



# TAJOMSTVÁ ZVEROKRUHU

príbehová hra pre troch hráčov

Andrej Tokarčík | RPG Kuchyňa 2010

# ÚVOD

Žijeme v modernej dobe, dennodenne pracujeme s najmodernejšími technológiami, len aby sme mohli vynájsť iné, ešte novšie a účinnejšie. Ochrana prírody stojí iba na pár fanatikoch. Veda so svojim racionálnym prístupom úplne vylučuje akúkoľvek vieru či mágiu. Nadprirodzeno neexistuje. Nemôže.

Toto presvedčenie však môže vyvrátiť práve ten kus mágie, neviditeľná pečať každému daná už pri narodení, ktorá všetkých sprevádza – síce zväčša nepriamo – po celý život. Znamenie zverokruhu. Jeho odmietanie sa totiž stáva osudným.

*Ako malý som sa rád pozeral na hviezdy. Až dovtedy, keď som zistil, že i ony sa pozerajú na mňa...*

Cez hviezdy a planéty sa

znamenia stali celkom bežnou súčasťou sveta okolo nás. Nikto sa nad nimi nepozastavuje, považujú sa za pamiatku na doby dávno minulé, doby temna, kedy sa podľa nich odpovedalo na tie najdôležitejšie otázky. A pri tom sú stále opradené tajomstvami nejednému berúce spánok, ktorých odhalenie čaká práve na vás.

## O HRE

Tajomstvá zverokruhu sú príbehová hra pre troch hráčov. Označenie príbehová hra značí, že vaším cieľom ako hráčov bude v rámci hry vybudovať **čo najlepší príbeh** (síce možno svojim spôsobom lyrický a surrealistický), s ktorým bude každý spokojný, skrz spoločné rozprávanie. Ak by sme to prirovnali k tvorbe literárneho diela, pri hraní

Tajomstiev sa stávate ako autorom, tak i prijímateľom. To je však podmienené tým, že máte s ostatnými hráčmi ujednotenú predstavu o tom, čo do hry patrí a čo nie, a **vašou vzájomnou dôverou**. Hráčska sloboda a spoločná kreatívna zábava sú teda kľúčové koncepty.

Tajomstvá zverokruhu **nie sú koncipované pre hru naprieč viacerými sedeniami**. Jedná sa o výlučne jednorázovú záležitosť (o trvaní cca dve hodiny).

Počas hrania budete vytvárať príbeh o magickom realizme bežného života, vysvetľovaní nepochopeného a nepochopiteľného, zákutiach ľudskej mysle, ukradnutých snoch a smrti, oveľa viac zvláštnej a cudzej ako obyčajne. Tajomstvá zverokruhu sú psychologickým hororom, v ktorom je hranica medzi realitou a

nočnou morou hocijaká, len nie jasná.

Keďže cieľom je vytvoriť príbeh, budeme sa rozprávať o delení do scén. Pod scénou sa väčšinou



rozumie malý, uzavretý konflikt (slovný, fyzický medzi viacerými postavami, alebo v mysli jednej), pomocou ktorého sa hráči snažia posunúť celkový príbeh, odhaliť/uviesť nejaké doteraz neznáme informácie, atď. Dĺžka odohrania sa líši od scény k scéne, no zväčša trvá 5-7 minút (viac v kapitole Scény).

V záujme spoločnej tvorby príbehu sa hrá úplne transparentne, t.j. žiadne herné informácie nie sú tajné. Ak napr. jednému z hráčov napadne spraviť v polovici hry z hlavnej postavy tú normálnu a z blízkej tú šialenú, tak to povedzte nahlas. Nenechávajte si to pre seba, zatiaľčo budete vy sami podľa toho hrať, ale ostatní o tom nebudú mať ani tušenia. Môže to veci len poškodiť, budú vznikať rozporuplné situácie, atp. Ide o spoločné rozprávanie. A

hráči s nadhľadom lepšie vyrozprávajú akúkoľvek scénu a to je cieľom.

V hre sa primárne rieši vývoj vzťahov človeka, ktorý kvôli konštelácii hviezd pri svojom narodení podlieha šialenstvu. Tiež vieme, že príbeh sa skončí smrťou tejto postavy. Na vás bude počas hry vyrozprávať, ako sa k tomuto prekročeniu hranice medzi životom a smrťou dospeje. Pred hrou sa však ešte určia detaily, k čomu slúži predherná príprava.

## POSTAVY

Pred samotnou “praktickou” časťou hry si povieme čo to o postavách.

V prvom rade, **žiadna postava nie je vlastnená**. T.j. žiadnemu hráčovi nie

je priradená postava, ktorú by “hral” počas celej hry. Hráči rozprávajú v súlade s pravidlami rovnako a bez obmedzení o všetkých postavách nachádzajúcich sa na scéne.

V rámci hry sa pracuje so štyrmi typmi postáv: hlavná, blízka, inkarnácie a vedľajšie postavy.

**Hlavná postava** je najviac kľúčovou v tom zmysle, že akcie iných postáv okrem posúvania vývoja vzťahov s hlavnou postavou nie sú relevantné.

Hlavná postava bude vystupovať vo väčšine scén. Jej jediným predom daným špecifikom je ale iba to, že je celkom bežným moderným človekom a postupne sa dostáva pod vplyv svojho znamenia (t.j. šalie a tak by mala byť i hraná – ako neschopná poznať hranicu medzi nočnou morou a skutočnosťou) a je o

nej isté, že na konci príbehu zomrie.

Pre hlavnú postavu je nutné určiť i jej znamenie zverokruhu (viď nižšie).

**Blízka postava** je postavou ženskou. Je vo veľmi blízkom vzťahu s hlavnou postavou a tento vzťah je vzájomný. Ide teda napr. o matku hlavnej postavy, sestru, manželku, priateľku alebo najlepšiu kamarátku. Bude sa zaujímať o stav hlavnej postavy, mať o ňu obavy, snažiť sa jej pomôcť, nebáť sa kvôli nej obetovať. Ale tiež len do určitej miery... Konieckoncov, má to vôbec zmysel?

Blízka postava má atribút *Sebaobeta*. Tento určuje, na koľko sa je stále ochotná obetovať v záujme pomoci hlavnej postavy. Ako sa používa sa

*Žena je dedičkou utrpenia.*



dozviete vo vlastnej kapitole Sebaobeta.

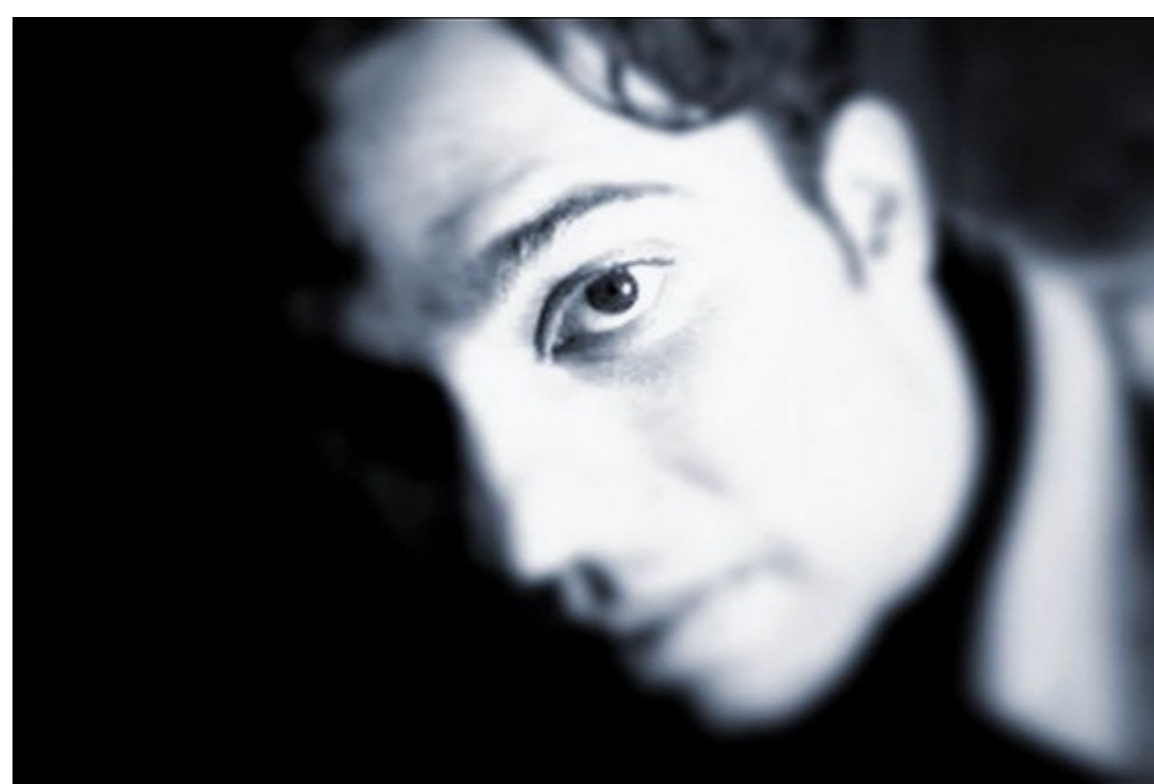
**Inkarnácie** sú jediné postavy, ktoré nemusia byť navonok výlučne ľudské. Sú to vtelenia znamenia hlavnej postavy, ktoré sa vyskytujú v jej snoch (v podobe zo zverokruhu, t.j. napr. lev alebo panna, vid' Znamenia) alebo i v jej skutočnom živote (v podobe iných ľudí alebo rôznych zvierat, netypických pre mestské prostredie; rozprávajú, ale väčšinou ich iné postavy okrem hlavnej nepočujú).

**Vedľajšie postavy** sú vytvorené len za účelom interakcie s hlavnou postavou (zdôrazňovanie jej prepadávania šialenstvu), vyskytujú sa v minimálnom množstve scén, ak vôbec. Nemal by sa s nimi v rámci hry budovať žiaden vzťah.

## PRÍPRAVA

K hraniu sú potrebné perá alebo ceruzky, papiere na poznámky, jedna

*Tomáš Janko? Ach, áno, na toho sa nedá zabudnúť. A prečo sa o ten prípad vlastne zaujímate? Rodinný priateľ, hm... No, dobre, ale viete, bol to celkom nepríjemný prípad. Toho človeka sme riešili niekoľkokrát i predtým, bol to vyslovene psychopat. A mrzí ma, že vám to musím takto hovoriť, no niekoľko dní po tom, čo sme ho tu mali na zavretého kvôli jeho nepríčetnostiam, sme ho jednu noc našli s podrezanými žilami v byte jeho priateľky. Akurát na jeho narodeniny... Á, tu je ten spis, presne tak, ako hovorím, 21. februára.*



minca (vid' Spolupráca), presne traja hráči a približne dve hodiny času. Tiež si pred samotným hraním prečítajte celú brožúrku.

Vlastná príprava spočíva v odohratí jednej scény, ktorej sa zúčastňujú všetci hráči. Časovo sa odohráva po

deji samotnej (ešte neodohranej) hry. Túto scénu odohráte tak, že sa každý vystriedate vo vyrozprávaní scény, ktorej náplňou bude rozhovor o prípade postavy (môže to byť napr. príbuzný rozprávajúci sa s policajtmí, doktori medzi sebou, etc.; nemala by tam vystupovať žiadna z postáv z

### **Príklad scény v prípravnej fáze** (kurzívou je značené líčenie scény)

A.: ... Papiere a nejaké písatka tu mám, čo ešte?

B.: Mince...

A.: Aha, jasne. (vyťahuje z mešca Evry a na stôl dáva 12 mincí – zmes desať- a dvadsaťcentoviek, sebe necháva štyri a svojim spoluhráčom dá tiež po štyroch)

To by sme mali.

C.: Tak teraz tá scéna, čo?

A.: Jo, jo.

B.: Mi napadlo, že by to mohlo byť interview s blízkou postavou, teda už potom, čo Tomáš zomrel.

C.: Hm, to asi skôr nie, je tu napísané, že postavy z normálnej hry sa v tejto scéne nemajú používať.

B.: Aha, tak nič...

A.: Tí doktori znejú fajn podľa mňa.

C.: No hej, tí by mohli byť.

B.: Tak poďme na to. Kto začne?

C.: Poďme podľa abecedy, takže najprv A., potom B. a nakoniec C., teda ja.

B.: Oukéj!

A.: *Dvaja doktori sa zase raz neskoro večer pri nočnej šichte stretávajú v malej jedálničke. Obaja unavení, so šálkami kávy v rukách. Mĺkvo sa pozdravia a sadnú si k stolu. Konečne jeden z nich preruší ubíjajúce ticho: “Dúfam, že aspoň dnes bude pokojná noc.” “Uhm, nie ako včera.” Vzdychnú si. Spomínajú na včerajšok, takisto nočná šichta. Na nosítkach priniesli mladíka, mohol mať ledva dvadsaťpäť. “Však oni ho už priniesli mŕtveho, nie?” “Nie, ešte keď som ho preberal, žil. Ved’ som ho tiež dal len na dvadsaťosmičku, že sa naňho pozriem neskôr...” “A?” “Nuž tak som i šiel. No vtedy už bol kaput. Studensiu mŕtvolu som v živote nevidel. Ale žiadne známky po príčinách smrti. Nič...” “To je zvláštne.” Môžeš ísť. (štuchne B.)*

B.: Jasne. Takže ty už si určil príčinu smrti. Ja si vezmem ten vzťah teda. “Ale počkaj, to mi pripomína ešte tú ženskú, čo s ním prišla, kto to bol?” “Vraj jeho snúbenica. No netvárila sa práve zarmútene, keď som jej to oznámil. Pre mňa bola jeho smrť úplný šok, no ona akoby to až očakávala--”

C.: Jejda, ja tam nechcem snúbenicu.

B.: Tak čo?

C.: Matku.

B.: Hmf, ja radšej snúbenicu.

A.: Tak si hod’te mincou alebo čo, mne je to vcelku jedno.

C.: Ale pozri, si povedal, že má skoro 25, je dosť divné, keby mal snúbenicu. A k tomu, s matkou má predsa len silnejší vzťah.

B.: Hmmm... Asi máš pravdu, dajme tam matku teda.

C.: Šupa. Mám teda rozprávať?

B.: Asi hej.

C.: Mne zostalo znamenie. Huh. Jak na to ale...

B.: Skús to povedať tak, že aby mu ten jeden ukázal Tomášov spis a tam bude aj dátum narodenia, alebo také niečo.

C.: To neznie zle. Pokračujú v rozhovore... “Matka. A akoby to až očakávala. To je celé akési nelogické. Nebol aspoň chorľavý? Inak skutočne nechápem správanie tej matky...” “Nie, tiež som si to overoval. Ved’ pozri, tu mám ešte spis. Tomáš Slovák, študent, narodený 19. októbra 1986...”

A.: Cool, to by sme mali.

C.: Jo, jo.

B.: Čo ďalej ale?

A.: Tak checknime to znamenie asi, čo nám C. narafičil (kumpánsky naňho žmurkne)

C.: Ja viem, váhy, vtedy som sa ja totiž narodil.

B.: Tak to som fakt zvedavý na tú básničku...

**(koniec príkladu)**

vlastnej hry). Každý hráč by v rámci nej mal rozprávať rovnako dlho, aby sa nikto necítil poškodený a aby každý mal rovnakú zásluhu na príprave hry. O tom, aké konkrétne postavy (policajti, atď.) budú v tejto scéne vystupovať sa dohodnete predom.

Hráč teda improvizovaným vymýšľaním vkladá do hry kolorit samotnej hlavnej hry.

Predom sú dané tieto fakty, ktoré môžu byť ďalej dokresľované, no nie menené:



1. meno hlavnej postavy je Tomáš
2. hlavná postava zomrie
3. hra je zasadená do súčasného veľkomesta

Je nutné hraním v rámci prípravnej scény diskutovať ostatné potrebné okolnosti (ideálne je, ak každú z nich určí iný hráč):

1. **ako zomrela hlavná postava** (myslí sa tým najmä, aké známky smrti zanechala: rezné rany na vyholenom temene a inak nič, odrezané končatiny, etc.; no môže sa určiť i príčina v zmysle vraždy, samovraždy, neznámych okolností, etc.)
2. **znamenie zverokruhu hlavnej postavy**, resp. dátum narodenia (nebojte sa zapojiť fantáziu pri tom, ako vniesť túto informáciu do scény; čo ktoré znamenie znamená pre hru

sa dozviete v kapitole Znamenia)

### **3. vzťah medzi hlavnou a blízkou postavou**

Zaznamenajte informácie, ktoré ste určili a myslíte si o nich, že sa využijú (okrem troch vyššie spomenutých, tie sú nutné). Bude to predstavovať základný koncept hry. Ak nastane výrazný konflikt v jednom z týchto bodov, prerušte líčenie scény, zariadte sa podľa kapitoly Spolupráca. Potom zaznačte výsledok do konceptu a pokračujte v líčení tam, kde ste skončili.

Neurčujte všetky záležitosti doprobna, mnoho z nich bude možné určiť až v jej priebehu. Rozprávajte len o tom, čo v hre chcete, resp. nechcete.

# ZNAMENIA

Znamenia zverokruhu, ako ich poznáme, sú tieto:

**Vodnár** (21.1. - 19.2.)

*Pusti ma!  
Zviazať ma nemožno!  
Slobodný ako voda stekajúca z hôr  
Zlievajúca sa v more vládnuce svetu  
Niet sveta bez vody  
Hovoríš, že som chladný a  
nevypočítateľný  
Ohrej ma i vypočítaj  
Nie, klamem!  
Geniálne šialený a šialene geniálny  
Až príliš  
Volaj ma Nikto...*



**Ryby** (20.2. - 20.3.)

*Ó, ty moja droga!*



*Kde si, aby si mi pomohla?  
Ba nie, sama trpíš  
Neboj sa o mňa, ja sa o seba  
postarám (dúfam)  
Oblečiem sa, dám si kabát, čiapku,  
masku  
A vkročím do sveta, toho sveta  
Akého? Ktorého? Kde to som?  
Pomôž, lebo ja nepomôžem tebe!  
Opäť blúznim...*

**Baran** (21.3. - 20.4.)

*Kde ešte si? Kde ešte  
stále si?  
Už si tu dávno mala byť  
A či ja? Som ja na správnom mieste?  
Nie, ja sa nemôžem mýliť  
Ibažeby  
Ibažeby by ma zavreli  
Neboj sa, prebijem sa k tebe!  
Všetkých ich zničím  
Nič ma nezastaví  
Kvôli tebe*



*Ale... kto si?*

**Býk** (21.4. - 20.5.)

*Ticho a zlato  
Tak ako ich milujem  
Sú mojím domovom i  
múzou  
Žriedlom i oporou  
Vždy tu boli, sú  
Známe a nezmenené  
A vždy budú!  
Tak ako ty  
Moje moja moji  
A nikoho iného  
O to sa postarám...*



**Blíženci** (21.5. - 20.6.)

*Tu a tam počúvam  
Život je zmena, ktorú treba chytiť  
(v lete)  
A dávaj pozor, aby si sa nedopustil  
hriechu...*



*Niečo som zmeškal!  
Kde? Čo? Ako? Kedy?  
Povedz odpovedz pýtam sa ťa!  
Času na to však niet  
Všetko začať  
Nič nedokončiť*

**Rak** (21.6. - 22.7.)

*Naruby citlivý pomocník  
Zase raz zavítal do svojej  
Skrýše  
Presýtenej živou prázdnotou  
Mŕtvou plnosťou  
Mysli na včerajšok, zabudni na  
zajtrajšok  
Pozeraj na dnešok, kde spája sa  
Plnosť a prázdnota  
Pod' ku mne, ja k tebe nemôžem  
Bud'me spolu  
Mama, odpusť!*



**Lev** (23.7. - 20.8.)

*Tiež ich počuješ,  
všakže?*



Už ma nemiluješ?!  
Prac sa, i tak som lepší  
Ako ktokoľvek iný  
Ktokoľvek  
Pod' a uznaj, dám ti čokoľvek  
Mám všetko  
Neodchádzaj, potrebujem ťa...  
Som sám  
Ale milujem  
Ja sám na najvyššej priečke  
Koho?

**Panna** (23.8. - 22.9.)



Prosím, choď prvá

Chod'! Musíš!  
Sám viem, čo je  
dobré  
Ja viem, čo je najlepšie  
Pre mňa teba všetkých  
Dávaj pozor, ako ja  
A vlastne...  
(Čo chce? Žeby prepáč?)

...to nedáva zmysel...

Je snád' bláznom  
každý, kto  
načúva  
hlasom vo  
svojej hlave?

Počkaj ma!

**Váhy** (23.9. - 22.10.)



Večer spolu s ňou  
Tou chudáčkou  
Mojou paňou  
Ešteže som ju spoznal  
Ó skutočne?  
Dodala krásu môjmu životu  
Tvoj život je pretváarka  
Milujem ju  
Neznášaš ju  
Prešiel večer nastala noc

**Škorpión** (23.10. - 22.11.)

Ty špina  
Kto si, že mi porúčaš?  
Ovládam ťa  
Hoci to nevieš  
Miloval som ťa  
Cit ide ruka v ruke so zranením  
A ty si ma zradil



Zradil zranil  
S ním!

Ja nezabúdam  
Ja nespím  
Ja oplácam

**Strelec** (23.11. - 21.12.)

Všetko na rovnu  
Všetko správne všetko  
riadne  
Zhrešil si a previnil sa  
Budeš pykať a zvíjať sa  
Splnil si a vyplnil  
Veril si a podriadil  
Tak je dané vykonané  
Možno v tvojom svete...  
?!



**Kozorožec** (22.12. - 20.1.)

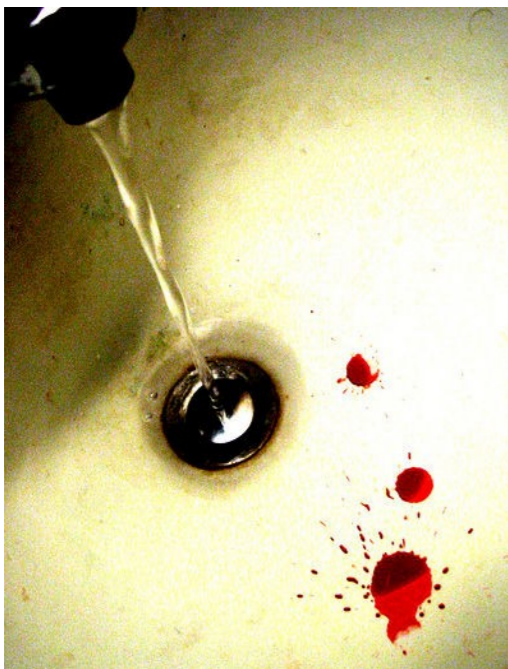
Niet miesta pre  
Cit emóciu  
Prijať akceptovať



Cesta k úspechu  
Nie si dôležitá  
Je mi to ľúto (bodaj by)  
Chcem niečo dosiahnuť  
Musím  
Rešpekt?  
Nič viac nepoviem...

Výber Tomášovho znamenia  
ovplyvňuje hru skrz báseň k nemu  
priradenej. Pozrite si ju a potom nad  
ňou spoločne porozmýšľajte,  
porozprávajte sa, čo asi znamená ako  
celok a jej jednotlivé časti, a  
dohodnite sa, ako ju necháte prejavíť  
sa v hre. Ak hľadáte inšpiráciu pri  
tvorbe alebo líčení scén, hľadajte ju v  
básni. Môže sa tiež prejavíť buď  
konkrétne v takom istom znení (alebo  
opačnom; vonkoncom sa nemusíte  
obmedzovať znením konkrétnym)  
pri opise postavy (napr. ako  
negatívne vlastnosti hlavnej postavy),  
použitím v monológ, alebo z nej





necháte zaznieť verš či dva pri nejakom rozhovore (napr. ju môže recitovať inkarnácia), alebo ju použiť, ako vyjadrenie pocitov nejakej postavy. Nič nebráni tomu, aby sa použila v hre viackrát, i neplánovane. Jej využitie v akejkolvek podobe je vítané.

## SCÉNY

Ďalšou fázou prípravy je určiť scény, ktoré sa budú v rámci samotnej hry hrať. Pevne stanovená je prvá a posledná scéna.

Pripravené scény sa zapíšu do Scenáru. **Scenár** je papier, na ktorom sú uvedené všetky scény. Najprv na jeho začiatok zaznačte prvú scénu a nakoniec poslednú. Medzi nimi nechajte dostatok voľného priestoru na dopĺňanie informácií o ostatných scénach.

**Prvá scéna.** Táto scéna sa odohráva v rámci vlastnej hry ako prvá, žiadna iná scéna sa pred ňou nelíči. Ide o monológ hlavnej postavy; musí úplne vyhovovať tónu a nálade hry. Mal by byť ladený pochmúrne, vyjadrovať zmätenie a bezmocnosť, hovoriť o

divných nočných morách v poslednom čase, možno ako vída mnoho čudných znamení (čierna mačka, havrany) alebo ako si začal čítať horoskopy a že sú pravdivé. Tento monológ je kľúčový, preto si na ňom spoločne dajte čo najviac záležať, aby odzrkadľoval ducha, v ktorom sa poniesie celá ďalšia hra.

**Posledná scéna.** Za touto scénou už žiadna iná nenasleduje, vyrozpráva sa presne takto: Tomáš sa preberá nahý, sám sa vznášajúc v chladnej ničote. *(Tu rozprávajúci hráč opíše, ako jeho telo vyzerá, ako ho smrť/vražda/samovražda poznačila – rezy v predlaktiach, vypichnuté oči, atp.; použite detaily určené v prípravnej scéne.)* Zrazu celý priestor vyplní mohutný hlas: “Už si uveril, Neveriaci?” Ticho. Tma. Prázdno. Koniec.

Nižšie sú uvedené možnosti miest, vedľajších postáv a náplní scén, ktorými sa môžete pri tvorbe Scenáru inšpirovať. Určite by ste však mali použiť monológ blízkej postavy a nejakú scénu z minulosti.

**Náčrty scén (náplne, miesta, atp.)** - môžete voľne kombinovať:

- prázdnota, tma a chlad (v sne)
- byt blízkej postavy
- byt hlavnej postavy
- pracovisko hlavnej postavy + zamestnávateľ
- u veštkyne/astrológa
- rodičovský dom hlavnej postavy (napr. v scéne z detstva)
- prechádzka nočným parkom, rozhovor s inkarnáciou
- rozhovor hl. postavy s inkarnáciou jej znamenia

- rozhovor hl. postavy s inkarnáciou za prítomnosti blízkej postavy
- monológ hlavnej postavy
- monológ blízkej postavy
- rozhovor hlavnej postavy s blízkou postavou
- scéna z detstva hlavnej postavy
- scéna z Tomášovho dospievania, už tam začína byť poznačovaný šílenstvom od hviezd
- scéna z minulosti s blízkou postavou
- nočná mora (sen) hlavnej postavy, mimo realitu
- noc, pozeranie na hviezdy
- scény, ktoré každý poznáme z domáceho prostredia, bežné úkony, len so šmrncom zvláštnosti (pri nákupe v trafike padne zrak hlavnej

postave na horoskop, ktorý hovorí presne o jej živote...)

Nasleduje zoznam konkrétnych scén, ktoré musíte využiť. Určite, ktoré postavy v nich budú vystupovať (hlavná, blízka, inkarnácia, vedľajšie). Tieto scény môžete ďalej konkretizovať, no nie meniť.

**Náplne scén, ktoré sa musia použiť** (no nemajú predom určené miesto v scenári, všetky majú **Normálnosť -1**, vid' nižšie):

- návšteva psychiatra
- pokus hlavnej postavy o samovraždu
- hlavná postava zrazu začne krvácať (krvácanie z nosa z ničoho nič, porezanie sa o papier, krv pri umývaní zubov, atp.)

### Pravidlá a odporúčania k scénam:

- Každá scéna má predom určené toto: náplň (o čo v scéne pôjde, vid' príklady vyššie), miesto a vystupujúce postavy.
- Dve scény s podobnou náplňou nemôžu ísť za sebou (t.j. napr. dve scény z minulosti postavy, alebo dve scény zobrazujúce nočnú moru hlavnej postavy, alebo dva monológy).
- **Psychiatri sú zlo.** Bez výnimky. Interpretujte to, ako chcete.
- **Najviac tri kvapky krvi** mimo akéhokoľvek krvného obehu za celú hru, žiadne krvavé scény. Môžete ich všetky minúť v scéne s

krvácaním (vid' povinné náplne scén) alebo si niektoré z nich ušetriť na inokedy. Min. jednu by ste si však mali nechať na scénu s krvácaním. A možno nie. (Prečo? Pretože tvoríme najmä psychologický horor.)

- Snažte sa **čo najviac obmedziť počet vedľajších postáv**, dej točte okolo hlavnej postavy a jej zvláštnom správaní a snoch, okolo blízkej postavy a inkarnácie, ich vzťahoch s hlavnou postavou a vzájomných rozhovoroch. Inšpirujte sa vzorovými scenármi ku koncu brožúrky.
- Scéna zobrazujúca a vysvetľujúca **smrť hlavnej postavy v hre nemusí byť prítomná.** Otvára sa tým

*Hovorí, že toto je koniec. Tak potom prečo sa cítim ako na začiatku?*

priestor pre rôzne špekulácie. Samozrejme, takúto scénu do Scenára zahrnúť môžete, vytvárajúc regulérny príbeh.

- Je vhodné, ak sú niektoré scény uvedené na kontrast inej. Napr. v jednej scéne môže byť hlavná postava celkom normálna a v nejakej ďalšej bude v tom istom prostredí zas jednat úplne iracionálne (pod vplyvom znamenia).
- Pri tvorbe scén je možné určovať i konkrétne podmienky k priebehu scény, napr. “táto scéna sa musí končiť slovami: 'A ja ťa napriek tomu všetkému milujem...’” alebo “Blízka postava v tejto scéne plače.” Keďže sú si všetci hráči vedomí tejto podmienky, môžu uvážene scénu líčiť smerom k

jej splneniu.

- **Nočné mory sa nebojte situovať do fantastických prostredí** súvisiach so znamením (napr. pri znamení rýb sa môže Tomáš vo svojej nočnej more nachádzať v ústach veľryby, z ktorých sa snaží uniknúť a pri tom s ňou komunikuje; alebo pri znamení váh sa Tomáš môže v sne nachádzať na miske obrovských váh a na druhej miske bude zhluk temnoty, s ktorým bude Tomáš hovoriť, váhy sa budú podľa rozhovoru prevažovať raz na jednu, raz na druhú stranu; a pod.).

Scény sa nemusia odohrávať v takom časovom slede, ako ich dáte do zoznamu. T.j. ak vezmeme časovú os hernej fikcie, tak dej prvej scény sa na nej *nemusí* nachádzať pred dejom



druhej scény, dej tretej po druhej a pod. Môžete teda vytvoriť scénu, ktorá nejakým spôsobom nadväzuje na poslednú a pri tom ju zaznačiť ako piatu. **Scény na sebe však nemusia vôbec závisieť, aby ani sami hráči nevedeli, čo je pravdou** (čo sa pri spisovaní scén javilo ako realita môže po hre vyplývať ako len ďalšia nočná mora). Takisto je možné, aby

blízka postava v jednej scéne povedala hlavnej: “S tebou sa to už vážne nedá vydržať!” a v ďalšej boli spolu na prechádzke v parku. Toto vytvára **dojem šialenosti i na úrovni samotného rozprávania** (tzv. metahernej), nie len v príbehu; a to je len vítané.

Scény z minulosti sa odohrávajú ako

flashbacky. Technicky to znamená, že nemôžu ovplyvniť priamo súčasnosť, no môžu vniesť nové informácie alebo nový pohľad. Môžu poukazovať na hlavnú postavu ovplyvňovanú znamením už od detstva, alebo naopak, krásne a úplne obyčajné detstvo teraz šíaleného človeka.

Každá scéna má priradenú svoju **Normálnosť**, ktorej hodnota môže byť -1, 0 alebo +1. Prvá a posledná scéna a monológy majú ako jediné Normálnosť rovnú nule. Povinné scény majú vždy Normálnosť -1. Ostatným scénam priradíte vy hodnoty -1 alebo +1 popri tvorbe Scenáru na základe týchto otázok: “Je to v súlade s predošlými scénami?” (“V súlade” znamená “nie

je v kontraste”.) a “Môžeme túto situáciu zažiť v našom

Áno, nie, možno?  
Na odpovededi aj  
tak nezáleží...

skutočnom svete?” (Pod našim skutočným svetom uvažujme svet bez mágie a bez znamení zverokruhu nechávajúcich ľudí zošalieť.) Ak je jedna z odpovedí “Nie.”, tak scéne priradíte Normálnosť -1. V opačnom prípade +1. Riadte sa však tiež svojím citom, ak si myslíte, že situácia pôsobí psycho a napriek tomu ste odpovedali “Áno.” na obe otázky, nebojte sa jej dať Normálnosť -1. **Súčet hodnôt Normálnosti** všetkých scén **musí byť** na konci -5. Ak nie je, upravte scény tak, aby bol (pridajte viac “nenormálnych”, vymeňte “normálnu” za monológ, etc.).

**Väčšinou** sa vyrozpráva **pätnásť scén** (vrátane prvej a poslednej), kde priemerné trvanie jednej je 5-7 minút. Tým sa ale nenechajte obmedzovať, scén môže byť oveľa viac i menej a takisto môžu byť

scény oveľa kratšie, ale i oveľa dlhšie, podľa toho, ako situácia vyžaduje a čo považujete za vhodné.

## LÍČENIE

Náplňou hry sú scény. Medzi nimi sa nevytvára žiaden pre hru relevantný obsah. Tým pádom by ste sa počas hry mali venovať primárne líčeniu a diskutovaniu líčených udalostí.

Líčenie scén znamená prakticky vyrozprávanie toho, čo sa v nich deje. To, čo sa v nich deje, je vymýšľané za behu, pokúšate sa vytvoriť zaujímavý dej (ktorý nakoniec vyústi v zaujímavý príbeh) tak, akoby ste “nahlas” písali román s objektívnym rozprávačom, líči sa teda v 3. osobe (“Tomáš sa zobudil...”).

Scény sa líčia/rozprávajú v takom poradí, ako sú uvedené v Scenári. Žiadne iné scény okrem tých v Scenári nie je povolené líčiť.

Líčenia jednej scény sa zúčastňujú všetci hráči. V danej scéne sa rieši primárne to, čo je uvedené v Scenári. Roprávanie/líčenie prebieha v kolách, ktoré je minimálne jedno, t.j. všetci sa min. raz pri líčení scén vystriedajú. Je preto nutné si pre prvého a druhého hráča rozprávajúceho v rámci kola uvedomiť, že títo nemôžu kompletne ukončiť scénu, ale iba ju opisovať, nastolovať v nej otázky, dopĺňať vlastné dokresľujúce informácie a pod. Preto, ak prvému alebo druhému hráčovi nenapadá nič, čo by povedal bez toho, aby úplne vyčerpал scénu, môže posunúť slovo ďalej bez vlastného líčenia. Úplné ukončenie scény (t.j. naplnenie toho, čo je



uvedené v Scenáři) musí byť vždy prenechané tretiemu hráčovi. Predávanie slova v rámci kola, prebieha voľne, resp. oň môže hráč požiadať a v prípade nevôle práve rozprávajúceho hráča slovo predať si môžu hodiť mincou (viď Spolupráca). V prípade potreby/zájmu môže byť viac kôl líčení (v ktorých sa opäť všetci prestriedajú pri rozprávaní tej istej scény a ďalej ju prehľbujú).

Poradie rozprávajúcich hráčov v kole sa môže od scény k scéne meniť. Posledný hráč v poslednom kole rozprávania scény zakončí (“ustrihne”) tak, ako považuje za vhodné/efektné.

Ak sa scénu jednoducho nedarí vyrozprávať, nechajte zaznieť nejaký výrok (i veľmi zvláštny, najlepšie otázku) a hneď po ňom scénu

ukončíte a nechajte “vznieť do prázdna”. Je veľká šanca, že v konečnom dôsledku to bude vyzerat’ dost’ cool, alebo aspoň vytvorí námet na zamyslenie. V žiadnom prípade celé scény, ani tie, ktoré vyzerajú byť zle vyrozprávané, neopakujte.

Je vhodné robiť odkazy (nie v zmysle “príbehových náväzností”, ale skôr ako “surrealistické vsuvky”, napr. opakovať konkrétne vety alebo opisy) medzi rôznymi, navonok nesúvisiacimi scénami (napr. medzi snom a realitou – hlavná postava sa na chvíľu bude správať ako inkarnácia, alebo nechať zopakovať blízku postavu to, čo v scéne z minulosti hlavnej postavy povedala nejaká vedľajšia postava, atp.).

## SEBAOBETA

*Sebaobeta* je atribút blízkej postavy. Začína na hodnote päť. Klesá o jedna na začiatku každej scény, v ktorej vystupuje blízka postava a jej Normálnosť je záporná (-1). Keď

hodnota tohoto atribútu klesne na nulu, tak sa v danej scéne úplne vyhrotí vnútorný konflikt blízkej postavy, či má zmysel Tomášovi pomáhať. Vyleje si naňho všetok svoj hnev, vykričí mu do očí, aký je v poslednom čase neznesiteľný, ako veľmi ho nenávidí a určite nezabudne



**Príklad líčenia scény z prvého vzorového scenára** (Tomáš stojí na balkóne so zámerom sa zabiť; na kraji balkóna sedí sova, s ktorou sa Tomáš rozpráva a ktorá mu hovorí, aby skočil (inkarnácia); blízka postava vtrháva na scénu, snaží sa zastaviť Tomáša, pri tom odháňa sovu...) Blízka postava: matka.  
Znamenie: váhy.

A. (akurát ukončil predošlú scénu): Okej, ďalšia scéna. Kukám, že vystupuje blízka postava a zároveň je *Normálnosť* -1. Myslím, že strhnem jeden bod *Sebaobety*. Potom, v akom poradí budeme rozprávať túto scénu?

B.: Myslím, že by sme mohli dať teraz pre zmenu proste najprv ty, A., potom ja a nakoniec C.

C.: Hentaké poradie mne vyhovuje.

A.: Fajn, minule som končil, teraz budem začínať. *Tomáš stojí na balkóne bytu, v ktorom žije sám so svojou matkou už od útleho detstva. Stojí na balkóne, priamo pri zábradlí, so zúfalým výrazom v tvári. Na kraji zábradlia sedí sova, občas sotva počuteľne zahúka, no pri tom sa stále rozpráva s Tomášom: "Tomáš, Tomáš, ešte koľkokrát ti to mám opakovať? Či snád nerozumieš, že ona ťa v skutočnosti nenávidí? Už 24 rokov ti ničí život. Spravila z tvojho života ničím nenaplnenú škrupinu. Celý tvoj život je iba pretváрка."* To je z básne znamenia. *Tomáš celý čas pozerajúci dole na ulicu na hlučnú premávku zrazu skríkne na sovu: "Klamete! Celý čas iba klamete! Odkedy ste mi vstúpili do života, všetko krachuje! Už ma nechajte na pokoji!"* Sova sa--

C. (decentne skáče do reči): Ešte pred tou sovou by mohol Tomáš vystúpiť na zábradlie, čo by vlastne bolo v kontraste s jeho slovami. Čo povieš, A.?

A.: Jasne, to by bolo husté. *Napriek svojim slovám si Tomáš vystúpil na*

*zábradlie a jediné, čo bráni jeho pádu, je jeho ruka, ktorou sa pridrža steny. Sova akoby sa zaškerila a zahúkala späť: "Ale, ale, ako ťa obalamutila. Nie, odkedy sme ti my, Váhy, vstúpili do života, iba odvtedy vidíš skutočnú pravdu. No tak skoč, ukonči svoje trápenie! Netráp sa už ďalej na tomto krutom a neľudskom svete! Prijmi skutočnú ľudskosť, ktorú ti môžeme poskytnúť jedine my!"* [A. takto rozpráva ešte asi desať minút, čo je neskutočne dlho, kedy už C. stratí trpezlivosť a skočí mu do reči.]

C.: A., už rozprávaš dosť dlho, už by si mohol posunúť slovo.

A.: Ale ja som ešte neskončil...

B.: Nevieam, mne je to celkom jedno, ale je celkom fakt, že A. už varí z vody, mňa k tejto scéne aj tak nič nenapadá.

C.: Každopádne, už si celkom dosť hovoril, a ja už som aj pomaly zabudol, čo som chcel povedať v tej scéne. Tak si hod'me mincou... Otázka bude znieť: "Má A. predať slovo ďalej, alebo má pokračovať?" Keď padne to číslo, končíš, a keď to druhé, ten znak, tak, môžeš ešte dokončiť...

A.: Fajn no.

C. (hádzje mincou): Á, číslo, dve eurá, vždy som vás miloval, idem. B., tak nechceš líčiť?

B.: Ani nie, môžeš ísť rovno ty.

C.: Keď vtom z ničoho nič vbehne s krikom na balkón Tomášova matka, strháva Tomáša zo zábradlia a metlou strká do sovy, ktorá so škriekavým zahúkaním odlieta. [...] Tak to by sme mali prvé kolo rozprávania, v ktorom sme už však vyličili celú náplň scény. Myslím, že ďalšie kolo líčenia nemusíme robiť.

B.: Asi nie, ďalšia scéna...

**(koniec príkladu)**

Pozrite sa  
na seba...

tresnúť dverami. Po tejto scéne sa hodnota Sebaobety znovu nastavuje na 5 a v ďalších scénach sa blízka postava správa opäť nápomocne (až do ďalšieho klesnutia Sebaobety na nulu).

Líčenie zápalu hnevu blízkej postavy je nutné skombinovať s pôvodnou náplňou scény a to hoci i extrémnou cestou, t.j. pôvodnú scénu, takú, ako je zapísaná v Scenári, nezhodiť. Nulová Sebaobeta sa môže prejaviť napr. tak, že pri prvom náznaku Tomášovho šialenstva v danej scéne, môže dostať sama blízka postava krátky záchvat šialenstva. Ak by teda Sebaobeta klesla na nulu napr. v scéne s Tomášovou samovraždou, mohla by ho pokojne nechať sa zavraždiť (hneď potom by bolo vhodné ukončiť scénu a ďalej ju neriešiť a nechať sa prekvapiť, ako

zapadne do príbehu až celkom na konci).

Taktiež, ak ste nejakú scénu vyrozprávali tak, že okolnosti v nej boli až extrémne náročné pre blízku postavu, je možné strhnúť dodatočne ďalší bod Sebaobety.

## SPOLUPRÁCA

Je vhodné, ak si hráči pri rozprávaní scén pomáhajú a navzájom sa dopĺňajú. Ak chce nejaký hráč vnieť do hry nejaký prvok, no nie je momentálnym rozprávajúcim hráčom, môže tento prvok jednoducho navrhnúť práve hráčovi, ktorý práve líči scénu. Ten ho môže, ale nemusí prijať. Ak ho neprijme a hráč stále chce, aby bol jeho prvok zakomponovaný do prebiehajúcej scény, preruší sa na chvíľu scéna a

pokúsi sa dospieť k dohode.

Ak nastanú v hre nejaké situácie (či už týkajúce sa organizácie hry alebo rozprávaného príbehu), ktoré nie je možné alebo žiadané vyriešiť (možno zdĺhavou) dohodou a na ktorých sa nezhoduje väčšina hráčov (v opačnom prípade by platilo jednoducho to, čo hovorí väčšina), naformuluje sa k sporu otázka, ktorá môže mať iba dve možné odpovede (“začne túto scénu rozprávať A. alebo B.?”), alebo “bola táto scéna dostatočne silná, na to, aby sme strhli ďalší bod Sebaobety, ako navrhuje A., s čím ale nesúhlasí B.?”), “Necháme scénu ukončiť tak, že Tomáš nahnevaný odíde alebo že sa s blízkou postavou pomerí?”, atp.). Vezme sa minca a rubu a lícu sa priradia jednotlivé odpovede. Hodí sa mincou. Tá strana, ktorá padla, tej priradená odpoveď vchádza do

platnosti.

Ak je možných odpovedí viac ako dve, je skutočne najlepším riešením dohoda medzi hráčmi.

## ŠTÝL HRY

Zhrňme si body súvisiace so štýlom hry a hraním ako takým.

- Príbeh je spoločným dielom všetkých hráčov, každý by mal rozprávať približne rovnako dlhú dobu.
- V hre sa operuje s námetom šialenstva. Môže sa (je to ba priam až veľmi vhodné) prejaviť aj na spôsobe rozprávania ako takom – ustrihnutie navonok neukončenej scény, absurdne

rýchle menenie scén a pod.

- Snažte sa, aby rozprávanie pôsobilo tak, že sa môže stať hocikomu z nás, “blízko domova”. Scény z typického domáceho/rodinného života. A vôbec. Veď ono sa len stačí narodiť pod nesprávnym znamením...

## VZOROVÉ SCENÁRE

Takýto scenár si zväčša vytvárate sami pri príprave na hru, v tomto prípade to teda nebude úplne “váš” príbeh, no pre rýchlu hru s minimálnou prípravou je to ideálne. V hranatých zátvorkach za náplňou scény sa nachádza hodnota Normálnosti scény, povinné náplne

scén sú zvýraznené.

Prečítajte si najprv celý scenár, vrátane poznámok k nemu, zariadte sa podľa nich, určite dodatočné detaily (ako napr. prejavovanie sa zjavenia z básne) a môžete začať hrať.

### Numero uno

Žiadne ďalšie okolnosti nie sú ku scenáru dané (všetky sa určujú voľne v rámci prípravnej scény).

1. (zadaná) Tomášov monológ, občas sa mu niečo čudné prihodí, možno aj tá nočná mora, ale inak žije spokojný, mestský život [0]
2. bežný víkendový deň doma, varí sa obed, medzi Tomášom a blízkou postavou vládne

prijateľská atmosféra [+1]

3. Tomášova nočná mora, prvýkrát sa mu prihovára inkarnácia znamenia, nerozumie jej, nevie, kto/čo to je [-1]
4. bežný víkendový deň doma, blízka postava varí obed, Tomáš je nervózny až nahnevaný na všetko a všetkých; správa sa čudne, nevedno prečo [-1]
5. Tomáš je s blízkou postavou na nákupoch v obchodnom dome, z ničoho nič zbadá vyobrazenie svojho znamenia (váhy, obrázok leva, plagát, kde je vyobrazený kentaur/strelec, herca v kostýme vodníka/vodnára, ...); začne krváčať z nosa, **na zem**

**padnú tri kvapky veľmi tmavej krvi**, točí sa mu hlava až odpadáva; blízka postava chytá hysterický záchvat [-1]

6. Tomášovo detstvo, odchádza s otcom od psychológa, jeho duševný stav je úplne v poriadku, môžu ho prijať na strednú... [+1]
7. Tomáš sa s blízkou postavou prechádza po parku, zrazu sa mu inkarnácia prihovoriť skrz malú veveričku. Tomáš zostane ako prikovaný, blízka postava nerozumie, čo sa deje... [-1]
8. monológ blízkej postavy o tom, ako sa Tomáš zmenil a je čoraz čudnejší [0]
9. Tomášov sen, tentokrát sám v



parku (zo scény 7) s inkarnáciou, zisťuje, čo je inkarnácia zač [-1]

10. Tomáš sa prebúdz neskoro v noci celý spotený, blízka postava vyzvedá, čo sa deje a utišuje ho [+1]

11. monológ blízkej postavy, komentuje Tomášov stav, vyjadruje naň svoj názor [0]

12. Tomáš stojí na balkóne **so zámerom sa zabiť**; na kraji balkóna sedí sova, s ktorou sa Tomáš rozpráva a ktorá mu hovorí, aby skočil (inkarnácia); blízka postava vtrháva na scénu, snaží sa zastaviť Tomáša, pri tom odháňa sovu... [-1]

13. Tomáš s blízkou postavou je

na návšteve u psychiatra. **Ten veci**, ako obvykle, **len zhoršuje...** [-1]

14. Tomáš spí v nemocnici. Na nočnom stolíku sedí sova. Blízka postava sedí pokojne pri Tomášovej posteli. Rozpráva sa so sovou, inkarnáciou Tomášovho znamenia... [-1]

15. (zadaná) Tomáš sa vznáša v ničote, badať na ňom známky jeho úmrtia. Ozve sa hlas: “Už si uveril, Neveriaci?” Ticho. Tma. Prázdno. Koniec. [0]

Celková Normálnosť je -5. Ak by sa hráči nerozhodli viac strhávať Sebaobetu, vnútorný konflikt blízkej postavy by vyvrcholil v 13. scéne (scény, kde sa nachádzala i blízka postava a mali zápornú Normálnosť

sú tieto: 4, 5, 7, 12, 13, 14; piata v zozname nás zaujíma).

### Numero due

- prípravná scéna: policajti sa zhovárajú o Tomášovi, ich kolegovi a viacnásobnom vrahovi, ktorého našli mŕtveho
- znamenie: Strelec (zmysel pre spravodlivosť)
- vzťah k blízkej postave: priateľka
- známky smrti: bodka po injekčnej striekačke na krku
- Tomáš je mladý policajt

1. Tomášov monológ, rozpráva o tom, ako práve prednedávnom dostal možnosť splniť svoj účel na tomto svete, možnosť spraviť tento svet lepším, našiel zmysel svojho

života, práve vďaka Strelcovi, svojmu najlepšiemu priateľovi. [0]

2. Tomáš sa zoznamuje so svoju priateľkou, sestričkou v nemocnici, sú na svojom prvom rande. Pôsobia ako ideálny párik... [+1]

3. Tomáš s priateľkou sú **u psychiatra**, ku ktorému musel ísť kvôli svojmu nie prvému výbuchu agresie po tom, čo zistil, že jeho obvinený nebol odsúdený. Psychiater mu odporúča, aby zmenil prácu. Tomáš toto razantne odmieta, svoje zamestnanie chápe ako poslanie. [-1]

4. Scéna z Tomášovho detstva, v škole je svedkom šikany, okamžite sa postaví na stranu

- bitého, čo z neho spraví iba druhú obeť útočníkov. [+1]
5. Tomáš berie spravodlivosť do vlastných rúk. Vlúpá sa do bytu nespravodlivo oslobodeného. Vráža mu injekciu do krku a zabíja ho. Z nervózne a nepresne udelenej rany vyteká jedna **kvapka krvi (prvá)**. Na parapete za oknom zrazu zbadá sediaceho havrana, ktorý ťuká do okna a akoby prikyvoval. [-1]
6. Tomášov sen. Stojí v byte, v ktorom prvýkrát zabíjal. V byte nikoho niet, no predsa sa mu v hlave ozýva hlas, ktorý sa mu predstavuje ako Strelec. Tomáš oproti sebe badá obraz zavesený na stene, ktorý si pri svojej predošlej návšteve nevšimol. Je na ňom Strelec, kentaur. Pod ním leží luk a pri ňom namiesto šípu injekčná striekačka. Strelec mu vraví, že dnes spravil významný krok vo svojom živote a nech ďalej upevňuje a šíri pravú spravodlivosť. Tomáš nadšene prisviedča a prisahá, že bude. [-1]
7. Monológ blízkej postavy, je nadšená i zmätená z toho, čo jej Tomáš povedal, že našiel nový zmysel vo svojej práci. “Čo to ale znamená?” [0]
8. Tomáš stojí nad svojou druhou obeťou, ďalším neodsúdeným vrahom. Obeť má v krku zabodnutú injekciu, z rany vyteká **kvapka krvi (druhá)**. K Tomášovi sa zozadu priblíži mýtický tvor, napoly človek, napoly kôň, dáva mu ruku na rameno, Tomášom ani netrhne. Strelec ho chváli, Tomáš vymenúva dôvody, kvôli ktorým ho tak či tak *musel* zabiť... [-1]
9. “Nie!” prebudí sa Tomáš s výkrikom. “Čo som to urobil?!” Jeho priateľka k nemu rýchlo prichádza a snaží sa ho utíšiť, pomôcť mu. Tomáš nereaguje a blábolí, že je vrah, priateľka nechápe a je zdesená... [-1]
10. Monológ hlavnej postavy. “Ako som mohol zabiť?!” Trápenie, žiaľ, zmätenie, bezmocnosť, bojí sa obrazov mŕtvych tiel vo svojej hlave, nik mu nerozumie. Snaží sa spomenúť si, kto je Strelec. Na čo ho to naviedol... “Musím to skončiť!” [0]
11. Tomášov sen, v nekonečnom priestore, všade naokolo regále s injekčnými striekačkami. Oproti nemu prichádza jeho priateľka, v skutočnosti Strelec. Oslovuje ju jej menom, Strelec sa zasmieje a odhalí svoju skutočnú podobu. Hovorí o nespočetnom množstve vrahov, ktorí sa pohybujú na slobode. Tieto injekcie sú pre nich... “Nie!” Tomáš odmieta a uteká medzi regálmi, utiecť niet však kam a nemožno. Strelec sa smeje... Nakoniec len v zúfalstve **schyťí jednu injekciu a vrazí si ju do krku**. [-1]
12. Monológ blízkej postavy. Uvažuje, či to má s Tomášom ešte zmysel, či mu tá práca

robí dobre, čo všetky tie sny, ako sa strháva v noci, ako sa s ňou nezhovára, nevie, čo s ním je. Asi by to s ním mala skončiť. [0]

13. Tomáš u psychiatričky. Tou je ale jeho priateľka. Hovorí mu, že nie je spôsobilý ďalej vykonávať prácu policajta. Tomáš chytá hysterický záchvat. [-1]

14. Tomáš na súde, je obžalovaný z dvoch vrážd. Blízka postava svedčí o tom, ako zistila, že Tomáš cez ňu kradne vybavenie z nemocnice, injekčné striekačky, ktoré naplnené vzduchom môžu pri správnom vovedení do krvného obehu zapríčiniť smrť a ktoré našla neprirodzene zakrvavené v koši. Alebo také,

aké sa používajú pri užívaní drog. Tomáš je zmätený a nahnevaný, blízka postava indiferentná. [+1]

15. Tomáš je vo svojom byte, správa sa podobne, ako jeho obeť pred ich smrťou. Uvedomí si to, uteká. Zrazu sa mu na krku utvorí krvavá bodka a vytečie z nej **kvapka krvi (tretia)**. Príde k nemu zozadu Strelec a bodá mu do krku, presne do bodky, injekčnú striekačku do krku. Tomáš umierajúc padá... "Prečo?" [-1]

16. Posledná scéna tak, ako je daná. [0]

## DESIGN HRY

Hra vznikla v rámci súťaže RPG Kuchyňa 2010.

### Použité ingrediencie:

- hviezdy – spôsobujú šialenosť hlavnej postavy skrz jej znamenie, prejavujú sa ako inkarnácie; nepriamo sú jedným z kľúčových ťažísk hry
- hranice – jedným z motívov rozprávaného príbehu je prekonávanie hraníc medzi príčetnosťou a šialenstvom, sebaobetovaním sa a stratením viery v iného človeka, životom a smrťou, ...
- koruna – nebyť eura, aj by to

dávalo zmysel; mince sa používajú pri rozhodovaní o sporných záležitostiach

Hra bola tvorená tak, aby v ceste tvorby hráčmi tvoreného, špecifického príbehu nestálo snáď nič a minimum vytvorených mechaník tento kreatívny proces len podporovali.

# TAJOMSTVÁ ZVEROKRUHU



koruny  
mince  
nezošaliť  
rozhodovanie  
viera - zastaralá  
súčasnosť  
príbeh  
rozprávanie  
príroda  
vzťahy  
znamenia  
zverokruh  
ryba  
mlčanie  
hranica  
život a smrť  
realita  
nočná mora?  
nemožné  
mágia  
paranormálne  
všetci chcú žiť svoje sny  
opak je pravdou  
človek pánom?  
mystika  
psychika  
hra  
strach  
nepoznané  
horor  
krv, dva centy, tri kvapky  
skúsenosť  
kreatívna zábava  
monológy  
zmenil sa  
nespoznávam ho  
má zmysel sa ešte obetovať?  
chcem ti pomôcť  
neistota  
kto si?