



O Legado de Torannia

A antiga Torannia pode ter perecido, e sua história, esquecida com o passar das eras, mas suas marcas ficaram, e influenciaram o povo Toraniano e a nova Torann. Essas marcas são vistas na forma de quatro antigas tradições, chamadas de o *Legado de Torannia*. A primeira é a *Guarda Real*, que protege o regente de Talanta até os dias de hoje, e atua com a honra herdada de tempos a muito esquecidos. A segunda é a *Igreja de Torannia*, o mais antigo culto a Ayon conhecido em terra próxima, mas são justamente o terceiro e o quarto legado aqueles que mais afetaram o povo de toda a Terra Próxima, mesmo aqueles que vivem muito além de Torann e Talanta, eles são a *Cunhagem Real* e a *Lei do Rei*.

A Cunhagem Real

Datada de muito antes do primeiro surgimento, os moldes das cunhas de moedas, assim como o seu tamanho e peso são o mesmo as eras, a cunhagem real é a medida padrão de cunhagem adotada por todas as Cidades-Estados Toraninanas, e por isso todo o tesouro recebido por elas em outras cunhagens deveria ser reforjado para a cunha padrão, por isso esta cunhagem é muito usada até mesmo em terras distantes como Dardeeh e o Elmo.

Na cunhagem real, cada peça tem um significado e sua ordem uma representação:

- **Platina:** Chamada de o *Criador*, leva esse nome pois representa que a cima de todas as coisas está Ayon, aquele que a tudo criou e deu forma.
- **Electrum:** Chamada de o *Juiz*, leva esse nome para mostrar que mesmo o rei está abaixo da lei dos homens, e que todos devem agir com honra, sejam o mais humilde peão ao mais poderoso nobre.
- **Ouro:** Chamada de o *Monarca*, recebeu esse nome para representar que o rei e os governantes devem sempre ter a mente acima da religião, e que devem governar pela sabedoria, pela honra e pela benevolência, nunca julgando ou discriminando seja quem quer que for por sua origem ou crença.
- **Prata:** Chamada de o *Bispo*, seu significado mostra que homem nenhum é algo sem a fé, a crença deve mover o coração dos homens, e amainar suas incertezas, trazendo desta forma a eles paz e esperança no futuro.
- **Cobre:** Chamado de o *Peão*, leva esse nome para representar que mesmo a mais alta hierarquia depende de uma base sólida e de um povo unido, pois sem um povo forte e unido, não há fé na palavra do clero, não há poder na mão do rei, nem respeito para com a lei dos homens, havendo assim apenas vergonha nos olhos do criador.

Lei do Rei

A lei do Rei é considerado o quarto legado deixado por Toranianos para os povos de Terra Próxima, seu código de leis e penalidades é seguido pelas cidades estado de Bak, Talanta e Niádia, assim como todas as pequenas vilas e fortalezas que são subordinadas a essas cidades.

A lei do Rei classifica todos os crimes em *sete Graus*, quanto maior o grau do crime, maior será a sentença. Todo o acusado de um crime de 3º Grau ou maior tem direito a um julgamento formal com um juiz. Os demais crimes menores são julgados pela própria guarda.

Os Crimes:

- **Grau I:** Agressão desarmada, ofensas verbais, roubo, fraude, não pagamento de impostos e dívidas de 10po ou menos.
- **Grau II:** Agressão com armas improvisadas, roubo, fraude, não pagamento de impostos e dívidas de 11po a 100po.
- **Grau III:** Fugir de Autoridades, calúnia ou falso testemunho, roubo, fraude, não pagamento de impostos e dívidas de 101po a 1000po.
- **Grau IV:** Agressão a mão armada ou com magia, expor alguém deliberadamente ao perigo seja com ações ou palavras, causar involuntariamente morte de alguém, roubo, fraude, não pagamento de impostos e dívidas de 1001po a 10000po.
- **Grau V:** Tentativa de assassinato em legítima defesa, roubo, fraude, não pagamento de impostos e dívidas de acima de 10000po.
- **Grau VI:** Tentativa deliberada de assassinato em legítima defesa, motim em tempos de paz.
- **Grau VII:** Assassinato deliberado, violar decreto de exílio, traição, motim em tempos de guerra, expor uma região ou cidade ao perigo.

As Punições:

- **Grau I:** Multa de 1d6 po, um dia de prisão ou ambos.
- **Grau II:** Multa de 10 x 1d6 po, 1d6 semanas na prisão ou ambos. Em caso de roubo, o corte de um dos dados.
- **Grau III:** Multa de 100 x 1d6 po, 1d6 meses na prisão ou ambos. Em caso de roubo o corte de uma das mãos.
- **Grau IV:** Multa de 1000 x 1d6 po, um ano de prisão ou ambos. Em caso de roubo, o corte de ambas as mãos.
- **Grau V:** Multa de 5000 x 1d6 po, 1d6 anos de prisão ou exílio de 1d12 anos, ou ambos. Em caso de roubo corte de ambos os braços.
- **Grau VI:** Multa de 10000 x 1d6 po e/ou 5d6 anos de prisão ou exílio permanente.
- **Grau VII:** Morte.