



БОЛЬШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
«ГЭМПЕЙ»
(ПЕРИОД «ХЭЙАН», СОЗДАНИЕ СЕГУНАТА)

СЕТТИНГ

ЯПОНИЯ, ПЕРИОД ХЭЙАН, XII ВЕК
СРЕДНЕВЕКОВЬЕ

- ФЕОДАЛИЗМ
- ЛУКИ, МЕЧИ, КОПЬЯ
- КИМОНО
- ЗНАТНЫЕ РОДА И КРЕСТЬЯНЕ
- МОНАХИ (БУДДИЗМ В МОНАСТЫРЯХ,
СИНТО В КРЕСТЬЯНСТВЕ);
- РЫБОЛОВСТВО, СЕЛЬСКОЕ ХОЗЯЙСТВО
(РИСОВЫЕ ПОЛЯ, РЕКИ)
- САМУРАИ, РОНИНЫ, ДАЙМЕ,
МОНАХИ-ВОИНЫ, ГЕЙШИ, ПОЭТЫ





БОЛЬШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
«ГЭМПЕЙ»
(ПЕРИОД «ХЭЙАН», СОЗДАНИЕ СЕГУНАТА)

СИЛЫ

КЛАН ФУДЗИВАРА



ДРЕВНИЙ РОД, теряющий власть
в пользу клана Тайра

КЛАН ТАЙРА

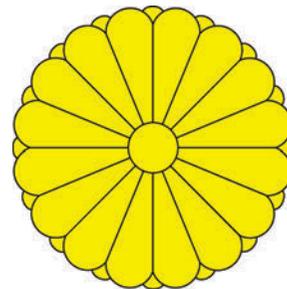


ПРОТИВНИКИ МИНАМОТО
живут в Киото, подчиняют себе императорскую
семью, властвуют и борются с Минамото, уничтожая
всех, кроме двоих детей, которые затем поднимут
восстание и уничтожат род

КЛАН МИНАМОТО



ПРОТИВНИКИ ТАЙРА
живут в Камакуре, вступают в борьбу против клана
Тайра, проигрывают ее, но затем собирают восстание
и устанавливают СЕГУНАТ



ИМПЕРАТОРСКАЯ СЕМЬЯ

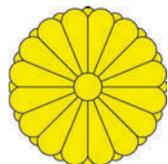
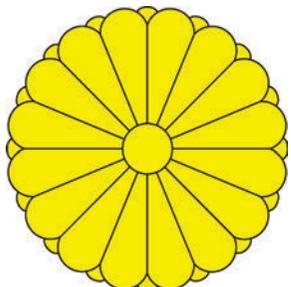


БОЛЬШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
«ГЭМПЕЙ»

(ПЕРИОД «ХЭЙАН», СОЗДАНИЕ СЕГУНАТА)

ПЕРСОНАЖИ

ИМПЕРАТОРСКАЯ СЕМЬЯ

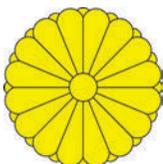


ГО-СИРАГАВА (КОМИССАР)

пожилой император-монах, отрекшийся от своего титула, но сохраняющий власть при дворе. Отвечает за императорскую семью, выполняет функции руководителя культурной программы при дворе (набирает учителей, сопровождает императора)

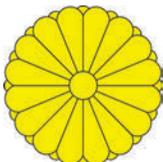
НОРИХИТО ТАКАКУРА (Профильник)

Сын Го-Сирагавы. Женится на дочери главы рода Тайра в первый день. Становится Императором – вокруг него крутится вся игра при дворе в первый день. Вместе с женой должен завести и вырастить двух детей – Антоку (ребенок) и Го-Тоба (ребенок), которые потом сыграют роль в гражданской войне. Умирает от сюжетного события (тяжело заболевает)



МОТИХИТО (Профильник)

Младший сын Го-Сирагавы. Живет при дворе и учится вместе со старшим братом. После того, как тот заболевает, просит отца и Главу Клана Тайра назначить его будущим преемником. Тайра продавлиывает своего внука, а потому тот пробует поднять восстание – едет в Камакуру, где ему отказывают, прячется в Монастыре, где его прячут. Тайра осаждают монастырь, убивая Мотихито.



АНТОКУ (ребенок)

Рождается во второй день у Норихито и его жены. Глава дома Тайра провозглашает его императором, заставляя его отца отречься по болезни.



ГО ТОБА (ребенок)

Может родиться во второй день у Норихито и любой другой женщины, кроме жены (наложницы). На него делают ставку Минамото (если он появится в игре)





БОЛЬШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
«ГЭМПЕЙ»
(ПЕРИОД «ХЭЙАН», СОЗДАНИЕ СЕГУНАТА)

ПЕРСОНАЖИ

КЛАН ТАЙРА



ТАЙРА КИЕМОРИ (КОМИССАР)

Глава клана Тайра. Властный пожилой человек, фактически глава всей власти в Японии. Отвечает за коммуникацию и жизнь клана Тайра, выдает семейные задания, управляет Императором и ведет сюжетную ветку игры. Умирает перед финальным этапом игры.



ТАЙРА СИГИМОРИ (Профильник)

Сын главы клана Тайра и наследник рода. Благородный и честный человек, стремящийся установить хорошие порядки (все зовут его «Совесью дома Тайра»). В середине второго дня заболевает и умирает (сюжет). Обладает способностью видеть души мертвых.



ТАЙРА-НО ТОКУКО (Профильник)

Дочь главы дома Тайра и сестра Сигимори. В первый день выдают замуж за молодого императора Норихито, у них рождается сын Антоку. Тихая и добрая, хочет сохранить жизнь своего сына любой ценой и избежать войны. Живет в Киото.



ТАЙРА МУНЕМОРИ (ребенок)

Средний брат Сигимори. Труслив и не очень опытен, но после смерти своего старшего брата становится главой рода Тайра и вынужден вести его в последнюю битву.



БОЛЬШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
«ГЭМПЕЙ»
(ПЕРИОД «ХЭЙАН», СОЗДАНИЕ СЕГУНАТА)



ПЕРСОНАЖИ

КЛАН ТАЙРА



ТАЙРА КОРЕМОРИ (ребенок)

Старший сын Сигимори. Занимается монашеством, искусствами, стремится установить диалог Тайра и монахов. Может быть сослан в монастырь в случае, если не выполнит квест от деда – там покончит с собой, не вынеся позора.



ТАЙРА СИГЕХИРА (ребенок)

Младший сын главы клана Тайра. Жесток и хочет следовать пути воина – получает приказ в подавлении мятежа монахов и сжигает монастырь в Наре.



ТАЙРА-НО МОРИКО (ребенок)

Младшая дочь главы клана Тайра. В первый день выдается замуж за мальчика из рода Фудзивара, закрепляя союз родов. Может умереть, если получит болезнь.



БОЛЬШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
«ГЭМПЕЙ»
(ПЕРИОД «ХЭЙАН», СОЗДАНИЕ СЕГУНАТА)



ПЕРСОНАЖИ

КЛАН МИНАМОТО



МИНАМОТО ЕСИТОМО (КОМИССАР)
Глава клана Минамото в певрый день. Благородный и честный отец семейства, который оказывается жертвой интриг клана Тайра. В первый день совершает сепукку на заставке и умирает, чтобы потом его дети мстили за него. Во второй день становится духом в Лесу Мертвых и отвечает за него.



МИНАМОТО ЕРИМАСА (КОМИССАР)
Старший брат Еситомо. Не поддерживает его восстание против Тайра, принимая их власть и подчиняясь им. За это глава Дома Тайра жалует ему управление Камакурой (город/замок). Там отвечает за административные квесты, сбор налогов и т.д. Во второй день помогает детям Минамото собрать восстание. Гибнет перед финальной битвой, оставляя командование на профильников.



МИНАМОТО ТОКИВА (КОМИССАР)
Жена (а затем – вдова) Еситомо, отца семейства. После его смерти молит главу дома Тайра пощадить его маленьких детей – он соглашается, и она становится его наложницей. Отвечает в Киото за дворцовый быт.



МИНАМОТО ЕРИТОМО (Профильник)
Старший сын Еситомо. После казни отца в первый день его ссылают в одну из крестьянских деревень. Там он живет под видом сироты, но затем Еримаса предлагает ему поднять восстание и отомстить за отца.



БОЛЬШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
«ГЭМПЕЙ»
(ПЕРИОД «ХЭЙАН», СОЗДАНИЕ СЕГУНАТА)



ПЕРСОНАЖИ

КЛАН МИНАМОТО



МИНАМОТО ЕСИЦУНЕ (Профильник)

Младший сын главы клана Минамото, брат Еритомо. После казни отца его ссылают в монастырь, где он становится монахом. После встречи с духом отца в лесу становится воином и стремится отомстить за отца. Должен найти брата, стать его военным начальником, привлечь монахов на их сторону и победить Тайра.



КИСО ЕСИНАКА (Профильник)

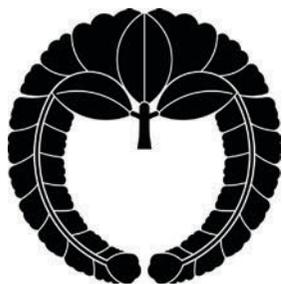
Двоюродный брат Есицуне и Еритомо. Ему удается сбежать после падения клана Минамото в первый день в лес, где его принимает банда разбойников. Вместе с ними растет и становится бродячим воином, чтобы попробовать забрать власть во второй день. Ненавидит своих родственников и хочет править самостоятельно, опираясь на свои лесные шайки.



БОЛЬШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
«ГЭМПЕЙ»
(ПЕРИОД «ХЭЙАН», СОЗДАНИЕ СЕГУНАТА)

ПЕРСОНАЖИ

КЛАН ФУДЗИВАРА



ФУДЗИВАРА-НО МИТИНОРИ (КОМИССАР)

Старший в слабеющем клане Фудзивара. Поддерживает Тайра для того, чтобы сохранить власть своей семьи. В обмен Тайра жалуют ему управление монастырем и подготовку монахов-воинов. Поддерживает Тайра, но после сожжения монастыря это может измениться.



ФУДЗИВАРА-НО КИМИКО (КОМИССАР)

Мать погибшего соперника Митинори Фудзивары Нобуэри. Ее сын участвовал в мятеже против Тайра, поддерживал Минамото и был казнен. За это глава дома Тайра отправил ее подальше от двора, заниматься полями – готова поддержать Минамото в борьбе за трон, но пока скрывает это. Является мастером полей.



ФУДЗИВАРА КАНЭДЗАНЕ (Профильник)

Племянник Митинори. Женится в первый день на младшей дочери Тайра Морико, что укрепляет связь родов. Занимает одну из придворных должностей (собирает налоги, занимается обучением императора, готовит императорскую армию и т.д.). Хочет возродить свой род и сделать его самостоятельным.



ФУДЗИВАРА-НО ЕСИКО (ребенок)

Одна из последних наследниц рода Фудзивара императорских кровей. Обучается во дворце танцам, песням и манерам, держится рядом своего родственника Канэдзане. Он может попытаться выдать ее замуж, чтобы продолжить развитие своего клана.



БОЛЬШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
«ГЭМПЕЙ»
(ПЕРИОД «ХЭЙАН», СОЗДАНИЕ СЕГУНАТА)

ПЕРСОНАЖИ

ПРОЧИЕ ВАЖНЫЕ ПЕРСОНАЖИ



НАКАХАРА КАНЭТО (КОМИССАР)

Руководитель свободных ронинов-разбойников. Живут на границе Леса Мертвых. Руководит теми, кто хочет стать ниндзя или разбойниками – вместе с ними ходит на задания, учит их простому оружию и т.д. Туда же (скорее всего) – легендарные задания на совершение подвигов в Лесу Мертвых, поиску легендарных противников и т.д.



ТОМОЭ ГОДЗЕН (Профильник)

Дочь Накахары Канэто. Желает стать мастером меча и легендарным самураем. Вместе с отцом ведет свободную жизнь, нанимается в наемники и т.д. Поддерживает Кисо Есиаку в его претензиях на престол.



БЭНКЕЙ (Профильник)

Свободный воин-монах, состоит в братстве свободных воинов вместе с Канэто. Занимается тем, что забирает мечи у тех, кто вступает с ним в поединок. Встретив Есицунэ, присоединяется к нему (если не делает это сам или не проигрывает ему в бою, так ему говорят боги или лично Канэто)



НАСТОЯТЕЛЬНИЦА СЮНКАН (КОМИССАР)

Настоятельница монастыря Нарэ. Пожилая и мудрая, бесприкословный авторитет для всех монахов. Проповедует мир, однако после сожжения храма может задуматься о переходе на сторону Минамото.



БОЛЬШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
«ГЭМПЕЙ»
(ПЕРИОД «ХЭЙАН», СОЗДАНИЕ СЕГУНАТА)

ПЕРСОНАЖИ

ПРОЧИЕ ВАЖНЫЕ ПЕРСОНАЖИ



МОНГАКУ (Профильник-ребенок)

Монах, служит в храме Нарэ и лично учится у настоятельницы Сюнкан. Поддерживает Минамото и ищет потерянных детей Минамото, чтобы открыть им тайну их рождения и пути.



ГЛАВЫ КРЕСТЬЯНСКИХ СЕМЕЙ ФУДЗИВАРА, СУНАМАТА, АВАЦУ, УДЖИ (4 КОМИССАРА)

Пожилые главы крестьянских семей, которые не могут уехать из своих родительских домов. Следят за благополучием своих родовых деревень, заботятся о наследниках, помогают добывать ресурсы (рыба, ткань, руда, глина)



ГОРОДСКИЕ ЖИТЕЛИ (4 КОМИССАРА)

Торговец, владелица онсена, владелица изакаи, мастер (производство крафта). Живут в Камакуре, принимают на работу незнатных и вместе с ними играют в игру «Капиталист» (развивают предприятие)



ОНИ (КОМИССАР)

Демон Преисподней, который работает с душами мертвых в Лесу Мертвых (мстит их убийцам или врагам, заманивает путников в лес и загадывает им загадки и т.д.)

И ДРУГИЕ....



КЛЮЧЕВЫЕ ЛОКАЦИИ



КАМАКУРА

Замок и город
Резиденция ДАЙМЕ (занимается деревнями)
ПРОИЗВОДСТВО (крафт)
РЫНОК (торговля, повозки)
ОНСЕН (массаж, чай, лечение)
ИЗАКАЯ (таверна, еда и сакэ)



РИСОВЫЕ ПОЛЯ

Сельскохозяйственное производство
сажаем на квадратах рис, пшеницу, сою, овощи и лен

ДЕРЕВНЯ ФУДЗИГАВА

Семья Фудзигава, занимается
производством ГЛИНЫ



ДЕРЕВНЯ АВАЦУ

Семья Авацу, занимается
добычей РУДЫ



ДЕРЕВНЯ УДЖИ

Семья Уджи, занимается
производством ТКАНЕЙ



ДЕРЕВНЯ СУНАМАТА

Семья Сунамата, занимается
ловлей РЫБЫ



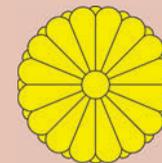
МОНАСТЫРЬ НАРЭ

САД (выращиваем фрукты для двора и вина)
Обучение боевым искусствам
МЕДИТАЦИИ (разговоры про буддизм и духовный путь)
ПАНИХИДЫ
Дорога к мертвым ЛЕС



КИОТО

Императорский двор
Придворные службы
Церемонии, приемы,
дворцовая жизнь знати



ЛЕС МЕРТВЫХ





БОЛЬШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
«ГЭМПЕЙ»
(ПЕРИОД «ХЭЙАН», СОЗДАНИЕ СЕГУНАТА)

СОЦИАЛЬНАЯ СТРУКТУРА



ИМПЕРАТОРСКАЯ СЕМЬЯ

ИМПЕРАТОР - РЕБЕНОК, живет при дворе, выполняет церемониал, не имеет власти, все стремятся с ним породниться, нельзя на него смотреть (бог)



ЗНАТНЫЕ КЛАНЫ (ТАЙРА, МИНАМОТО)

Могут быть дайме, иметь армию, им служат самураи из менее знатных родов, занимаются придворными делами и управлением замком)



ПРОЧИЕ КЛАНЫ (МОЖНО ОСНОВАТЬ В ИГРЕ)

Идут на службу во дворец или замок, могут становиться самураями или придворными дамами



ГОРОЖАНЕ

Ремесло, торговля,
дела города КАМАКУРА



МОНАХИ

Стихи, легенды, боевые искусства, возрождение

КРЕСТЬЯНЕ

Поля, торговля, деревни





БОЛЬШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
«ГЭМПЕЙ»
(ПЕРИОД «ХЭЙАН», СОЗДАНИЕ СЕГУНАТА)

ДЕРЕВНЯ

У КАЖДОЙ СЕМЬИ ЕСТЬ СВОЯ
ЖИВУТ КРЕСТЬЯНЕ

ЧТО ЕСТЬ И ЗАЧЕМ:

- АРКА СИНТО С ТАБЛИЧКОЙ
- АМБАР
- Навещаем старого отца/мать
- Приносим новости
- отправляем деньги на то, чтобы они жили
- Надо кормить НЕ СЕБЯ, а деревню
- Приносим легенды, заботимся о стариках
- Нам рассказывают лор





ДЕРЕВНЯ

ЗАНЯТИЯ:

- Святилище рода (приносим дары своим покровителям, чтобы нам везло (дают защиту от болезни и нечистой силы));
- Амбар (храним тут вещи рода, семейные реликвии, продукты для старых родителей);
- Добыча сырых ресурсов (в каждой деревне можно что-то добыть, что затем можно продать в городе)

НАДО ЗАРАБАТЫВАТЬ ДЕНЬГИ, ЧТОБЫ:

- кормить старого родителя
- платить дайме налог

КТО:

- Глава рода (Комиссар), помогает освоить добычу, рассказывает про культуру и обычаи, собирает новости, дает благословение на брак и рождение ребенка
- Игроки (4 основных + 1 профильник = 5 человек)
Делятся на работу на полях (2+1) и добычу (2+комиссар)

БОЛЬШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА «ГЭМПЕЙ»

(ПЕРИОД «ХЭЙАН», СОЗДАНИЕ СЕГУНАТА)



ДЕРЕВНЯ ФУДЗИГАВА

Бывшая деревня Минамото, которую Тайра отдает своим детям. Здесь добывают глину – нужно придумать механизм (месим песок и воду? Выкапываем что-то?) После выполнения тех. задания получаем ящик с ресурсом, который можно продать.

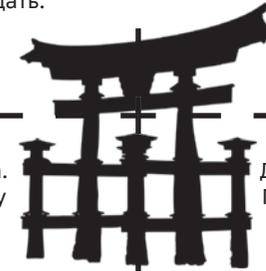


ДЕРЕВНЯ СУНАМАТА

Бывшая деревня Минамото, которую Тайра отдает своим детям. Здесь ловят рыбу – надо выполнить техническое задание (вяжем сеть, садимся в лодку, цепляем сетью рыб в поле, чистим их), за выполнение получаем ящик с ресурсом



Деревня клана Тайра. Принадлежит одному из его самураев или детей. В деревне добывают РУДУ (почитать, как это делали в Японии – просеивом, находим маленькие кусочки фольги в тазах с песком путем промывания). За определенный вес получаем ящик с ресурсом.



Деревня клана Тайра. Принадлежит одному из его самураев или детей. В деревне добывают ТКАНЬ (нужно привести лен с полей, а затем шивать вместе фрагменты ткани – за выполнение технического задания получаем ящик с ресурсом)

ДЕРЕВНЯ АВАЦУ

ДЕРЕВНЯ УДЖИ





БОЛЬШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
«ГЭМПЕЙ»

(ПЕРИОД «ХЭЙАН», СОЗДАНИЕ СЕГУНАТА)

ГОРОД (КАМАКУРА)

ЗДЕСЬ НИКТО НЕ ЖИВЕТ,
СЮДА СТЕКАЮТСЯ ДЛЯ ТОРГОВЛИ
ТРАТ И РАБОТЫ

ЧТО ЕСТЬ И ЗАЧЕМ:

- Изикая (едим и пьем)
- Онсен (бани, подумать)
- Торговые ряды (выкупаем себе уголок, торгуем)
- Ремесло (кузнец, ткач, пища, предметы быта (крафт))
- КУРСИРУЕМ ИЗ ДЕРЕВНИ В ГОРОД
- Выдаются квесты от странствующих персонажей (мастер меча, пьяница и т.д.)





КАМАКУРА

ЗАНЯТИЯ:

ИЗАКАЯ.

Варим рис и лапшу, если нам привезли коробку с ресурсом (сам рис или блоки завариваемой лапши), добавляем к ней овощи и т.д. Также делаем сакэ (подумать как) из риса или вино (из фруктов монастыря).

Игра в «Капиталиста» (достать ресурсы, произвести, заработать)

КТО:

ВЛАДЕЛЕЦ (КОМИССАР)
+ 2 РЕБЕНКА (напитки, еда)



РЫНОК.

Покупаем себе стол (или арендуем) и продаем представителям императорской семьи или даеме то, что нужно для двора (в Киото) или для торговли на экспорт (есть Госзаказ на производство ресурсов для торговли с Китаем и Кореей); Нанимаемся в торговый КАРАВАН. Нам дают телегу с редкими ресурсами, после чего мы пускаемся по деревням, монастырям и т.д. для сбыта этого всего и конвертации в прибыль. Получаем процент.

КТО:

ТОРГОВЕЦ (КОМИССАР)
+ 2 РЕБЕНКА (телега, столы)

ОНСЕН.

Бани и массажные центры с целебными водами и маслами. Тут обучаемся мастерству массажа и заваривания чая, параллельно нанимаем сюда СИРАБЕСИ: танцовщиц, музыкантов, поэтов, чтобы делать досуг гостям. Еще тут можно лечиться от болезней (нужны специальные травы от монахов из Леса Мертвых, а также можно делать МАСЛА (как в дне Парфюмерии)

КТО:

ВЛАДЕЛЕЦ (КОМИССАР)
+ 2-3 РЕБЕНКА (массаж, масла, танцы)

БОЛЬШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
«ГЭМПЕЙ»
(ПЕРИОД «ХЭЙАН», СОЗДАНИЕ СЕГУНАТА)



КАМАКУРА

ЗАНЯТИЯ:

НАМЕСТНИК (Бюрократия).

Нанимает крестьян на прокладку ДОРОГ (тянем колышки с веревкой по ключевым дорогам, где на нас не нападают звери и духи и по которым может ехать телега или лошадь), собираем НАЛОГИ, тренируем СТРАЖУ, выполняем квесты из КИОТО

КТО:

МИНАМОТО ЕРИМАСА
(КОМИССАР)



+ 2 ПРОФИЛЬНИКА (налоги, дорога) из знатных домов



БОЛЬШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
«ГЭМПЕЙ»
(ПЕРИОД «ХЭЙАН», СОЗДАНИЕ СЕГУНАТА)

МАСТЕР (КРАФТ).

Делаем красивые вещи из японской культуры (веера, узоры на ткани (пояса), коробочки папье-маше, нецки, палочки расписываем и т.д., которые потом можем продать как предметы роскоши знати (а они из дарят императору и повышают престиж своего рода)

КТО:

МАСТЕР (КОМИССАР)

+ 2-3 РЕБЕНКА (по одному на каждое производство в зависимости от их количества)



БОЛЬШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
«ГЭМПЕЙ»
(ПЕРИОД «ХЭЙАН», СОЗДАНИЕ СЕГУНАТА)

РИСОВЫЕ ПОЛЯ

ЗДЕСЬ НИКТО НЕ ЖИВЕТ,
СЮДА ПРИХОДЯТ В ПОИСКАХ
РАБОТЫ

ЧТО ЕСТЬ И ЗАЧЕМ:

- Есть наборы разных работ (высаживаем рис, собираем его, добываем иные пищевые сельхозресурсы)
- За мини-игры получаем ресурсы, которые дальше можно продавать в городах знати, привозить родственникам для выживания и т.д.
- Можно купить поле, можно стать землевладельцем и т.д. (путь к знати)





БОЛЬШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
«ГЭМПЕЙ»
(ПЕРИОД «ХЭЙАН», СОЗДАНИЕ СЕГУНАТА)

РИСОВЫЕ ПОЛЯ

ЗАНЯТИЯ:

Вся территория поля разделена на квадраты, квадрат может принадлежать только знатному, дополнительные покупаются за деньги. На квадрате можно выращивать один ресурс из списка:

- РИС
- ПШЕНИЦА
- СОЯ
- ОВОЩИ
- ЛЕН

Каждый ресурс имеет свою технологическую карту – выполнив, заверяем у старшего на полях и меняем на реальный ресурс

КТО:
ФУДЗИВАРА КИМИКО
(КОМИССАР)



Дети и профиля приходят на работу



ДЕРЕВНЯ ФУДЗИГАВА	МОНАХИ	ДЕРЕВНЯ СУНАМАТА
ТАЙРА (НАХОДЯТ КРЕСТЬЯН ДЛЯ ОБРАБОТКИ)	ИМПЕРАТОР	БЫВШИЕ ПОЛЯ МИНАМОТО (раздаются новым саму- раям)
ДЕРЕВНЯ АВАЦУ		ДЕРЕВНЯ УДЖИ



БОЛЬШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
«ГЭМПЕЙ»
(ПЕРИОД «ХЭЙАН», СОЗДАНИЕ СЕГУНАТА)

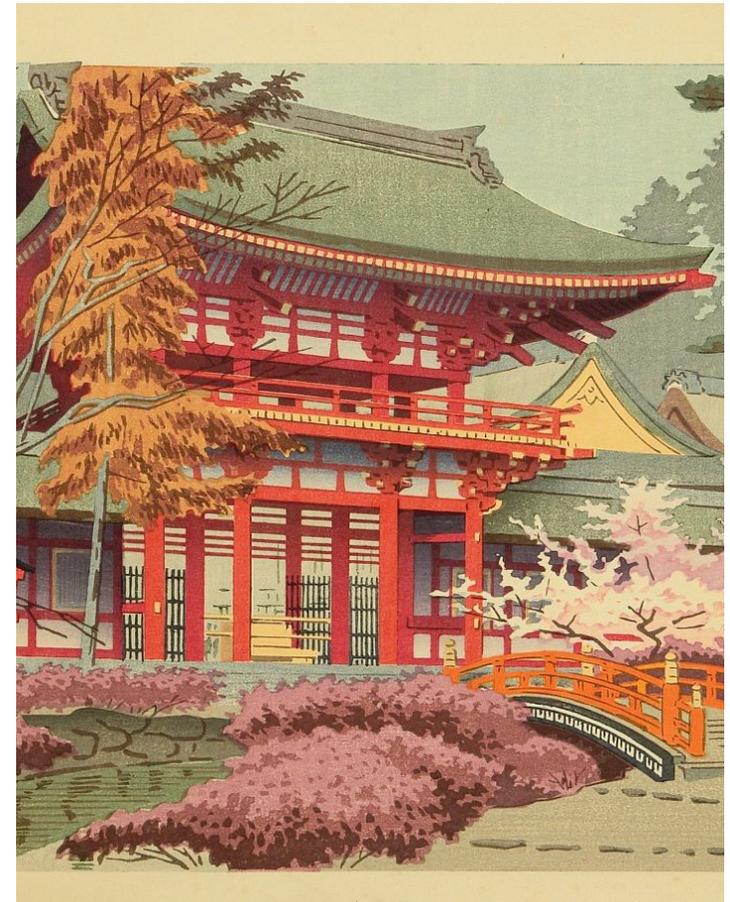
МОНАСТЫРЬ НАРЭ



ЗДЕСЬ ЖИВУТ МОНАХИ,
УЧАТСЯ ВСЕМ УМЕНИЯМ
С ОРУЖИЕМ,
ПОГРУЖАЮТСЯ В КУЛЬТУРУ

ЧТО ЕСТЬ И ЗАЧЕМ:

- Медитации, свитки, роспись вееров и хокку, духовные практики и легенды
- Обучение владению оружием (меч, лук)
- Квесты в лес мертвых (игры с духами и богами)
- Дорога в Мир Мертвых (Лес)





БОЛЬШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
«ГЭМПЕЙ»
(ПЕРИОД «ХЭЙАН», СОЗДАНИЕ СЕГУНАТА)

МОНАСТЫРЬ НАРЭ



ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ В МОНАСТЫРЕ:

САД (ДЛЯ ВСЕХ)

Есть свой собственный надел для выращивания еды на полях, плюс свои собственные деревья, на которых надо придумать механику выращивания фруктов для императорского двора (покупают активно) и производства фруктового вина (сливы, персики и т.д.). Кроме того, делаем тут сад камней, постигаем философию его размещения и т.д.

МЕДИТАЦИИ

Можно постигнуть одну из наук, которые затем можно преподавать при императорском дворе в качестве учителя и получать знание:

- ХОККУ и ЧТЕНИЕ;
- КАЛЛИГРАФИЯ;
- МЕДИТАЦИИ И БОГОСЛОВИЕ;
- ЗАВАРИВАНИЕ ЧАЯ И ЦЕРЕМОНИЯ;
- ИСТОРИЯ ЯПОНИИ

КТО:

НАСТОЯТЕЛЬНИЦА СЮНКАН
(КОМИССАР)
– 1 ПРОФИЛЬ (МОНГАКУ)

БОЕВОЕ МАСТЕРСТВО

Стать самураем можно только после освоения боевых искусств в храме. Тренируемся владению мечем, луком и копьем.

Отрабатываем боевые приемы ближнего боя. Тренируем тело и дух. Получив от мастера благословение, можем претендовать на получение и покупку оружия, титул самурая.

КТО:

ФУДЗИВАРА-НО МИТИНОРИ
(КОМИССАР)
– 1 ПРОФИЛЬ (ЕСИЦУНЭ)





БОЛЬШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
«ГЭМПЕЙ»
(ПЕРИОД «ХЭЙАН», СОЗДАНИЕ СЕГУНАТА)

МОНАСТЫРЬ НАРЭ



МЕХАНИКА ЖИЗНИ В МОНАСТЫРЕ:

ВСЕ МОНАХИ РАЗДЕЛЯЮТСЯ НА ДВЕ ГРУППЫ (в идеале – мальчики и девочки, чтобы сделать женский и мужской монастырь, но можно и смешанные). Группы живут по своему расписанию (как в школе), осуществляя кругосветку между этапами, между «станциями» проводят их профильники или старшие на группах:

РАБОТА В САДУ (20 МИНУТ)	Расставляем камни в саду камней, поливаем и удобряем деревья, собираем урожай фруктов
БОЕВЫЕ ИСКУССТВА (20 МИНУТ)	Тренируем тело (приемы ближнего боя, упражнения, стойки), затем делаем приемы с мечом, копьем, луком, в итоге – спарринг, победитель получает благословение)
НАУКИ И ФИЛОСОФИЯ (20 МИНУТ)	Получаем урок в формате станция + интерактив по нескольким ключевым направлениям культуры (уроки меняются в зависимости от цикла) – каллиграфия, хокку, богословие (буддизм), чайная церемония, история древней Японии, танцы и песни (музыкальные инструменты?) и т.д. Лучший выполнивший интерактив получает благословение (может учить других)
ОБЩАЯ МЕДИТАЦИЯ (20 МИНУТ)	Коллективное «большое событие» с проходами в Лес Мертвых, молитвами за упокоевание душ (возможность переродиться), зачатии ребенка и т.д.
СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ (20 МИНУТ)	Можно «выйти в город», купить что-то, принять паломников, выполнить работу для них, отправиться на квест и т.д.



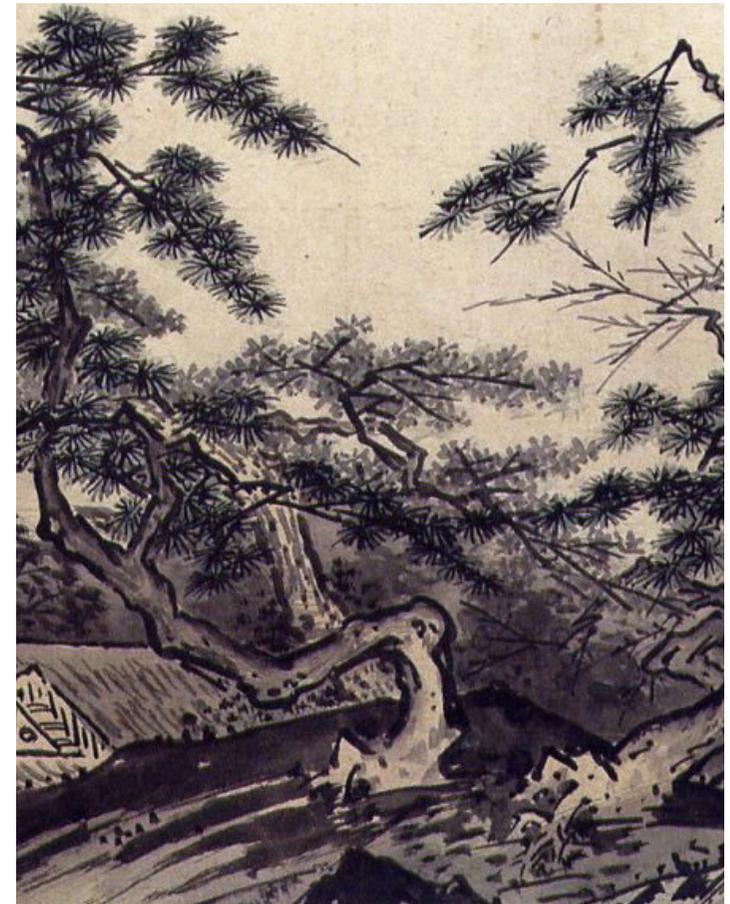
БОЛЬШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
«ГЭМПЕЙ»
(ПЕРИОД «ХЭЙАН», СОЗДАНИЕ СЕГУНАТА)

ЛЕС МЕРТВЫХ

СЮДА ДУШИ УХОДЯТ УМИРАТЬ,
ГДЕ ВСТРЕЧАЮТСЯ С ДУХАМИ
ИЗ ПАРАЛЛЕЛЬНОГО МИРА

ЧТО ЕСТЬ И ЗАЧЕМ:

- Квест (дорога) для возрождения, построенная на поиске корней своих предков, разгадывании загадок от хитрых ками и т.д.
- Путь для «героев» – поиск своего «я», узнавание информации от божеств и демонов, борьба с ними (легендариум)
- Работа для монахов





БОЛЬШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
«ГЭМПЕЙ»
(ПЕРИОД «ХЭЙАН», СОЗДАНИЕ СЕГУНАТА)

ЛЕС МЕРТВЫХ



ФРАКЦИЯ «ЮРЕЙ»:

ЮРЕЙ – это призраки неуспокоившихся погибших, над которыми не были произведены соответствующие ритуалы и которые не могут уйти в мир иной. Они бродят в лесу и подчиняются Духу Леса ОНИ – одному из демонов Преисподней, который не дает им упокоиться, пока они не выполнят свою задачу.

ДЕМОНЫ МОГУТ:

- ПЕРЕМЕЩАТЬСЯ ПО МИРУ ЖИВЫХ (ограниченное время, скрещенные на груди руки, не могут разговаривать, другие их не видят, но чувствуют их присутствие);
- ЯВЛЯТЬСЯ ВО СНАХ – могут наслать сон на игрока (принудительная команда «Хочет спать»), после чего, когда он закроет глаза, нашептать ему что-либо на ухо.
- НАСЫЛАТЬ БОЛЕЗНИ И ПРОКЛЯТИЯ, если получат нужное количество силы (очень долго находятся в мире Мертвых)
- В ЛЕСУ МЕРТВЫХ имеют больше силы – могут являться и быть видимыми, говорить (шептать), брать пришедшего в круг и не выпускать, пока он не выполнит их задание
- МОГУТ ОБОРАЧИВАТЬСЯ ЛЮДЬМИ (зависит от времени пребывания в Лесу Мертвых) – принимать образ кого-то, тем самым общаясь с путниками)

Избавление связано с решением своей собственной задачи рода – надо найти легендарный предмет, восстановить честь семьи, отомстить обидчику и т.д.

Первые ЮРЕЙ появляются после финальной заставки в первый день (все погибшие Минамото)



БОЛЬШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
«ГЭМПЕЙ»
(ПЕРИОД «ХЭЙАН», СОЗДАНИЕ СЕГУНАТА)

ЛЕС МЕРТВЫХ

ЗАНЯТИЯ:

Работа с душами прибывающих
Вместе с ними обсуждаем их прошедшую жизнь
+ решаем их судьбу (остаются они неуспокоенными или нет). Те, кто пребывают в лесу, занимаются работой в мире мертвых – прокладывают «тропы», развешивают специальные знаки или куски биографий (придумать), чтобы путники могли по ним выбираться из леса.

Походы с Они в мир Живых – выполнение квестов от него, нанесение кар живущим, опробация механик действия в мире живых, игра с персонажами-живых, освобождение своих душ и заманивание новых мертвых душ в Лес Мертвых.

КТО:
МИНАМОТО ЕСИТОМО
(КОМИССАР)



+ 1 ПРОФИЛЬНИК (душа погибшего воина) + 2-3 ребенка

КТО:
ОНИ (КОМИССАР)
+ 1 ПРОФИЛЬНИК (душа погибшего в первый день) +
2-3 РЕБЕНКА



БОЛЬШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
«ГЭМПЕЙ»
(ПЕРИОД «ХЭЙАН», СОЗДАНИЕ СЕГУНАТА)

РОНИНЫ, РАЗБОЙНИКИ И НИНДЗЯ

ФРАКЦИЯ, КОТОРАЯ ЖИВЕТ
НА ГРАНИЦЕ ЛЕСА МЕРТВЫХ (НИНДЗЯ)

ЧТО ЕСТЬ И ЗАЧЕМ:

- Обучение владением простым оружием, которое доступно незнатным (копья, луки)
- Квесты на грабеж деревень
- Заказные убийства как способ интриг и сговоров
- Обучение ниндзя – могут перемещаться неувязкими (скрестив руки на груди), отравления (яды? (продумать))
- С ними живет Кисо Есинака, один из претендентов на управление Минамото





БОЛЬШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
«ГЭМПЕЙ»
(ПЕРИОД «ХЭЙАН», СОЗДАНИЕ СЕГУНАТА)

РОНИНЫ, РАЗБОЙНИКИ И НИНДЗЯ

ЗАНЯТИЯ:

- Обучение владением простым оружием (копье, лук) и получение квестов на разбой, грабеж и нелегальный заработок
- Контрабанда – переправить нелегальные грузы, поиск «кладов» с товарами по секретным картам и последующая их перепродажа на рынке
- Рекет – можно прийти на поля или к любому игровому мастеру в городе или деревне и потребовать дань от него
- Обучение искусству ниндзя – выполняя специальные квесты, можно открывать специальные умения в стиле невидимости, отравления и т.д.
- Место для сбора РОНИНОВ – если самурай потерял своего господина, он может прийти сюда и вступить в братство свободных воинов

КТО:

НАКАХАРА КАНЭТО
(КОМИССАР)

+ 2 ПРОФИЛЬНИКА (Кисо Есиака и дочь
Канэто Томоз Годзэн (женщина-самурай))





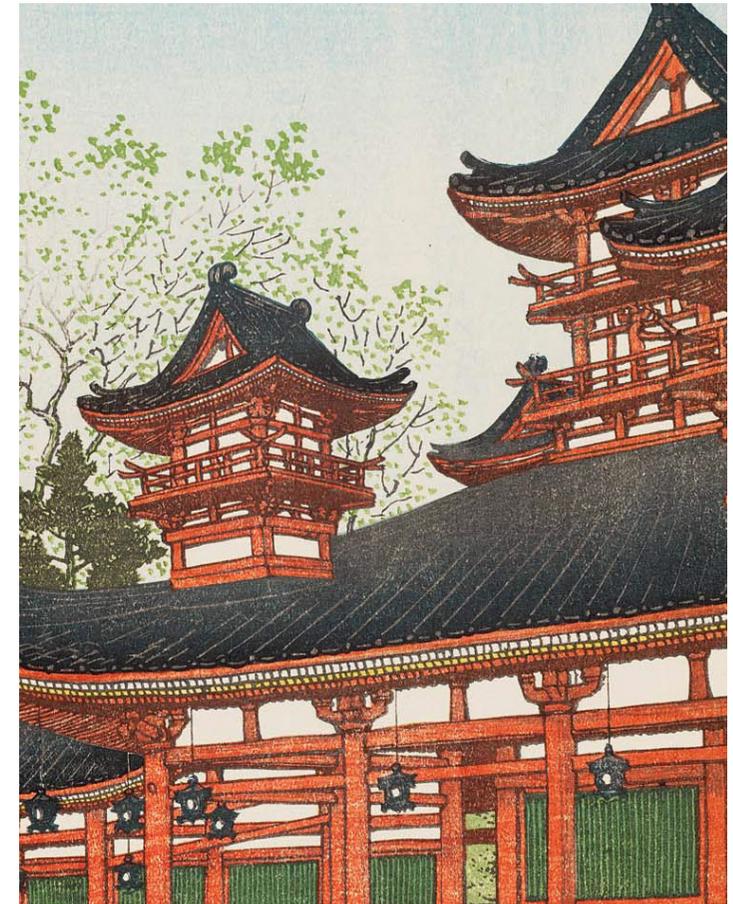
БОЛЬШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
«ГЭМПЕЙ»
(ПЕРИОД «ХЭЙАН», СОЗДАНИЕ СЕГУНАТА)

ДВОРЕЦ (КИОТО)

ЭТО ВЫСОКИЙ ИМПЕРАТОРСКИЙ
ДВОР. ТУТ ЗНАТЬ И ИНТРИГИ.

ЧТО ЕСТЬ И ЗАЧЕМ:

- Придворная служба, церемониал императора и т.д.
- Церемонии для богатых домов, встречи и решения экономических и политических вопросов
- Есть службы, связанные с бытом дома (мода, стирка, обучение императора и т.д.)
- Кто пробился в столицу, тот имеет доступ ко двору и может плести интриги (мб это отдельная квестовая деятельность)





БОЛЬШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
«ГЭМПЕЙ»
(ПЕРИОД «ХЭЙАН», СОЗДАНИЕ СЕГУНАТА)

ДВОРЕЦ (КИОТО)

ЗАНЯТИЯ:

ДВОРЦОВЫЙ БЫТ

Сюда нанимаются простолюдины, чтобы подняться по карьерной лестнице. Есть набор задач по обеспечению жизни Императорской семьи, которые надо выполнять:

- Стирка, глажка, одевание Императора
- Чай и готовка к трапезе;
- Уборка и оформление покоев
- Закупка товаров

КТО:

МИНАМОТО ТОКИВА
(КОМИССАР) + 4-5 детей

КУЛЬТУРНАЯ ПРОГРАММА

Сюда нанимаются все, кто готовы заниматься обучением и развитием Императора – приходят учителя, Сирабеси (танцовщицы), бюрократы при дворе и т.д. Его план дня жестко нормирован, выполняем все задачи по этапам (по расписанию):

- Пробуждение и одевание;
- Прием пищи;
- Обучение;
- Административные дела
- Путешествие по стране и т.д.

КТО:

ГО СИРАГАВА (КОМИССАР) +
4 детей

ИМПЕРАТОРСКАЯ СЕМЬЯ

Семья участвует во всех учебных и делах, которые для нее проводят. Они практически не имеют собственной воли, слушают своих советников и выполняют роль судьи

КТО:

Императорская семья (2 профильников) и потом – их дети



БОЛЬШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
«ГЭМПЕЙ»
(ПЕРИОД «ХЭЙАН», СОЗДАНИЕ СЕГУНАТА)

ДВОРЕЦ (КИОТО)

СТРУКТУРА ДНЯ (ПРИМЕРНАЯ):

ПРОБУЖДЕНИЕ (15 МИНУТ)	Одеваемся, выполняем утреннее моление, выбираем одежду, умываемся и т.д.
ЗАВТРАК (15 МИНУТ)	Ритуал приема пищи и чая – за чаепитием нас развлекают чтением стихов, песнями, танцами и культурными беседами
АДМИНИСТРАТИВНЫЕ ДЕЛА (20 МИНУТ)	Вместе с главой дома Тайра обсуждаем сюжетные квесты, выносим судебные решения – нам ставят квест, мы задаем вопросы, слушаем мнение главных советников и их доклады, затем подписываем документ
ОБУЧЕНИЕ (20 МИНУТ)	К Императору приходят учителя, проводят с ним занятия (учат истории, философии, письму, боевым искусствам, каллиграфии и т.д.)
ПУТЕШЕСТВИЕ (20 МИНУТ)	Собираем кортеж Императора до Монастыря (паломничество) или Камакуры (осмотр). Приезжаем в место, знакомимся с ним, принимаем участие в церемониях
ОБЕД (15 МИНУТ)	Ритуал приема пищи и чая – за чаепитием нас развлекают чтением стихов, песнями, танцами и культурными беседами
ПОВТОРЯЕМ ЦИКЛ, ПОТОМ СОН	Административные дела, учеба, ужин, молитва и отход ко сну

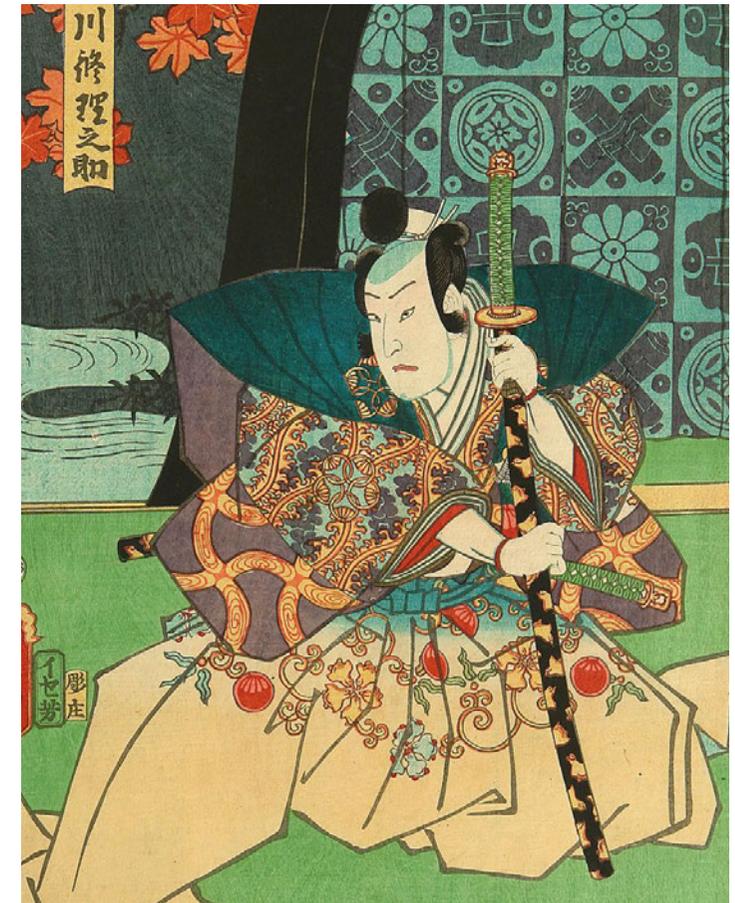


БОЛЬШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
«ГЭМПЕЙ»
(ПЕРИОД «ХЭЙАН», СОЗДАНИЕ СЕГУНАТА)

СЮЖЕТ

ДЕНЬ I

КЛАН МИНАМОТО И ТАЙРА НАЧИНАЮТ ОТДЕЛЬНО
ТАЙРА ГРОМЯТ МИНАМОТО
И ПРЕДАТЕЛЬСКИ ЗАХВАТЫВАЮТ ЕГО,
УСТАНАВЛИВАЯ СВОЮ ВЛАСТЬ,
ОТЕЦ МИНАМОТО СОВЕРШАЕТ СЕПУККУ,
Трех детей из рода Минамото и МАТЬ ще-
дят и отправляют в разные части страны
учиться, КЛАН ФУДЗИВАРА ПЕРЕДАЕТ
ВЛАСТЬ ТАЙРА, МИНАМОТО КЛЯНУТСЯ
ОТОМСТИТЬ





БОЛЬШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
«ГЭМПЕЙ»
(ПЕРИОД «ХЭЙАН», СОЗДАНИЕ СЕГУНАТА)

ДЕНЬ I

КЛАН ТАЙРА	КЛАН МИНАМОТО	КЛАН ФУДЗИВАРА И ИМПЕРАТОРСКАЯ СЕМЬЯ	КРЕСТЬЯНЕ	ГОРОЖАНЕ КАМАКУРЫ	МОНАХИ НАРЭ
<p>Знатные дети клана Тайра собираются вместе на общую встречу. Все представляются деду, знакомятся. Глава дома Тайра сообщает план – клан Тайра и клан Фудзивара решают заключить договор и уничтожить Минамото. Приезжают Фудзивара на переговоры. Тайра выдают дочь за Фудзивара. Приходят донесения о поражении Минамото. Все приходят к Императору и сообщают о придательстве Минамото. Женим Императора на дочери Тайра. Едем в имение Минамото, чтобы арестовать всех. Отец семейства совершает сепукку, детей отправляем в монастыри, вдову забираем в наложницы. Празднуем.</p>	<p>Вся семья без отца собирается в своем имении в Камакуре. Приехавшего старшего брата отца Еримасу знакомят с детьми. Готовимся к возвращению отца – встречаемся с горожанами, принимаем их дары, готовим церемонию. Приезжает отец и говорит, что его предали – его войска разбиты, восстание потерпело поражение, скоро за ним придут. Прощаемся с отцом, обсуждаем, что делать дальше. Он берет слово с детей, что те не будут сопротивляться, пока не придет время и оставят планы мести. Приезжают Тайра. Отец семьи просит забрать его жизнь взамен жизни детей, Еримаса сообщает, что не участвовал в мятеже. Отец умирает.</p>	<p>Фудзивара готовятся к встрече Императора. Знакомятся с домашними делами в Киото, готовят прием. Старший Фудзивара говорит, что узнал о заговоре Минамото, которые решили уничтожить их и Тайра. Идем на переговоры с Тайра, заключаем союз, женим своего мальчика на девочке из Тайра, ждем Императора. Императорская семья в это время проходит церемониал и обучение. Встречаем приехавшего императора, сообщаем ему о заговоре – тот дает приказ на казнь Минамото. Женим императора на дочке Тайра, после чего Фудзивара и Тайра уезжают арестовать Минамото, а Император и его жена едут в монастырь для проведения свадебной церемонии. Там монахи проводят обряд и коллективный молебен – молодой император женился.</p>	<p>В каждой семье праздник – день рождения старшего родственника или одного из детей, съехались все родственники. Все знакомятся и готовятся к празднику. Далее отмечаем – дарим подарки, представляемся. Глава семьи растроган и счастлив и рассказывает легенду об их роде (погружает в культуру). Приходит донесение – клан Минамото совершил мятеж и был побежден. В зависимости от семьи принимаются разные решения – кто-то является ко двору, защищать господина (Минамото), кто-то призывается на службу Тайра (Тайра). Осматриваются дары и люди, после чего выдвигаются на арест Минамото. На глазах у них совершается развязка – клан Минамото уничтожен, крестьяне Минамото приносят клятву верности Тайра. Все отправляемся на свадьбу Императора.</p>	<p>Все горожане Камакуры (сотрудники предприятий там) – члены одной из крестьянских семей. В Камакуре готовятся к возвращению Господина Минамото – каждое из предприятий дарит свой дар (подарки, еда, стихи и т.д.). Приходит новость о поражении Минамото – детей отправляют в свои семьи сообщить новость и призвать их к одному из дворов. Далее действуют по линии крестьян, обзавясь вернуться утром на работу в город.</p>	<p>В монастыре – общая молитва по случаю прибытия новых послушников. Все знакомятся, проходят коллективную медитацию. В монастырь является смертельно раненный Фудзивара Нобуэри (союзник Минамото) и говорит, что рядом с храмом была битва, где Минамото был разбит. Оказываем помощь Нобуэри, но он все равно умирает. Проводим церемонию погребения и выпускаем его душу в Лес Мертвых. Провожаем его по пути в лес мертвых, где нас встречает ОНИ – демон, который испытывает нас. Проходим его испытания и помогаем Нобуэри обрести покой, после чего слушаем пророчество – «Ваш храм будет сожжен». Получаем новость о свадьбе молодого Императора – готовимся к его приему, по прибытии проводим свадебный молебен и даем благословение на брак и ребенка.</p>



БОЛЬШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
«ГЭМПЕЙ»
(ПЕРИОД «ХЭЙАН», СОЗДАНИЕ СЕГУНАТА)

СЮЖЕТ

ДЕНЬ II

ТАЙРА УПРАВЛЯЮТ СТРАНОЙ, МИНАМОТО
СОБИРАЮТ ЗАГОВОР
ГЛАВА ДОМА ТАЙРА НАЗНАЧАЕТ СВОЕГО
ВНУКА ИМПЕРАТОРОМ – это никому
не нравится
МИНАМОТО СОБИРАЮТ АРМИЮ, творят
подвиги, ищут поддержки
Происходят события на выбор всех
социальных групп (Тайра сжигают
монастырь, поднимают налоги в деревнях,
ставят своего дайма в Камакуру)





БОЛЬШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
«ГЭМПЕЙ»
(ПЕРИОД «ХЭЙАН», СОЗДАНИЕ СЕГУНАТА)

ДЕНЬ II

ЭТАП 1	ЭТАП 2	ЭТАП 3	ЭТАП 4	ЭТАП 5	ЭТАП 6
<p>Начинается установление власти Тайра. Киёмори распределяет своих детей и внуков на управление бывшими землями Минамото. Императорский двор живет своей жизнью – у Императора рождается сын. Дети Минамото растут в монастыре и деревне, обучаются умениям. Монахи проходят обучение, в городе кипит жизнь.</p>	<p>Молодой император Норихито смертельно заболевает. Весь расходуется по Японии. Глава Клана Тайра просит дочь уговорить мужа передать власть ее сыну Антоку, а также после семейного совета требует этого у старого Го-Сиракавы. На титул претендует его младший сын – Мотихито. Сиракава вынужден подчиниться воле Тайра, но просит сына поднять мятеж против них и призвать оставшихся Минамото.</p>	<p>Мотихито едет в Камакуру к самому старшему Минамото – Еримаса, прося того собрать войско. Тот обещает попробовать, запуская следующий сюжет, а Мотихито просит спрятаться в монастыре. Тайра разыскивают Мотихито, осаждают монастырь. Монахи, чтобы не начинать войну, открывают правителям ворота. Мотихито просит совершить сепукку (если нет, его убивают), а монастырь сжигают и разбрасывают, чтобы те больше не нарушали закон (те должны обидеться). Растущего в монастыре Есицунэ Минамото настоятель просит сходить в Лес Мертвых за советом и поиском ответов – что делать дальше. Там он встречает дух отца, который благословляет его на начало войны против Тайра и просит отомстить – найти брата и вместе с ним начать подготовку к восстанию (с этого момента мертвый отец может сопровождать сына на его пути или присоединиться к его армии как учитель)</p>	<p>Смертельно заболевает старший сын Тайра – Сигемори. Тайра решают сослать старого императора-монаха Го-Сиракаву в монастырь, чтобы отдалить от внука и взять единоличную власть. Еримаса Минамото находит старшего сына Минамото Еритомо и просит его начать заговор. Вместе им надо подготовить знатных людей из дома Фудзивара, монахов и т.д., собрать армию, найти младшего брата и пригласить к участию в восстании. Задача Тайра – раскрыть заговор, задача Минамото – собрать войско. Параллельно в лесу среди разбойников Кисо Есинака узнает о своем происхождении от Еримасы и Го-Сиракавы. Он может принять участие в войне тоже и собрать войско. Его цель – уничтожить остальных Минамото и установить свою власть в столице.</p>	<p>Заговор раскрыт (или нет) – в любом случае, Тайра сообщает, что надо предотвратить войну – и посылает гонца за Еримасой с требованием приехать во дворец. Минамото обсуждают, что делать – ехать Еримасе (честь) или не ехать – начнется война. Если Еримаса приезжает во дворец – его казнят (требуют совершить Сепукку), а старшим на Минамото становится призрак отца Минамото. Второе важное решение – что делать с разбойниками Кисо Есинаки. Тот должен собрать войско и прийти к Минамото, чтобы вызвать братьев на бой, либо идти осаждают столицу. В итоге из Минамото должен остаться кто-то один – либо Кисо, либо Еритомо – духи говорят и тому, и другому, что их род будет уничтожен, если они не уничтожат своего соперника (пророчество). Далее возможны варианты – если Есинака идет к столице, то в бою там решается, взял он ее или нет. Если взял, то разбойники разбрасывают Киото – и в финальном этапе сойдутся Есинака против Минамото. Если он решает идти возглавить войско Минамото – один из братьев должен принять вызов о поединке, победитель становится вождем армии на последний этап.</p>	<p>Заключительный этап противостояния. Старый Тайра умирает и передает власть Мунемори – своему неопытному сыну, оставляя завещание – принести к его гробнице голову Еритомо и его брата. Тайра собирают оставшиеся верными им силы, чтобы уничтожить Минамото. У Минамото тоже, скорее всего, умерли все старшие – Еримасе должен был встретить смерть во дворце Тайра, Минамото выбирают лидера – Еритомо или Есинака (с одним старшим остается разбойник, с другим – призрак отца). Армии сходятся в финальной битве под стенами Киото и определяется судьба феодальной Японии – если побеждают Минамото, то провозглашается Сегунат Камакура, если Тайра – им говорят, что смута остановлена, а глава рода Тайра становится новым СЕГУНОМ. Игра заканчивается.</p>



БОЛЬШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

«ГЭМПЕЙ»

(ПЕРИОД «ХЭЙАН», СОЗДАНИЕ СЕГУНАТА)

РЕФЕРЕНСЫ:

СКАЗАНИЕ О ЕСИЦУНЕ – ВСЕ О СЕМЬЕ МИНАМОТО

https://vk.com/wall-56611080_11413

ПОВЕСТЬ О ДОМЕ ТАЙРА

https://vk.com/wall501798583_130

ПОВЕСТЬ О ДОМЕ ТАЙРА (АНИМЕ):

<https://animego.org/anime/povest-o-dome-tayra-1861?ysclid=lvlb0k7apy687473232>

СЕГУН (2024) – ДЛЯ ПОГРУЖЕНИЯ (ЭПОХА ДРУГАЯ)

<https://rutube.ru/plst/377019/>





БОЛЬШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

«ГЭМПЕЙ»

(ПЕРИОД «ХЭЙАН», СОЗДАНИЕ СЕГУНАТА)

РЕФЕРЕНСЫ:

Т. ЭДЕЛЬМАН: «САМУРАИ»

<https://youtu.be/hFbjlZlZOV0?si=J0GleJsQ75pE8aXd>

ДИЛЕТАНТ.МЕДИА

<https://diletant.media/articles/45278274/>

МИНАЕВ. ИСТОРИЯ ЯПОНИИ

<https://youtu.be/K5LhfmEgFuM?si=y6D-SXfod3IyEFrl>





БОЛЬШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
«ГЭМПЕЙ»
(ПЕРИОД «ХЭЙАН», СОЗДАНИЕ СЕГУНАТА)

ПЕРЕЧЕНЬ ДЕЛ

ОСНОВНЫЕ

ОБЩИЕ ПРАВИЛА

Механики (смерть, знатность, оружие, возрождение, духи, ниндзя и т.д.)

ИНВЕНТАРЬ

Оружие (мечи, луки, стрелы, копья, лошади (?)) – подумать
+ ДОСПЕХИ И ШЛЕМЫ

СЮЖЕТ и ОСНОВНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Сведение общей таблицы с сюжетом по фракциям, формулирование и проработка основных квестов для пероснажей

РЕСУРСЫ

– ДОБЫЧА (глина, металл, рыба, ткань)
– СЕЛЬХОЗ (фрукты, поля)
– ПРЕЙСКУРАНТ И ЭКОНОМИКА

ОРУЖИЕ И БОЙ

Правила пользования, количество жизней, места и процедура обучения

ОДЕЖДА

– Халаты (цвета) + шить
– Флаги, знамена



БОЛЬШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
«ГЭМПЕЙ»
(ПЕРИОД «ХЭЙАН», СОЗДАНИЕ СЕГУНАТА)

ПЕРЕЧЕНЬ ДЕЛ ЛОКАЦИИ

ДЕРЕВНИ

Семейные отношения,
культурный материал
в деревнях, смысловая игра
для крестьян
(прописать 4 семьи)

ПОЛЯ

Виды сельхоз ресурсов,
технологическая карта их добычи
и дальнейшего использования
(из риса – сакэ, из сои – лапша и т.д.)

МОНАСТЫРЬ

Деятельность, механики,
содержание уроков, виды
деятельности «на земле»,
система персонажей на начало
+ ролевые установки первых
монахов

ГОРОД

Взять и проработать отдельно
каждую «службу»:
– ОНСЕН (массаж, СПА)
– ИЗАКАЯ (как и что готовить,
как устроена игра)
– ТОРГОВЕЦ (система специальных
ресурсов)
– МАСТЕРСКАЯ (формы и виды
крафта как на «День народного
творчества»)



БОЛЬШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
«ГЭМПЕЙ»
(ПЕРИОД «ХЭЙАН», СОЗДАНИЕ СЕГУНАТА)

ПЕРЕЧЕНЬ ДЕЛ ЛОКАЦИИ

ДВОРЕЦ КИОТО

– ВИДЫ БЫТА (и что делают и в каком формате в каждый этап);
– КУЛЬТУРНАЯ ПРОГРАММА Императора (что за уроки, что за квесты, какие темы обсуждают)

ДАЙМЕ КАМАКУРЫ

Как строить дороги, какие задачи стоят перед бюрократией в городе, как ведется система подсчета налогов и их расчета, есть ли законы, есть ли стража и как она набирается и т.д.)

ЛЕС МЕРТВЫХ

Игра для юреев в самом лесу (как прокладываем маршруты, какие делаем квесты-загадки, как насылаем болезни и проклятия, какие нужны амулеты и где их делают и т.д.)



БОЛЬШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
«ГЭМПЕЙ»
(ПЕРИОД «ХЭЙАН», СОЗДАНИЕ СЕГУНАТА)

ПЕРЕЧЕНЬ ДЕЛ ФРАКЦИИ

ИМПЕРАТОРСКАЯ СЕМЬЯ

Чем занимаются,
ролевые установки
персонажей, роль в каждом
этапе, наполнение
деятельности

РОНИНЫ-НИНДЗЯ

Чем занимаются,
ролевые установки
персонажей, роль в каждом
этапе, наполнение
деятельности

КЛАН ТАЙРА

Чем занимаются,
ролевые установки
персонажей, роль в каждом
этапе, наполнение
деятельности

ЮРЕЙ

Чем занимаются,
ролевые установки
персонажей, роль в каждом
этапе, наполнение
деятельности

КЛАН МИНАМОТО

Чем занимаются,
ролевые установки
персонажей, роль в каждом
этапе, наполнение
деятельности

КЛАН ФУДЗИВАРА

Чем занимаются,
ролевые установки
персонажей, роль в каждом
этапе, наполнение
деятельности



БОЛЬШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
«ГЭМПЕЙ»
(ПЕРИОД «ХЭЙАН», СОЗДАНИЕ СЕГУНАТА)

ПЕРЕЧЕНЬ ДЕЛ ОБЩИЕ МЕХАНИКИ

СВАДЬБА И ДЕТИ

(как женятся, как ведется родовое древо, как рождается ребенок и как возрождаются в семьях, как он взрослеет)

БОЛЕЗНИ

(чем болеем и как, как наступает болезнь и как от нее лечатся)

ПОГРЕБЕНИЕ

(как умираем, как сжигаем и проводим панихиду, куда потом деваем останки (у них всегда есть белые коробочки с прахом)

ЛЕГЕНДЫ

(что и кому рассказываем, где их находим, культурный материал)

СОЦИАЛЬНАЯ ИЕРАРХИЯ

Клан, самурай, ронин, придворный, крестьянин и т.д. Как и кем стать (простой и линейный механизм без доп сущностей вроде карточек)

ДУХИ И АМУЛЕТЫ

Что умеют, как перемещаются и т.д. Для чего и как работают заговоры, как отгонять духов и, наоборот, призывать их и т.д. Мистическая линия в игре.



БОЛЬШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

«ГЭМПЕЙ»

(ПЕРИОД «ХЭЙАН», СОЗДАНИЕ СЕГУНАТА)

