

Fenmar 2026 - Legenda, skupiny, politika, právo

Minulost

Fenmar je bohatý a úspěšný městský stát. Jídlo mu poskytuje poklidné a úrodné zemědělské okolí, má dvě stabilní a doplňující se náboženství, výkonný a spravedlivý soudní systém, bohatou obchodní gildu a magickou univerzitu špičkové úrovně. Systém stran dává jasné limity politickému životu. Vcelku poklidné a šťastné místo. Tedy alespoň donedávna.

Nedávné události

Poslední volby vyhrála před osmi lety strana žlutých, konkrétně její kápo Sidaris. Zprvu se nic podivného nedělo. Jen ze zpětného pohledu je vidět, že všímavý pozorovatel si mohl všimnout zvýšeného zájmu žlutých o studium na univerzitě, nenápadného pronikání nějakého podivného cizího kultu a hlavně neobvykle silného utužování vzájemných vztahů žlutých. Množily se podivné nákupy a prodeje majetku a šušká se i o několika velmi tajných a velmi podezřelých objektech draze dovezených z daleké ciziny. A pak to přišlo.

Silná, neobvyklá a zřejmě magická bouře po jejímž skončení se Fenmar ocitl někde jinde. Místo známého okolí se kolem města rozprostírá tajuplná divočina. Obrovské zemětřesení současně srovnalo se zemí městské hradby a zničilo prakticky všechny domy a veřejné stavby ve městě. Chybějící venkov znamená drastický nedostatek jídla, jehož cena vylétla až na závratné 2 stříbrné. Zkrátka katastrofa.

A k tomu tajuplné zmizení žlutých, kteří bezprostředně po této ničivé události kamsi odešli. Později se zjistilo, že ve městě nezbyl ani jediný. Město nemá vládce, ale jeho volba byla odsunuta až po skončení náročného období prozkoumávání okolí, zjišťování, co se vlastně stalo a samozřejmě obnovy města.

Co všechno lze hrát

Prakticky všichni hráči jsou lidé - obyvatelé města. Vůdci různých stran, spolků a organizací budou určení už před hrou. Organizátoři sami osloví s nabídkou vytipované osoby, ale hlásit se o zajímavé herní posty můžete samozřejmě i sami.

Vzhledem k tomu, že příslušnost ke straně (viz níže) se určuje až těsně před hrou losem, není možné si předem před hrou domlouvat velké skupiny a týmy. Výjimku tvoří kápové stran a jejich dva lidé do začátku, kněz a velekněz obou náboženství, mágové z univerzity a obchodníci.

Pokud někdo bude mít zájem, může si po domluvě s organizátory zahrát i nějakého místního obyvatele z neznámého okolí města, tj. postavu neobvyklých vlastností (např. skřítek nebo trol). Pravidla takové role se po dohodě napíší zájemci na míru. Vyžaduje se ale dobrá maska a roleplaying. Takových rolí nebude moc.

Strany

Ve městě jsou hlavní politickou silou strany. Jde o pozůstatky starých rodových spolků, ale rodinná pouta jsou už dávno překryta. Strany se jmenují a označují barvami. Žlutí jsou momentálně ze hry, ale ve městě zůstávají ještě zbylé tři strany: červení, zelení a modří. Strany prostupují různými jinými organizacemi a společnostmi, jejich členové si navzájem pomáhají a pokud se nenajde ztracený vládce, tak právě kápo jedné z těchto tří stran se stane novým vládařem města. Což je rozhodně vůbec nejvyšší dosažitelný post (a herní cíl :o).

Organizátoři ještě před hrou vyberou tři kápa jednotlivých stran a každý z nich si k sobě může předem vybrat dva lidi. Jejich příslušnost ke straně je veřejná. U ostatních hráčů se příslušnost ke straně určí na začátku hry losem (zhruba čtvrtina ke každé straně a čtvrtina zatím neutrální. Abyste mohli spolupracovat s vašimi kamarády, lze se hlásit i jako malé (max 3-4 hráči) skupinky a losem (případně rozhodnutím organizátorů) bude přidělena celá skupinka. Zatím neutrální osoby se mohou kdykoliv během hry u organizátorů (nevratně) přidat k nějaké straně. Neutrální jsou do začátku též arcimág, oba velekněží, oba kněží a šéf obchodní gildy (a samozřejmě soudce a úředníci). Není zakázáno předstírat, že patříte k cizí straně, ale nesmíte se odvolávat na minulost*.

To, že vám náhoda určila, že patříte k nějaké straně, znamená, že jste jejím dlouholetým přívržencem a jste jí plně věrní. Vaši příslušnost ke straně můžete dávat jasně najevo, ale můžete ji i držet v skrytu. Nesmíte svoji stranu zradit nebo přejít k jiné straně. Brzy zajdete za svým kápem a dejte mu vědět, že patříte k němu (*spolupracujete s ním jakoby už z doby před začátkem hry). Pokud vám nevyhovuje váš kápo, není to důvod, proč nepodporovat vaši stranu, jen je na čase, aby strana měla nového a lepšího kápa - třeba vás :o)

Pokud zemře kápo strany (nebo je jinak vyrazen, může i sám odstoupit), volí se z členů strany nový kápo. Nejprve mají všichni členové strany (i ti, kteří své členství doteď tajili) možnost zajít za organizátory a připsat

se na seznam kandidátů na kápa. Poté organizátoři zveřejní seznam a připraví volbu. Během půl hodiny může kdokoliv (!) dávat peníze do obálek jednotlivých kandidátů. Na konci se peníze sečtou a kdo získal nejvíc, je kápem. Peníze po volbě zůstávají jednotlivým kandidátům.

Náboženství

Ve městě se uctívají dvě božstva: bohyně přírody a života Živa a bůh smrti a podsvětí Morog. Navzájem mezi sebou soupeří o věřící a o prestiž (obě víry se snaží mít co nejkrásnější a nejdražší chrám - realizuje se kartičkou, stejně jako u městských domů). Oba bozi se ale navzájem tolerují (jeden potřebuje druhého). Každý hráč může uctívat oba bohy, ale může být akolytou (viz níže) jen jednoho z nich. Není zvykem své náboženské sympatie tajit.

Každé božstvo má kněze a velekněze (určené před začátkem hry). Ti mají přístup ke speciálním schopnostem a dovednostem (jako jediní třeba dokáží regenerovat chybějící končetiny nebo vytvářet nemrtvé). Kněz a velekněz mohou během hry společně mezi svými věřícími vybrat až tři akolyty. Ti jim pomáhají při práci pro jejich boha a za to od něj získají drobný bonus. Pokud zemře/odstoupí kněz, nabídne velekněz jeho místo jednomu z akolytů. Pokud zemře/odstoupí velekněz, nastoupí na jeho místo kněz. Takto se může i prostý hráč stát během hry veleknězem.

Obchodnická gilda

Veškeré užitečné věci, jako lampy, lektvary, jedy, zbroje apod. můžete nakoupit od členů obchodnické gildy. Jaké nasadí ceny, závisí na nich, snižuje je jen jejich vzájemná konkurence. Kapacita gildy je omezená, ale pokud nemá plný počet členů, může přijímat nové obchodníky. O přijetí nového člena během hry rozhoduje šéf gildy. Pokud se chcete stát členem obchodnické gildy, dejte to vědět při přihlašování.

Magická univerzita

Magii se můžete naučit pouze pokud se stanete členem magické univerzity. Podmínkou pro přijetí je ovládat čtení a psaní, mít patřičný kouzelnický oděv a vystupování, vřele je též doporučena vhodně zdobená hůl. S přijímáním na univerzitu je to stejné jako u obchodní gildy výše.

Shrnutí na závěr: kněží, mágové a obchodníci nejsou frakce v tom smyslu, že stojí proti sobě. Určitě nebudou uvnitř jednotné a určitě si mezi sebou nebudou konkurovat (jak taky?) Jde spíš o obory ve smyslu: "Líbí se mi hrát jako obchodník, mág, temný kněz ..." Jako proti sobě stojící frakce fungují strany. Ale účast v nich je do velké míry náhodná, aby se předešlo tomu, že vyhraje strana, která si předem domluví víc schopnějších lidí.

Nové postavy

Pokud postava zemře a hráč začne hrát za novou postavu, tak si znovu vylosuje příslušnost ke straně. Nová postava nesmí nastoupit do stejné strany či organizace (univerzita, církev, obchodní gilda), pokud měla její smrt cokoli společného s politikou a těmito organizacemi (pokud vás jako nebezpečného mága odstraní nepřátelé, nedovolíme vám znovu hrát mága, pokud vás v divočině sežerou vlci, mohli bychom to povolit).

Novou postavu je nutné jasně oddělit od té staré a to jednak kostýmem (alespoň výraznými doplňky), aby bylo poznat, že hrajete někoho jiného a jednak svou povahou, chováním, názory, přáteli apod. Nečekáme, že by smrtí bylo příliš mnoho, ale to už závisí na hráčích a jejich ostrých loktech :o).

Právní záležitosti

Kdokoliv může sepsat a za poplatek 1 stříbrný uložit u úředníků (organizátorů) závět s pokyny, jak naložit s jeho majetkem (většinou dům) v případě jeho smrti. Nikdo nemůže mít víc než jeden dům. Pokud vám někdo odkáže dům, musíte se jednoho domu (většinou toho chudšího) vzdát.

Pokud bude někdo postrádán (ztratí se, zmizí), tak po oznámení zmizení úřadům (organizátorům) bude vyhlášeno pátrání a po hodině bude úředně prohlášen za mrtvého. Pokud by se snad později objevil, nemá nárok na propadlý či zděděný majetek ani posty, které mezitím přešly na jiné osoby v důsledku zmizení jejich původního vykonavatele.

Soud

Každý občan města může podat k soudu žalobu na jiného občana za nějaký zločin. Soud bude probíhat co nejrychleji. Vždy před ním musí předstupovat žalující strana, může (ale nemusí) se před ním hájit i žalovaná strana. Soud se pokusí informovat žalovanou stranu o procesu, ale nečekejte, že vás někde budeme honit nebo se na vás bude čekat. Soudcem je vždy organizátor, ale jeho naladění vůči žalovaným lze ovlivnit - samozřejmě penězi :o) Před zahájením soudu dají organizátoři veřejně k dispozici dvě obálky, jednu označenou smajlíkem a druhou mračíkem. Kdokoliv do nich může vkládat herní peníze (uplácet soud). Pokud bude víc peněz u smajlíku, bude soudce k žalovaným benevolentní, pokud bude víc peněz u mračíku, bude soudce k žalovaným přísný. Síla ovlivnění je dána množstvím peněz (soud je do základu hodně spravedlivý). Postavení žalující a žalované osoby nehraje roli. Soudce disponuje neúplatnou a velmi silnou gardou (schopní lidé z bestiáře), která tvrdě prosadí jeho rozhodnutí (klidně budou honit odsouzeného po herním území).

Důkazní řízení

Existuje presumpce nevin. Tvrzení se nepovažuje za důkaz. Kouzlo Mluv pravdu se nepovažuje za důkaz. Větší množství věrohodných svědků může být považováno za důkaz. Soudce si může vyžádat expertizu (poskytuje CP hrané organizátorem), expertiza / pitva dokáže určit: okamžik a způsob smrti, fyzický stav živé osoby, rozeznat zda jde o krev a zda je lidská, identifikovat kouzelný předmět, identifikovat něčí písmo. Pokud žalující strana předstoupí před soud bez řádných důkazů, bude pokutována.

Zločiny

Můžete žalovat za vraždu, únos, omezování osobní svobody, ublížení na zdraví, loupež, krádež, podvod, vydírání a napomáhání těmto činům. Trest může být (podle závažnosti prohřešku) pokuta, bičování (dočasně snížené životy a zablokované dovednosti), zmrzačení (regenerace dříve než za hodinu je považována za opovrhování soudem a může být stíhána) nebo poprava. Případně i něco originálnějšího podle rozhodnutí soudce.

Volba nového vladaře města

Pokud se nepodaří najít ztraceného vladaře, bude se v neděli v 13 hodin konat volba nového vladaře města. Tím se může stát jen kápo jedné ze tří zbývajících stran (červení, zelení, modří). Volba probíhá dvoukolově (nejprve vypadne nejslabší kandidát a poté se rozhodne mezi zbývajících dvěma). Volební právo (vždy po jednom hlasu) mají:

- šéf obchodní gildy
- arcimág magické univerzity
- velekněz mocnějšího náboženství (lepší chrám, v případě rovnosti větší hotovost)
- člověk, který postavil (zaplatil) veřejně prospěšné stavby za nejvíce peněz (informace jsou veřejné)
- člověk, který prodal městskému obyvatelstvu nejvíce jídla (informace jsou tajné)
- člověk, který dokáže vrátit město zpět (zásluhy nestranně posoudí organizátoři)
- člověk, který první přijde na to, co se stalo se stranou žlutých (zásluhy nestranně posoudí organizátoři)
- vítěz turnaje (na 3 zásahy, se zbraněmi, které máte ve hře, bude uspořádán v sobotu v 18 hodin)
- nejkrásnější dívka města (bude volena během turnaje)
- nejbohatší člověk ve městě (osoba s největší hotovostí + cenou domu) - bude vybrán těsně před volbou
- jeden člověk z davu - bude vylosován ze všech hráčů těsně před volbou

Celkem tedy 11 hlasů. Lidí může být méně, protože některé hlasy může získat jedna a tatáž osoba. Hlas ve volbě nelze nijak předat, delegovat, zdědit apod. Pokud nebude komu přidělit některá hlasovací práva (nikdo např. nevrátil město zpět nebo nikdo nezaplatil žádnou veřejnou stavbu) získají tato hlasovací práva druhý, třetí atd. nejbohatší lidé ve městě. Hlasování řídí neúplatní (!) úředníci. Na volbu dohlíží Garda, která tvrdě trestá jakékoliv pokusy o násilí či manipulaci.