





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

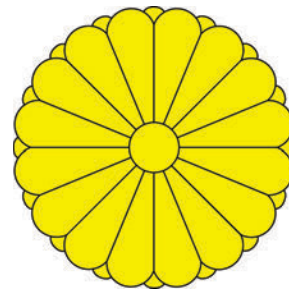


ПРОТИВНИКИ МИНАМОТО  
живут в Киото, подчиняют себе императорскую  
семью, властвуют и борются с Минамото, уничтожая  
всех, кроме двоих детей, которые затем поднимут  
восстание и уничтожат род

## КЛАН МИНАМОТО



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



## ИМПЕРАТОРСКАЯ СЕМЬЯ

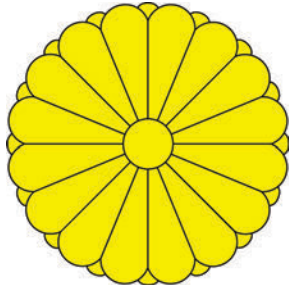


БОЛЬШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА  
«ГЭМПЕЙ»

(ПЕРИОД «ХЭЙАН», СОЗДАНИЕ СЕГУНАТА)

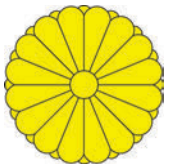
# ПЕРСОНАЖИ

## ИМПЕРАТОРСКАЯ СЕМЬЯ



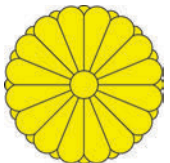
ГО-СИРАГАВА (КОМИССАР)

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 продавливают 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



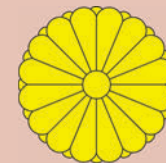
## МОНАСТЫРЬ НАРЭ

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.

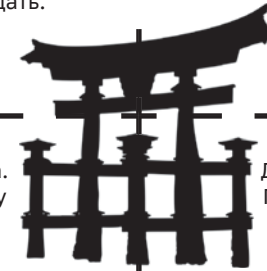


### ДЕРЕВНЯ СУНАМАТА

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 шить 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 дайте 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<br>ФУДЗИГАВА                            | МОНАХИ    | ДЕРЕВНЯ<br>СУНАМАТА  |
| ТАЙРА<br>(НАХОДЯТ<br>КРЕСТЬЯН ДЛЯ<br>ОБРАБОТКИ) | ИМПЕРАТОР | БЫВШИЕ<br>ПОЛЯ<br>МИНАМОТО<br>(раздаются<br>новым саму-<br>раям) |
| ДЕРЕВНЯ<br>АВАЦУ                                |           | ДЕРЕВНЯ<br>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.<br>Лучший выполнивший интерактив получает благословение (может учить других) |
| ОБЩАЯ МЕДИТАЦИЯ (20 МИНУТ)   | Коллективное «большое событие» с проводами 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.  |



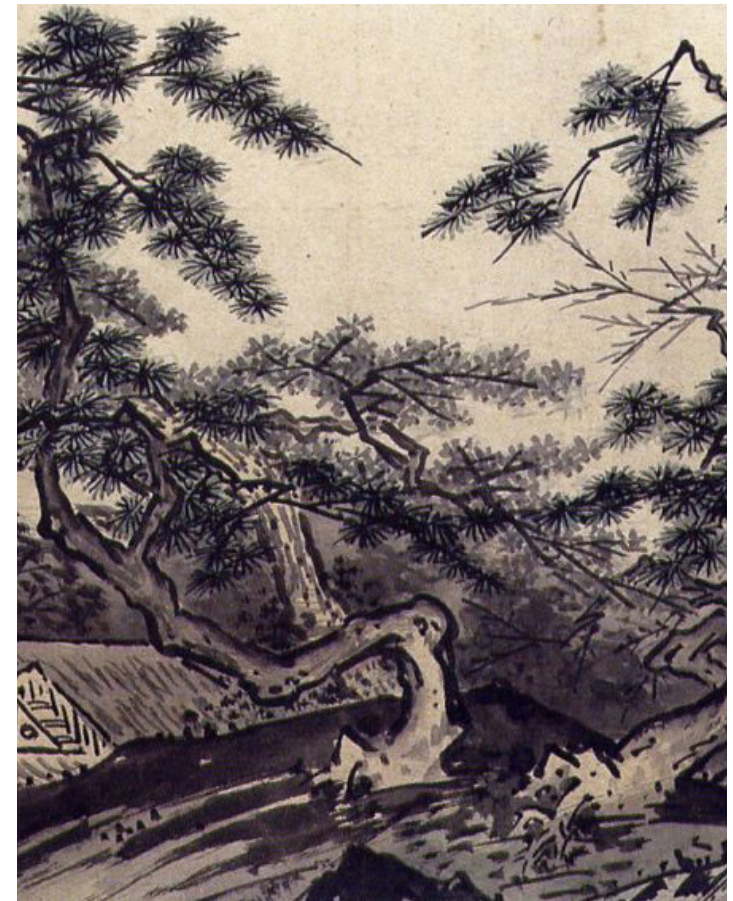
БОЛЬШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА  
«ГЭМПЕЙ»  
(ПЕРИОД «ХЭЙАН», СОЗДАНИЕ СЕГУНАТА)

## 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 неупокоившихся 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 неупокоенными 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 неувязвимыми (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))





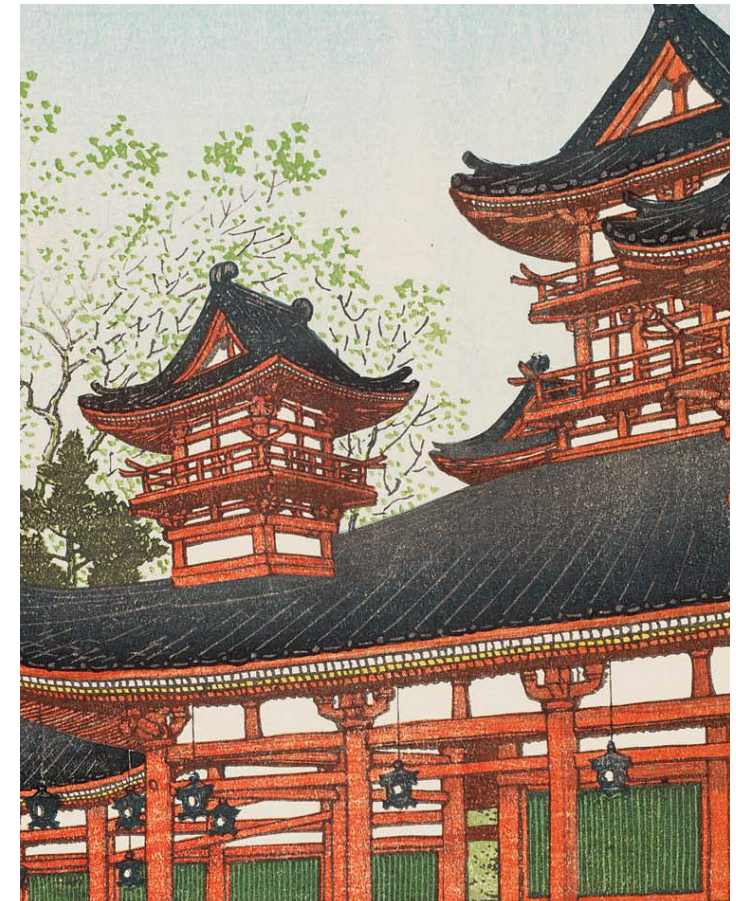
БОЛЬШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА  
«ГЭМПЕЙ»  
(ПЕРИОД «ХЭЙАН», СОЗДАНИЕ СЕГУНАТА)

## 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<br>(15 МИНУТ)               | Ритуал приема пищи и чая – за чаепитием нас развлекают чтением стихов, песнями, танцами и культурными беседами   |
| АДМИНИСТРАТИВНЫЕ ДЕЛА<br>(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).<br>Приезжаем в место, знакомимся с ним, принимаем участие в церемониях  |
| ОБЕД<br>(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   |

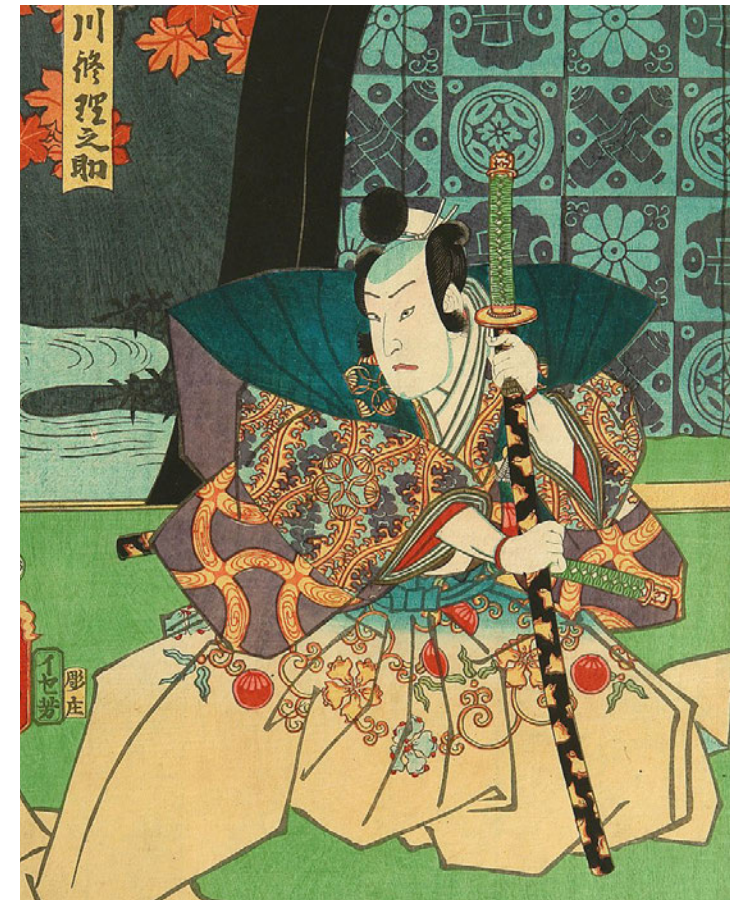


БОЛЬШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА  
«ГЭМПЕЙ»  
(ПЕРИОД «ХЭЙАН», СОЗДАНИЕ СЕГУНАТА)

# СЮЖЕТ

## ДЕНЬ I

КЛАН МИНАМОТО И ТАЙРА НАЧИНАЮТ ОТДЕЛЬНО  
ТАЙРА ГРОМЯТ МИНАМОТО  
И ПРЕДАТЕЛЬСКИ ЗАХВАТЫВАЮТ ЕГО,  
УСТАНОВЛИВАЯ 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](https://vk.com/wall-56611080_11413)

ПОВЕСТЬ О ДОМЕ ТАЙРА

[https://vk.com/wall501798583\\_130](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 боеем 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)

