

KUCHAŘKA PŘÍBĚHŮ Z ABSTRAKTNÍCH MODELŮ

Cíl a přístup: popsat co největší a nejpestřejší výběr námětů pro tvorbu příběhů. Popis je abstraktní, protože konkretizovat se má na vlastním příběhu; zde má sloužit jen jako návnada na chytáky skutečného herního příběhu.

Zdroje: Byly zachyceny RPG příběhy, přeneseny do abstraktních rozměrů. Zdrojem byly populární a známé, rozšířené hry (deskové i CRPG).

Způsob provedení: zmínky jsou v tomto dokumentu definovány v jednoduchých bodech. Skutečný příběh lze ale pořádně osložit, smíchat více abstraktních modelů k utvoření děje.

Modely úkolů jsou abstraktními popisy, zadávajícími na příběh, dobrodružství.

Modely atmosféry dotvářejí pocity při konání určitého příběhu.

Formality ohledně tohoto dokumentu: nejedná se o nějaké konkrétní vydání, snahu o nějakou (takříkajíc „finální“) verzi. Dokument je volně šířitelný (Creative Commons CC-BY-NC-SA znamená, že si s dokumentem můžete dělat téměř vše, co chcete.)

Nicméně přes to všechno by bylo hezké, kdyby k aktualizacím a uživatelským podnětům docházelo na jednom místě (původní autor k zastížení na pipux@seznam.cz, případně na diskuzi d20 v kostce).

Poprask a povyk: ano, pouze jeden autor nemůže podchytit podstatu všech příběhů, maximálně střípky svých oblíbených. Proto nemrčte a jednoduše přidejte do diskuze své modely.

Současné vydání: 14.02.2009

MODEL Y ÚKOLŮ

1. ZPŮSOBY SMRTI

1.1 NĚKDO MUSÍ ZEMŘÍT

Jednoduše, je tu postava, kterou zadavatel úkolu nemůže vystát. Je na hráči, aby postavu zprovdil ze světa. Bude hezké, když hráč přinese důkaz vykonání skutku; např. srdce oběti, její pečetní prsten, atp. Může jít o speciální žádost, vyžadující si speciální metody (aby oběť před smrtí trpěla, urč. způsob zabití, atp.) Na druhou stranu si může postava najmout hráče, aby postavu v určitém choulostivém období (např. volby) ochránil od možných nebezpečí.

1.2 ZABIJ JE VŠECHNY

Prostě. V určitém doupetí přebývá skupina, která má být vyhlazena. Pro efektivní příběh může hráč a jeho družina provést výzkum toho, co na ony příšery působí. Nebo je jednoduše „vyčoudit z nory.“

1.3 ACHILOVA PATA

Hráč má zabít jistou mocnou postavu. Konfrontaci tváří-v-tvář by neuspěl, protože postava je příliš mocná. Má ale své zranitelné místečko (objekt? kouzlo? část těla?). Je na hráči, aby toto místečko objevil a zužitkoval.

1.4 NEHODA

Hráč má někomu přivodit smrt. Ale kdyby si zkrvavil ruce, nemělo by to správný efekt. Ten starý lustr může přeci spadnout v ten správný moment. Nebožák může zaklopýtnout a vypadnout z balkónu, udusit se kůstkou v jídle, nebo třeba uklouznout na banánové slupce.

Na druhou stranu může jít o inscenaci, divadlo. Osoba, na kterou je vypsána odměna sama osloví hráče, aby sehrál na oko reálně vypadající vražednou scénu (může jít o bodnutí paralyzačním jedem a následným podáním protijedu).

2. ŠTVANICE

2.1 ÚNIK

Hráč byl událostmi přinucen jednat. Musí si nějak poradit, najít cestu pryč. Nemůže si sednout na zadek a čekat, protože není bezpečno. Jak má uniknout, neví. Musí najít nějaký způsob.

2.2 PRONÁSLEDOVÁN

Hráč je pronásledován tlupou krvežíznivých hrdlořezů. Pro svou vlastní smůlu nemá žádné obstojné vybavení, musí si poradit s tím, co najde v prostředí (divočina? kobky?)

Případně hráč štve jinou postavu, v prostředí, které mu nemusí být blízké (kdo se ale potom štve koho?)

2.3 ŽIVÝ NEBO MRTVÝ

Někdo vypsá odměnu za hlavu hráče. Případně na hráče posílá své zabijícké poskoky (optimálně mohou být stále silnější a lepší). Ve svém vlastním zájmu by měl hráč zjistit, kdo je původcem usilování o jeho život a proč. Na druhou stranu to může být hráč, kdo zaujme povolání lovce odměn.

3. MECHANICKÉ ZÁLEŽITOSTI

3.1 SABOTÁŽ

Může jít o hamižného hospodského, kterému se nelíbí, že konkurence provozuje vlastní páliřnu a může si tak dovolit určovat ceny. Může jít o zařízení, které se má v půlce představení nečekaně porouchat. Může jít o tučnou pojistku a starou budovu, která je sama o sobě bezcenná. A podobně.

Na druhou stranu může jít např. o dům, který podezřele vyhořel a je na hráči, aby objevil původce.

3.2 OPRAVA

Něco se porouchalo. Je na hráči, aby to uvedl zpět do funkčního stavu. Jenže to něco rozbité je dost možná na těžce přístupném místě, je třeba náhradních dílů, které se nelehko shání, atp.

Může jít o mechanismus, který fungoval po staletí a nyní, kdy již nikdo netuší jak na věc, se porouchal.

4. DIPLOMACIE

4.1 ŠPINA VÁ DOHODA

Hráč přijal od postavy A určitý úkol. Na scéně se ale objevuje postava B, která dává hráči alternativní nabídku. Problém je v tom, že nabídka A není slučitelná s nabídkou B (nabídky si odporují).

4.2 INTERPERSONÁLNÍ UMĚNÍ

Hráči se může dostat v plnění úkolu určité zkratky/výhody, pokud zapůsobí na určitou postavu. Musí ale umět odhadnout, jestli onu postavu zmlátit/svést/uplatit/vydírat/poprosit/podvést, či podobně. Na každého totiž platí něco jiného.

4.3 VYBOUCHNE TO!

Tento zoufalý blázen okolo sebe nastražil spoustu pastí, pastiček, rukojmí. Mele nesmysly, a na hráči je, aby jej nějakým způsobem neutralizoval – aby blázen neublížil sobě a ostatním.

4.4 MODŘÍ PROTI BÍLÝM

Dvě znesvářené strany stojí na pokraji války. Stačí další jiskřička a situace bude mít vážné následky. Bude na hráči, aby je uklidnil, přiměl ke spolupráci. Může také vypomoci jedné straně, nebo je jednoduše zabít všechny.

4.5 KONSPIRACE

Určitá postava si drží tajemství svého úspěchu (např. obchodní kontakt, tajnou přísadu), které šíří zaměstnavatele hráče. Proto se má hráč pokusit nějakým způsobem k tajemství dopít – sledovat postavu na tajné schůzky, vloupat se do jejího deníku apod.

Tajemství může někdy být šokující, takové, které jste „nechtěli vědět“.

5. PENÍZE

5.1 NEHORÁZNÁ SUMA

Hráč je nucen pro další postup ve hře sehnat pořádný pytel zlata, tučný peněžní obnos. Jde o sumu tak přemrštěnou, že se mu bude schánět pěkně dlouho.

5.2 POKLAD

V té nejhroživější kobce, obydlené těmi nejhroživějšími zrudami, se nachází tučný a třpytivý poklad. Na druhou stranu může hráč onen poklad opatrovat, a očekávat, že o něj budou usilovat jiní.

6. KRIMINALITA A PLÍŽIVOSTI

6.1 ZÁCHRANA/ RUKOJMÍ

Někdo se ocitl ve špatný čas na špatném místě. Je na hráči, aby tohoto nebožáka vytáhl z potíží – a to tak, aby nedošlo k fyzické újmě.

Na druhou stranu si onoho nebožáka může držet jako rukojmí, užívat jej k vynucení svých požadavků a nedopustit, aby o rukojmí přišel.

6.2 VELKOPLOŠNÝ ÚNOS

Jednoho hezkého dne se hráč probudí na lodi, která slouží jako ubytovna v přístavu. Jenže než se hráč stihne rozkoukat, zjistí, že loď je na širém moři, unesena. Musí kooperovat s ostatními nešťastníky, aby se postavil únoscům.

Na druhou stranu se hráč může pokusit o velkoplošný únos, např. aby prodal své oběti do otroctví.

6.3 INFILTRACE

Hráč musí proniknout skrze silně obsazené nepřátelské území. Po své strastiplnné cestě se dostane do přátelského prostředí, kde má učinit další kroky svého úkolu.

Případně má proniknout do určité organizace jako člen, ale hrát na dvě strany – donášet choulostivé informace svému skutečnému zaměstnavateli.

6.4 VYDÍRÁNÍ

Situace je prostá. Někdo má v úschově choulostivý dokument nebo osobu a hráč musí kooperovat tak, aby dokument nikdy nespátral světlo světa, osoba nepřišla k újmě.

Na druhou stranu může hráč poslat dokument nesprávné osobě, kterou bude zajímat. Může též posílat osobu ve svém držení zpět adresátovi ... po kouskách.

6.5 PODVRH

Verdikt té vyhlášky, kterou má zítra starosta veřejně přednést a ustanovit je nežádoucí. Je na hráči, aby se starostovi vloupal do psacího stolu s dokumenty a vyměnil tento nešťastný dokument za ten „správný“. Na druhou stranu může jít o procházení černých trhů a vyslýchávání podvodníků, jestli něco o daném dokumentu neví.

6.6 VYŠETŘOVÁNÍ

Hráč se dostává na scénu zločinu. Musí vyslechnout několik zúčastněných, nahlodat jejich na první pohled pravdivé verze, zjistit, kdo co tají a skrývá.

Na druhou stranu se může snažit zahladit po sobě stopy a umlčet svědky dříve, než bude pozdě.

6.7 KŘIVÉ OBVINĚNÍ

Hráč byl obviněn z něčeho, co neudělal. V očích místních je již zafixovaný za toho špatného, musí si zpátky vydobýt svou pověst. Musí zjistit, kdo jej obvinil.

Na druhou stranu může naaranžovat situaci tak, aby obvinění sklouzlo na někoho jiného a neodhalilo jeho pochybné činnosti.

6.8 HORKÉ ZBOŽÍ

Vykrádačka byla úspěšná a hráč zcizil velmi unikátní, drahý kousek. Jenže všichni překupníci dávají od tohoto kusu ruce pryč. Hráč musí najít kupce, což nebude snadné. Může tu jít o předmět, který má určitou moc, nebo se na něj váže určitá pověst.

Na druhou stranu se hráč může pokusit takový předmět vystopovat.

7. OSTATNÍ

7.1 POSLÍČEK

Hráč obdrží zásilku (či snad zprávu) od postavy A, který má předat postavě B.

Na druhou stranu se může hráč pokusit vystopovat poslíčka, vzít mu zásilku, která má přijít do těch správných rukou.

7.2 KLÍČ

Hráč se ve svém dalším putování musí dostat přes jedny velmi nepříjemné, zamčené „dveře“. „Klíč“ má jedna zlomyslná postava, která jej hráči nabídne výměnou za službičku (takže hráč prvně musí udělat službička ... nebo vymyslet jiný způsob, jak se ke „klíči“ dostat).

7.3 SOUTĚŽ

Je seskupeno několik týmů, jsou domluveny pravidla. Hráč a jeho tým se snaží soutěž vyhrát, a to dle pravidel ... nebo si může pomoci snad i porušením pravidel, když se nikdo neřívá.

7.4 ADMINISTRACE

Hráč zdědil po vzdáleném příbuzném určitou instituci (případně si onu instituci otevřel, připravil o ni jiného, atp.) Nyní se musí naučit tuto instituci řídit.

MODELY ATMOSFÉRY

NENÍ NÁVRATU/ ČASOVÁ TÍSEŇ

Něco se ošklivě pokazilo a hráč se již nemůže vrátit k tomu, co bylo dřív. Musí se pohybovat dopředu, zapomenout na minulost. Případně musí rychle jednat, nebo někde něco vybuchne, selže, apod. – tlačí jej čas; musí splnit svůj úkol dříve, než bude pozdě. Poté již nebude cesty zpět.

KRIMINÁL

Za nějaký ten přečin se hráč ocitl v kriminále (nebo v jakémkoliv jiném drsném prostředí s potlačovanými právy). Aby tu přežil, musí si najít přátele.

DRAMATICKÉ DOBÝVÁNÍ

Hráč dobývá určitou tvrz, pevnost. Přitom usiluje o život úhlavnímu nepříteli. Nepřítel na hráče posílá své služebníky, svrhává pasti, vytváří drama a snaží se hráče umluvit dlouhými egoistickými proslovky. Na druhou stranu mohla být celá družina v bitvě nemilosrdně obklíčena. Snaží se teď, s omezenými zdroji a ztrátami, vydržet co nejdéle v úkrytu a odolat náporu dobývajících, dokud nepřijde pomoc.

PSYCHOPAT

Hráč se v určité fázi úkolu střetne s postavou, které přeskočily kolečka v hlavě. Musí se pokusit nějak se s touto podivnou postavou vypořádat. Ať ale počítá, že „po normálnu“ to nepůjde.

STŘETNUTÍ PRAVD

Hráč se dostává ke dvěma (klidně i k více) modelům pravd, které si sice odporují, ale v současnosti je hráč nedokáže vyvrátit. Pochybnost a zmatení je zaseto do jeho srdce.

NEVYVÁŽENÉ SÍLY

Nepřítel, kterému hráč oponuje je respektovaná veřejná figura. Hráč proto musí postupovat nenápadně a v ústraní, protože kdyby vystoupil přímo, byl by onzačen za toho zlého. Může se též jednat o úkol, ve kterém zadavatel nechá hráče na vlastní pěst a popře veškerou souvislost, pokud se něco pokazí (toto může hráči přímo říci ... nebo taky ne).

HLASY MINULOSTI/LASKAVOST

Skutky z doby minulé dostihly hráče. Hráč doufal, že svou minulost nechal dávno za sebou, během plynoucích let se změnil. Teď se ale musí vypořádat s minulostí, která dostala dosti hmotných a reálných rozměrů.

Na druhou stranu může hráč potkat postavu, která mu něco z dřívějšíka dluží. Může mít s postavou nevyřízené účty; může jako jediný prokouknout postavu (např. zlá postava z minulosti, která si ve městě otevře banku ... a hráč tuší, že se postava pokusí uniknout s penězi ... protože to je to, co dělá).

MŮJ MAJETEK

Jednoho dne kdysi dávno hráč vybrakoval šťastnou kobku, našel nablýskané brnění. Dnes se ale původní majitel probral a zjistil, že zcizené předměty pro něj mají nostalgickou hodnotu. A vydal se je získat zpět.

Případně může jít o cetku prodanou na černém trhu, které se ukáže, že není cetkou a že došlo k obchodnímu omylu. A nyní má hráč v zádech různé pochybné figury.

NEDOBYTNÝ SEJF

Hráč si z jedné velmi zajímavé vloupačky odnesl veliký, penězmi napěchovaný sejf. Jediný problém je v tom, že sejf jaksi nejde otevřít. Jak se hráč zachová? Shodí sejf ze skály a bude doufat v to nejlepší? Bude jej tahat celou dobou u sebe?

ZATARASENÍ/ PAST

Poklidný a přímočarý průběh hráče k cíli se zkomplikoval. Ti zlí zatarasili průchodovou cestu, či přímo shodili hráče do pasti. Bude se snažit situaci obejít, nebo jí projít naskrz?

PAN BEZPÁTEŘNÍ/VYDĚRAČ

Naskytlo se tu okénko možnosti: značně si přilepšit pro svůj prospěch. Ale cena, kterou za tuto volbu hráč zaplatí bude nelibost těch, které hráč připraví o své sny. Rozhodování je tu o to těžší, že hráč ono konkrétní „přilepšení“ docela nutně potřebuje.

NÁSLEDKY ZVĚDAVOSTI

Hráč má splnit primitivní pokyn, přitom nemyslet. Jenže mu vyvstávají otázky (co může být v tom balíku, do kterého se nesmí podívat?). Pokud hráčova zvědavost porazí disciplinovanost, dozví se hráč střípek pravdy. Budou tu ale nepříjemné následky, které bude muset nést. Hráč může být ztrestán zadavatelem úkolu. Ale co hůře, hráč může do světa vypustit pořádnou katastrofu.

ETICKÉ DILEMA

Podle svých přísných instrukcí se má hráč specificky chovat. Jenže najednou nastane nepříjemná situace, kde proti sobě stojí hráčovo přesvědčení a porušení instrukcí. Může se jednat třeba o propuštění na svobodu nevinného, který má zemřít. Rozhodne-li se postava porušit instrukce ve prospěch svého etického přesvědčení, bude nést následky.

ZTRÁTA (PO)VĚDOMÍ

Po bitevní události se hráč vyhrabe zpoza kupky mrtvol. Neví, kde přesně je; neví, kam se poděli jeho společníci; neví, která strana vyhrála. Bude se muset rozkoukat na vlastní pěst a zjistit, co se stalo. Případně se může se jednat o hlubší amnézii, kdy si bude hráč pamatovat události např před půlrokem. Na druhou stranu se může hráč snažit přimět společníka postiženého amnézií, aby si vybavil minulé události. Nebo mu může „vymýt mozek“ k obrazu svému.

NA POKRAJI ŠÍLENSTVÍ

Zlomyslně a mocně děsivé prostředí hráče šíří. Ještě kapička a pohár duševního zdraví přeteče. Na druhou stranu se hráč může snažit utěšovat duševně labilní společníky.

TURISTA

Hráč se pohybuje v oblasti pomocí velmi staré mapy (případně na doporučení nějakého zlomyslného chlapíka, který doporučil hráči navštívit jistá „zajímavá místa“). Stane se tak, že spousta míst na mapě, která byla, již nejsou. Může jít do lesa, skončí na poušti. Může jít do města, skončí v ruinách. Může jít na louku, skončí na děsivém hřbitově.

HLEDÁNÍ OTÁZEK

Hráče šíří neznámé, na které se musí pokusit odpovědět. Jedná se o nějaké vyšší záhady, které, kupodivu, žádný místní nezná. Jedině plněním dalších úkolů se dotane blíže k pravdě.

ŠEDÁ LEŽ

Někdo hráči neříká úplnou pravdu. Nemusí to vůbec tušit ... než situace vyjde na povrch. Může to tušit, a pokusit se tajnůstkářskou postavu řečnický přesvědčit, aby se otevřela k plné pravdě. Může to z ní vymlátit. Může se jednat o lež, která má hráče, jako zelenáčského naivku, chránit. Těž může jít o zlé úmysly.

ČERNÁ LEŽ/ VYMYTÝ MOZEK

Pan špatný nakuká hráči, že je pan hodný, a že jeho protivník, pan hodný, je ten špatný. Poté, co se hráč konečně potká s panem hodným, dojde k menšímu nedorozumění. Jak se hráč k řešení této zmatečné situace postaví, záleží na něm.

MOZAIKA

Hráč skládá různými úkoly části mozaiky, která jakmile kompletní, vydá důležitou informaci.

MENŠÍ ZLO

Hráč musí zvolit jednu možnost v patové situaci, kde neexistuje žádná dobrá volba (může jít o klasickou otázku: kdo z těchto dvou bude žít? kterého démona vypustit, apod.) Ztřeštěné „filmové“ řešení (např. zaútočení na mocného pekelníka, který dilematizující otázku zadává) nemusí vůbec dopadnout dobře. Hráč by spíš měl učinit jednu z kritických voleb a pak se snažit se svým rozhodnutím žít.

NUCENÁ KOOPERACE

Souhrou událostí je hráč nucen kooperovat na společném cíli s osobou/skupinou, kterou zrovna nemá v lásce ... a kdyby nebylo oněch svazujících okolností, určitě by tak nečinil.

ZRADA

Postava, která byla hráči blízká, jej nechala na holičkách, zradila pro něco jiného (zisk, nepřítel, atp.) Může jít o postavu dlouhodobě nasazenou nepříteli v hráčově družině.

CHYBIČKA, PROMIŇTE

Pan mocný se zaměří na hráče a pořádně jej podusí. Později vyjde najevo, že se pan mocný spletl, pokládal hráče za někoho jiného (zjevně za někoho zlého, který si zaslouží ztrestat).

ZÁVISLOST

Vypořádat se s touto postavou bude pro hráče těžké. Postava je totiž v troskách, jediné co ji zajímá je naplnit svoji potřebu, sehnat si další drogu. Protože jde o klíčovou postavu v příběhu, hráč ji musí nějak zvládnout.

HRY

Pan mocný se nudí, a tak nabídl hráči, že vyhoví jeho požadavkům, pokud uspěje v určitém úkolu/ klání. Může jít o soutěžní klání, či nějaký pořádně ponižující úkol.

NEMOC/ PROKLETÍ

Nějakým nešťastným způsobem se hráči stalo, že schytl prokletí. Může jít o neškodnou chřipku, prsten, který nelze sundat, klobouk, po kterém vypadají vlasy, ale také může jít o závažnější, kritičtější prokletí (nеспavost, nekroza, zápal plic atp.)

Proto by se hráč měl snažit, dříve nebo později, vyhledat nějakou tu pomoc.

BLBOST JINÝCH

Hráče kontaktuje naivní postava. Tato postava se dožaduje určité rady (je viditelné, že nemá mnoho zkušeností, vidí věci růžově). Je plně na hráči, jestli se jí pokusí vpasovat takovou radu, která postavu zabije, nebo se jí snažit ony na hlavu padlé ideály vymluvit.

VTÍPEK

Někdo si z nepochopitelných důvodů udělal z hráče legraci. Poslal jej na konec světa a nakukal mu, že zde leží poklad. Poslal jej splnit úkol, který je nakonec mnohem trapnější, než se zdál. Má hráč smysl pro humor? Jak se s tímto vypořádá?

STRASTIPASTIPLNÁ CESTA

Hráč se musí dostat ke svému cíli skrze velmi nebezpečné území. Může jít o kobku, kde se šlápnutím na špatnou kachličku spustí mechanismus precizně nabroučené sekery; může jít o procházku divočinou plnou nemrtvých příšer.

Na druhou stranu se hráče může někdo jen snažit vystrašit.

IKONIZACE

Hráč ještě nestihl udělat mnoho hrdinských skutků a potrhli vesničané mu již začínají stavět modlu. Jak se k této události zachová? Bude se válet v blahu a sebezahledění, nebo jim vysvětlí, že jde o nesmysl?

ÚKRYT

Hráč a jeho skupina je na svých putováních přepadena nepříznivými podmínkami (vše od deště po pronásledovatele). Proto musí vyhledat úkryt. Jenže úkryt se neukáže tím, čím se zdá. Najednou jsou ještě ve větší bryndě (např. typická conanovská hrobka – propadlina, plná nemrtvých.)

KULTURNÍ NEDOROZUMĚNÍ

Hráč byl poslán vykonat určitý úkon. Střetne se ale se skupinou, která považuje jeho počínání za nepřípustné, dostane se tak do problémů. Může jít o zvyky při stolování, etiketu, svatá místa místních, nebo lov určitého uctívaného/chráněného zvířete.