pytanie "Co zrobiłby Krondar?" z przynajmniej odrobiną pewności siebie.

Nie staraj się w pełni wydobyć z niego wszystkich zawiłości, ponieważ decyzje dotyczące opieki powinny być nadal niełatwe dla graczy.

W scenach kieruj akcję stronę momentów, w których trzeba było podjąć decyzję. Staraj się być energicznym, skakać do przodu w czasie i zgłaszać sugestie. Jeśli gracze nie wymyślają scen na własną rękę, przekonuj ich, że Lustro pokazuje ci coś z typowej misji fantasy i zapytaj ich o znaczenie tego momentu.

Na przykład: "Widzę was wszystkich stojących przed bożkiem z klejnotami, z ciałami koboldów u waszych stóp. Dlaczego ta chwila była ważna dla Krondara? Co tu się stało?" Jeśli chcecie się przygotować do gry, rozważcie spisanie kilku podpowiedzi przed nią.





Decyzje

Dziękuję za podzielenie się tymi wspomnieniami. Czuję się zaszczycony, że mogłem poznać trochę lepiej waszego towarzysza. Wydaje się być naprawdę niezwykłym człowiekiem.

Wszyscy byliście blisko Krondara, więc wszyscy macie coś do powiedzenia co do decyzji, którą podejmujemy, ale zazwyczaj najlepiej jest wyznaczyć jedną osobę jako oficjalnego przedstawiciela i pełnomocnik decydenta. Osoba ta podpisze papiery i będzie arbitrem końcowym, jeśli nie da się pogodzić waszych opinii. Które z was wypełni tę rolę? [*Wybór*]

Teraz, gdy już to ustaliliśmy, przedyskutujmy opcje jego leczenia. Użyjemy niniejszego formularza HOLST [*patrz poniżej*], czyli poleceń Uzdrowiciela na leczenie podtrzymujące życie, aby udokumentować te wybory.

Nasi opiekunowie mogą spróbować wypalić klątwę i wstrząsnąć Krondarem, aby przywrócić go z powrotem do świadomości. Ten proces jest, szczerze mówiąc, niezwykle bolesny i mało prawdopodobny do zrealizowania, biorąc pod uwagę zaawansowany stan jego klątwy. Jeśli się powiedzie, możemy być świadkami ustąpienia klątwy na tyle, że Krondar obudzi się i będzie miał jeszcze kilka lat życia. Jednak, ze względu na intensywność tej magii, nawet jeśli zadziała, być może będzie musiał on zostać tu, w St. Winifred, na zawsze. Jeśli to się nie uda, umrze w wielkiej agonii. Gdyby w tym momencie z istoty Krondara pozostało coś jeszcze, moglibyśmy spróbować jednej z pozostałych opcji, choć mają one znacznie mniejsze szanse powodzenia

Te inne opcje są następujące i wzajemnie się wykluczają:

Druidzi z Wysokiego Lasu potrafią połączyć esencję Krondara z odpornym pnączem. Roślina przejęłaby wszystkie jego funkcje i wiele części jego ciała, a jego naturalna odporność znacznie spowolniłaby klątwę. Pozostawałby związany z tym symbiontem do końca życia i nie byłby w stanie zrobić o wiele więcej niż roślina doniczkowa - rodzaj trwałego stanu wegetatywnego, ale żyłby w lesie. Kiedy umrze, jego ciało powróci do natury.

Gildia Artyfikatorów może przenieść go do mosiężnej głowy, którą moglibyście przetransportować do domu. Być może nie będzie to cały on, taki jakim go znaliście, ale będzie to przynajmniej jakieś symulakrum jego osobowości. Widziałby i słyszał was, ale niestety, będzie w stanie odpowiedzieć tylko "tak" lub "nie" na pytania. Mógłby mieć częściową lub nawet pełną świadomość. Klątwa może postępować, ale nie wiemy na pewno. Dla wyznawców boga natury, stanie się tak nienaturalnym może być straszną anatemą.

Zakon Alchemiczny może go skamienić, co powinno całkowicie powstrzymać postęp klątwy. Możecie zabrać go do domu. Nie sądzimy, by był w ogóle przytomny. Jeśli kiedyś uda nam się znaleźć lekarstwo na tę klątwę, teoretycznie moglibyśmy go wyleczyć. Jeśli nie, może na zawsze pozostać posągiem.

Nasz Nekromancer i profesor patologii może przywrócić go jako zombie. To ożywiłoby jego ciało, ale jego świadomość i interaktywność byłyby poważnie ograniczona. Mógłby wrócić do domu, ale potrzebowałby odpowiedniego dla nieumarłych pożywienia, okresowej naprawy, kiedy jego ciało by gniło, i regularnych zastrzyków martwiczej energii od wykwalifikowanego czarodzieja. Zwolennicy niektórych bogów, rozumie się samo przez się, postrzegaliby to jako ohydę.

Nasz zespół paliatywnych iluzjonistów oraz analgezjologów nie może powstrzymać postępu klątwy, ale oni może zaoferować mu ulgę w cierpieniu, kiedy klątwa rośnie, a on umiera. Mają zaklęcia łagodzące ból tutaj, w szpitalu, lub eliksiry, które można podawać w domu. Jeśli chcecie, mogą również zaoferować mu pocieszające wizje: na przykład, może doświadczyć przyjęcia przez swego boga lub zjednoczenia z przodkami.

Mogą oni również dać wam szansę pożegnania się z przyjacielem (lub przynajmniej z jego kopią), co w naszym odczuciu ogromnie pomaga w procesie żałoby. Krondar niekoniecznie musiałby tu zostać, mógłby wrócić z wami do domu, jeśli chcecie.

Na podstawie tego, co wiemy o Krondarze i tego, co odkryliśmy w waszych wspomnieniach, którą ścieżkę uważacie za najbardziej honorową? Jaką wybrałby dla siebie?





Niech uczestnicy dyskutują. Po dokonaniu wyboru, wypełnij formularz HOLST i poproś wyznaczonego pełnomocnika, aby go podpisał. Jeśli nie podejmą decyzji, przypomnij im, że wybór musi być dokonany, a wyznaczony pełnomocnik będzie mógł wybrać, jeśli nie osiągną porozumienia. Gdy wszystko zostanie już załatwione i podpisane, wstań, aby przedstawić następujące informacje:

Dziękuję. Wiem, że to było trudne, ale czuję, że udało nam się osiągnąć coś ważnego dla waszego przyjaciela. Głębia waszych uczuć do niego jest bardzo wyraźna. Sugeruję, żebyście wrócili do jego łóżka... Poświęćcie mu trochę czasu, choć jeśli potrzebujecie trochę czasu dla siebie, proszę, możecie zostać w tym pokoju tak długo, jak chcecie. Mam innych pacjentów do odwiedzenia, ale będę dostępny w razie jakichkolwiek pytań, które możecie mieć w przyszłości. Dziękuję za podzielenie się dziś ze mną waszym czasem.

Przesuń się do wyjścia z sali. Daj uczestnikom szansę na podążenie za tobą lub pozostanie. Stań w rogu i obserwuj. Tym, którzy zostają, pozwól dalej współdziałać, jak oni i ty uważacie za stosowne. Ogłoś koniec scenariusza, kiedy wyda się to właściwe.

Podsumowanie:
Podziękuj wszystkim. Poinformuj ich, że zdajesz sobie sprawę z trudności tematu. Usuńcie znaczniki imion i ról. Podziękujcie sobie nawzajem za fajne chwile w roli.

Porozmawiajcie o uczuciach, które wywołał scenariusz. Przedyskutujcie rzeczywiste doświadczenia, związane z chorobą i śmiercią, które mogły wpłynąć na grę, jeśli uczestnicy będą chcieli się nimi podzielić.

Przedyskutujcie, jeśli uczestnicy będą się z tym dobrze czuli, czy mają przemyślenia na temat opieki, jakiej pragnęliby pod koniec życia i czy omówili te kwestie z najbliższymi.

Opis leczenia pacjenta w stanie terminalnym.



St. Winfred
Avalonia

Najpierw wykonaj te zalecenia, potem skontaktuj się z Uzdrowicielem. Kopia podpisanego formularza HOLST jest prawomocnym postanowieniem Uzdrowiciela. Niewypełniony dział oznacza pełne leczenie w odniesieniu do tego punktu.

HOLST stanowi uzupełnienie dyrektywy doradczej lub przysięgi i nie ma na celu zastąpienia tego dokumentu lub zaklęcia.

Imię pacjenta: Numer identyfikacji pacjenta: 4543621
Data urodzenia pacjenta: 4 Hervestmoon 1417

A. LECZENIE PIROMANTYCZNEJ REWITALIZACJI (CPR):

☐ Próba rewitalizacji

☐ Nie podejmować rewitalizacji

B. INNE MAGICZNE INTERWENCJE:

☐ Leczenie pełne - podstawowy cel przedłużenia egzystencji za pomocą magicznie skutecznych środków (wybierz jeden):

- ☐ Symbiot roślinny
- ☐ Mechaniczna cefalizacja
- ☐ Petryfikacja
- ☐ Renimacja

☐ Interwencje koncentrujące się na komforcie - podstawowy cel maksymalizacji komfortu. Złagodzenie bólu i cierpienia za pomocą analgezji i eliksirów w razie potrzeby. Nie należy stosować niżej wymienionych zabiegów

- ☐ Użycie magii iluzji, aby zwiększyć komfort.
- ☐ Teleport do domu. Powrót do St. Winifred's tylko wtedy, gdy nie da się zaspokoić potrzeb komfortu.

Opis leczenia pacjenta w stanie terminalnym.



St. Winfred
Avalonia

Najpierw wykonaj te zalecenia, potem skontaktuj się z Uzdrowicielem. Kopia podpisanego formularza HOLST jest prawomocnym postanowieniem Uzdrowiciela. Niewypełniony dział oznacza pełne leczenie w odniesieniu do tego punktu.

HOLST stanowi uzupełnienie dyrektywy doradczej lub przysięgi i nie ma na celu zastąpienia tego dokumentu lub zaklęcia.

Imię pacjenta: Numer identyfikacji pacjenta: 4543621
Data urodzenia pacjenta: 4 Hervestmoon 1417

Dodatkowe zalecenia:

C. INFORMACJE I PODPISY:
Omówione z:

- ☐ Pacjentem (zdolny do komunikacji)
- ☐ Dyrektywa doradcza dostępna i zweryfikowana
- ☐ Uznany prawnie podmiot decyzyjny
- ☐ Dyrektywa doradcza - brak lub niedostępna

Podpis Uzdrowiciela:
Mój podpis poniżej wskazuje, według mojej najlepszej wiedzy, że te zlecenia są zgodne ze stanem zdrowia i preferencjami pacjenta.

Podpis pacjenta lub prawnie uznanego decydenta:
Jestem świadomy, że ten formularz jest dobrowolny. Podpisując ten formularz, prawnie uznany decydent przyjmuje do wiadomości, że niniejszy wniosek dotyczący środków reanimacyjnych jest zgodny ze znanymi pragnieniami i najlepszym interesem osoby, której dotyczy formularz.