

ПАМЯТКА ВЕДУЩЕМУ

ЗАДАЧИ

У ведущего в «Обитателях холмов» есть три ключевые задачи, которыми он занимается в процессе игры, и других задач у него, в сущности, нет:

- Показывать достоверный мир.
- Устраивать героям жизнь в интересные времена.
- Позволять будущему формироваться в игре.

ПРИНЦИПЫ

Кроме трёх основных задач, у ведущего в «Обитателях холмов» есть набор принципов, по которому он может сориентироваться, что говорить дальше. Задачи — это то, что вы делаете, а принципы — то, как вы это делаете.

- Обращайтесь к персонажам, а не к игрокам.
- Придумывайте интересные ситуации, а не сюжеты.
- Дотраивайте мир в процессе игры.
- Задавайте вопросы и используйте ответы как точки отсчёта.
- Делайте ходы ведущего, но не называйте их.
- Наполняйте игровой мир деталями для всех органов чувств.
- Легко добавляйте, легко уничтожайте.
- Давайте имена персонажам.
- Любуйтесь героями.
- Учитывайте, что происходит за кулисами.
- Описывайте действия людей с точки зрения кроликов.

ВСЕГДА ЗАДАВАЙТЕ ВОПРОС

- Что вы делаете?

ХОДЫ ВЕДУЩЕГО

Ходы ведущего — это инструменты, направляющие повествование. Обычно ведущий делает ходы, когда у игрока при броске кубиков получается 6–, когда игроки игнорируют надвигающуюся угрозу или просто смотрят на него и ждут, что же случится дальше.

Любой из ходов ведущего может быть сыгран как мягкий и как жёсткий. Мягкие вводят новую угрозу или осложнение — нечто, на что герои могут отреагировать, чтобы справиться с проблемой или избежать её. Мягкие ходы развивают уже сложившуюся ситуацию или оканчиваются предвестниками будущих бед, но никогда не предполагают необратимых последствий для героев.

- Покажите надвигающуюся опасность.
- Разделите их.
- Загоните их в угол.
- Дайте им серьёзный повод пошевелиться.
- Натравьте хищника.
- Наводите панику.
- Оставьте шрамы.
- Упомяните происходящее за кадром.
- Поставьте их перед трудным выбором.
- Столкните их с последствиями или дайте им шанс.
- Обращайте их действия против них.
- Используйте опасности и хищников.

ВОПРОСЫ ОБ ОТНОШЕНИЯХ

- Кому ты доверяешь больше всех?
- Кто портит тебе жизнь?
- Кого бы ты хотел в партнёры?
- Кто пускает тебя спать в своё убежище?
- Кто самый старый из известных вам кроликов?
- Кто оказался твоим соперником?
- Кого ты предпочёл бы видеть главным в колонии?
- В чьей тени ты долгое время жил?
- Кто знает твой секрет?
- Кто _____?

ВОПРОСЫ О СОБЫТИЯХ

- Что происходит после рождения крольчат?
- Что происходит после гибели кролика?
- Что в этой колонии ценят?
- Что происходит, когда прибывает новый кролик?
- Какие у колонии отношения с другими?
- Какие хищники терроризируют колонию?
- Какие другие животные есть поблизости?
- Какие проблемы создают кроликам люди?
- Что случится, если кроликам придётся оставить колонию?
- Что происходит, когда статус кролика в колонии меняется?
- Что _____?

ВОПРОСЫ О КОЛОНИИ

- По каким приметам местности кролик может найти эту колонию?
- Что видно вокруг, если выглянуть из норы, ведущей в колонию?
- Колония большая, маленькая или средняя?
- Как колония была основана?
- Какие у этой колонии знаменитые кролики, живые или мёртвые?
- Как колония выглядит, звучит, пахнет?
- Как в этой колонии принимают решения?
- Кто недоволен происходящим в колонии?
- Каково ваше место в колонии?
- Какая опасность может уничтожить колонию, если её не остановить?
- Что местным кроликам труднее всего доставать?
- Что у колонии есть такого, чему можно позавидовать?
- Что могло бы сделать колонию лучшим местом для жизни?
- Что _____?

ВОПРОСЫ О СИТУАЦИИ

- Сейчас день, ночь, сумерки?
- Как вы все оказались вдали от колонии?
- Когда вы поняли, что заблудились?
- Кто оказался ранен или в ловушке?
- Какое животное только что к тебе приблизилось?
- Какого хищника ты только что заметил?
- Что _____?

КОНЕЦ ГЛАВЫ

Любая глава рано или поздно подходит к концу. Хороший момент для окончания главы — это момент, когда вы можете закончить фразу:

- ...и это была история о том, как _____.

Подходящие моменты для завершения фразы и окончания главы:

- Кролики справляются или окончательно не справляются с опасностью.
- Получен ответ на вопрос о событиях.
- Гибнет важный персонаж.
- Важный персонаж рождает крольчат.
- Герои побеждают хищника.
- Герои достигают важной цели.
- У вас закончилось время для игры.

ПОСЛЕДУЮЩИЕ ГЛАВЫ

- Задайте заготовленные вопросы.
- Задайте вопросы о героях и животных, которых они любят или ненавидят.
- Задайте вопросы об опасностях из прошлой главы и продвиньте хотя бы одну из них на шаг ближе к реализации её намерения (см. стр. 52).
- Задайте вопросы о текущей ситуации и поместите героев в центр событий.
- Спросите: «Что вы делаете?».

