

Leggi e Regolamenti dei continenti

Le leggi riportate di seguito sono suddivise per continente, questo vuol dire che possedendo l'abilità "Cultura Completa" si conosceranno solo quelle del proprio continente.

Nel caso dei continenti di Nisandra e Lineu, questi sottostavano a due organizzazioni: La Holy a Lineu e il Cavalierato di Morie a Nisandra, per questo motivo le loro leggi non sono rese note tranne che da esponenti delle capitali. Le uniche leggi conosciute dai personaggi che provengono da questi continenti sono quelle specifiche delle loro cittadine che quindi non sono decise in maniera nazionale.



Lorathia

Articolo 1

Per modificare l'insieme delle leggi conosciute come: "Raccolta" bisogna riunire i rappresentanti delle città del continente in plenaria. Solo alla presenza di tutti i rappresentanti i testi potranno essere modificati. Le leggi verranno votate pubblicamente e passeranno con la maggioranza.

Articolo 2

L'unica figura in grado di poter modificare le leggi è solo ed esclusivamente il Reggente. Può essere proposta una modifica o una nuova legge da un qualsiasi membro della plenaria, ma l'ultima parola spetta all'attuale regnante.

Articolo 3

Solo il Reggente può conferire titoli e terre. Questi non possono in alcun modo essere comprati o scambiati pena l'umiliazione pubblica.

Articolo 4

Le famiglie riconosciute per rappresentare il popolo in plenaria sono:

Bauer: a loro sono assegnate la città di Stormdurf ed i territori circostanti.

Volt: a loro sono assegnate le città ed i territori di Ghedos.

FonDragon: A loro sono assegnate le terre e la città di Sydrael.

Hertog: A loro è assegnata la protezione di Stormdurf.

VonMatterol: A loro è assegnato il mercato di Eishad.

VonWyvern: A loro è assegnata la piccola cittadina di Gavens.

Grubrer: A loro è assegnata la città di Idacya.

LeTerreDivise: Le terre di Trarir.

Articolo 5

La gilda dei mercanti si trova sotto protezione diretta del Reggente. Se viene attaccata in qualche modo la pena diretta è la morte a meno che a farlo non sia un nobile o un richiedente asilo, in quel caso verrà svolto un processo.

Articolo 6

La giustizia è divisa in:

Alta giustizia:

che è amministrata dallo stato nella figura del Reggente e dalle città di Eishad, Stormdurf, Idacya e Sydrael. Chi mantiene questo titolo può presiedere una corte, ha diritto di coniare monete e di raccogliere tasse (come previsto nell'articolo 9).

Bassa Giustizia:

è il livello della giustizia "giorno per giorno", i casi minori generalmente sono risolti con multe limitate o punizioni corporali leggere. Il potere è nelle mani dei cavalieri del re, che vengono scelti come mostrato nell'articolo 12, questi cavalieri possono

nominare dei sottoposti fino ad un massimo di 3 per cavaliere. Chiunque altro amministri la giustizia nei territori di Lorathia verrà perseguito secondo l'articolo 19.

Articolo 7

Tutti i presenti nel continente di Lorathia sono soggetti all'insieme di leggi noto come "Raccolta", sono quindi obbligati a pagare le tasse e seguire la legge.

Articolo 8

Non è permessa la creazione di gilde di tipo mercantile senza la presenza di un documento reale, chi verrà trovato sprovvisto di tale permesso e quindi partecipe in una gilda di mercanti non regolata sarà vittima di persecuzione secondo l'articolo 19.

Articolo 9

Le Citta di Stormdurf, Eishad e Sydrael ; sono riconosciute come città nobiliari, i loro rappresentanti, che saranno tali solo se riconosciuti dal Reggente, hanno la possibilità di :

Creare leggi, coniare monete e raccogliere tasse. Le leggi create da queste città saranno valide solo all'interno dei loro confini, il conio invece si deve adattare alla moneta prevista dall'unione dei continenti. Infine le tasse possono essere scelte dai rappresentanti, ma allo stato deve essere depositata una cifra equivalente al numero di abitanti secondo le norme del piano economico.

Articolo 10

Almeno una persona per famiglia nobile deve scendere in prima linea in qualsiasi guerra dove l'esercito di Lorarthia è impiegato. La diserzione è punita con la morte.

Articolo 11

Non è permesso il mantenimento di eserciti più grandi di 5000 unità armate.

Qualsiasi entità si trovi a comandare un'armata più grossa verrà considerata nemico dello stato e perseguito fin quando non deporrà le armi altrimenti verrà giustiziato.

Articolo 12

Il Reggente può nominare 12 cavalieri che, come da articolo 6, hanno il potere di portare giustizia, ognuno di questi avrà un piccolo drappello di guerrieri. Questi si occuperanno di contese giornaliere, tasse e qualunque altro compito non portato a termine da altri funzionari. Inoltre possono tassare la popolazione su comando del Reggente. In periodo di guerra il numero di cavalieri del re sale a 27 totali; la metà dei quali comanderà le operazioni di guerra.

Articolo 13

Ogni famiglia nobile può avere al suo servizio un massimo di 7 schiavi regolari e schedati, comprati al mercato di Ghedos, per gli schiavi non regolari la pena è la morte dello schiavo in questione e una sanzione di 10 corone per il nobile.

Articolo 14

La libertà di uno schiavo può essere comprata dallo stesso pagando 14 corone. Se uno schiavo schedato scappa dal servizio del suo padrone rischia l'amputazione di un arto a scelta del suo padrone.

Articolo 15

In assenza di un comandante di pattuglia, dei territori di una città, le guardie potranno essere guidate da un esponente del territorio in questione che questo sia un nobile o un cavaliere.

Articolo 16

Tutte le notti di luna nuova i presenti nel continente di Lorathia sono caldamente invitati a festeggiare, chi verrà trovato a non festeggiare sarà punito con 10 schiaffi in pubblico.

Articolo 17

E' vietato ledere in qualsiasi modo a qualsiasi persona vivente. Di conseguenza e vietato uccidere qualsivoglia essere senziente (la definizione di essere senziente è data nell'articolo 21), derubarlo o nuocere alla sua salute in maniera diretta. Inoltre qualsiasi abuso verso un essere senziente verrà punito secondo l'articolo 19.

Articolo 18

L'accesso nelle terre di Lorathia è consentito solo a coloro che, sono stati esaminati dalle guardie del luogo e quindi, possono attestare, tramite certificato, che sono autorizzati a viaggiare nel continente.

Articolo 19

Le punizioni per i crimini possono essere decise dai cavalieri del re, regolamentati nell'articolo 6, o dall'autorità vigente in quelle terre. Le punizioni che suddetti cavalieri possono infliggere variano da una multa di 5 corone al taglio di un arto; la punizione più comune è la gogna. Mentre invece se si tratta di un crimine che va contro lo stato nella figura reale o nella figura di uno dei suoi rappresentanti diretti, il suddetto verrà valutato da un rappresentante diretto dello stato in un processo. Le pene in questo caso variano dalla perdita di possedimenti alla morte del colpevole e la conseguente uccisione di tutta la sua linea familiare.

Articolo 20

In tempi di guerra la prova che qualcuno mantenga rapporti di tipo amichevole, commerciale e altri, con qualsiasi rappresentante dei territori nemici è considerato come tradimento della corona e punito con un processo presieduto non solo da un cavaliere giudice ma anche da un membro della famiglia reale.

Articolo 21

Si definisce essere senziente, una creatura che oltre a possedere un'intelligenza base riesce a capire la differenza fra il giusto e lo sbagliato.

Articolo 22

Alle leggi sopra citate si aggiungono degli editti speciali presenti negli statuti di tutte le città validi solo nei propri confini, i cavalieri reali possono promulgare nuovi editti e ne sono immuni.

Solarthia

Articolo 1

Per modificare l'insieme delle leggi conosciute come: "Unione" bisogna riunire i rappresentanti delle torri in plenaria. Solo alla presenza di tutti i rappresentanti i testi potranno essere modificati. Le leggi verranno votate pubblicamente e passeranno con la maggioranza.

Articolo 2

L'unica figura in grado di poter modificare le leggi è solo ed esclusivamente il Reggente. Può essere proposta una modifica ad una legge o una nuova legge da un qualsiasi membro della plenaria, ma l'ultima parola spetta all'attuale regnante.

Articolo 3

Solo il reggente e i gli esponenti del consiglio nobiliare di Heria possono conferire titoli ed e terre che possono essere ceduti indietro nel caso di fallimento economico di queste.

Articolo 4

Le famiglie nobiliari del continente sono tenute a riunirsi una volta l'anno per dimostrare ai reggenti la produttività della loro terra e, solo in questo frangente, possono proporre delle leggi aggiuntive che verranno discusse dai reggenti.

Articolo 5

L'accademia degli alchimisti si trova sotto protezione diretta del reggente. Se viene attaccata in qualche modo la pena diretta è la morte a meno che a farlo non sia un nobile o un richiedente asilo, in quel caso verrà svolto un processo.

Articolo 6

La giustizia è divisa in:

Alta giustizia che è amministrata dallo stato nella figura del Reggente e dalle tre torri. Chi mantiene questo titolo può presiedere una corte, ha diritto di coniare monete e di raccogliere tasse (come previsto nell'articolo 9).

Bassa Giustizia è il livello della giustizia "giorno per giorno", i casi minori generalmente sono risolti con multe limitate o punizioni corporali leggere. Il potere è nelle mani dei cavalieri arcani, che vengono scelti come mostrato nell'articolo 12. Chiunque altro amministri la giustizia nei territori di Solarthia verrà perseguito secondo l'articolo 19.

Articolo 7

Tutti i presenti nel continente di Solarthia sono soggetti all'insieme di leggi noto come "Unione", sono quindi obbligati a pagare le tasse e seguire la legge.

Articolo 8

Non è permessa la creazione di gilde di tipo mercantile senza la presenza di un documento reale, chi verrà trovato sprovvisto di tale permesso e quindi partecipe in una gilda di mercanti non regolata sarà vittima di persecuzione secondo l'articolo 19.

Articolo 9

Le Città di Heria, Floren e Alkytage sono riconosciute come città nobiliari ; i loro rappresentanti , che saranno tali solo se riconosciuti dal Reggente, hanno la possibilità di :

Creare leggi, coniare monete e raccogliere tasse. Le leggi create da queste città saranno valide solo all'interno dei loro confini, il conio invece si deve adattare alla moneta prevista dall'unione dei continenti. Infine le tasse possono essere scelte dai rappresentanti, ma allo stato deve essere depositata una cifra equivalente al numero di abitanti secondo le norme del piano economico.

Articolo 10

Almeno una persona per famiglia deve scendere in prima linea in qualsiasi guerra dove l'esercito di Floren è impiegato. Nel caso una famiglia non potesse mandare qualcuno in guerra, la sua situazione verrà discussa dal capitano delle guardie della città ospitante.

Articolo 11

Non è permesso il mantenimento di eserciti più grandi di 7000 unità armate. Qualsiasi entità si trovi a comandare un'armata più grossa verrà considerata nemico dello stato e perseguito fin quando non deporrà le armi altrimenti verrà giustiziato.

Articolo 12

Solo il Reggente e i capi delle torri possono nominare i 3 cavalieri arcani che, come da articolo 6, hanno il potere di portare giustizia. Questi si occuperanno di contese giornaliere, tasse e qualunque altro compito non portato a termine da altri funzionari. In periodo di guerra i cavalieri arcani sono sotto il comando diretto del Reggente.

Articolo 13

Nessuno può possedere schiavi che siano essi esseri senzienti o no.

Articolo 14

La libertà di un essere senziente non può essere comprata in alcun modo.

Articolo 15

In assenza di un comandante di pattuglia, dei territori di una città, le guardie potranno essere guidate da un esponente del territorio in questione che questo sia un nobile o un cavaliere.

Articolo 16

Nei territori di Solarthia l'apertura di un mercato è gestita dalle città ed è libera, tuttavia bisogna sempre informare la torre più vicina delle intenzioni della città nel commerciare con un'altra che questa si trovi nello stesso continente o un altro.

Articolo 17

E' vietato ledere in qualsiasi modo a qualsiasi persona vivente. Di conseguenza è vietato uccidere qualsivoglia essere senziente (la definizione di essere senziente è data nell'articolo 21), derubarlo o nuocere alla sua salute in maniera diretta. Inoltre qualsiasi abuso verso un essere senziente verrà punito secondo l'articolo 19.

Articolo 18

L'accesso nelle terre di Solarthia è consentito sempre a chiunque non abbia intenzioni ostili. Bisogna comunque, durante i controlli di guardie o cavalieri arcani, indentificarsi in modo che l'evento possa essere riportato nei rapporti.

Articolo 19

Le punizioni per i crimini possono essere decise dai capi delle torri o dall'autorità vigente in quelle terre. Le punizioni che possono essere inflitte variano da una multa di 5 corone al taglio di un arto; la punizione più comune è la prigionia. Mentre invece se si tratta di un crimine che va contro lo stato nella figura reale o nella figura di uno dei suoi rappresentanti diretti, il suddetto verrà valutato da un rappresentante diretto dello stato in un processo. Le pene in questo caso variano dalla perdita di possedimenti alla morte del colpevole.

Articolo 20

In tempi di guerra la prova che qualcuno mantenga rapporti di tipo amichevole, commerciale e altri, con qualsiasi rappresentante dei territori nemici è considerato come tradimento della corona e punito con un processo presieduto non solo da un cavaliere giudice ma anche da un membro della famiglia reale.

Articolo 21

Si definisce essere senziente, una creatura che oltre a possedere un'intelligenza base riesce a capire la differenza fra il giusto e lo sbagliato.

Articolo 22

Alle leggi sopra citate si aggiungono degli editti speciali presenti negli statuti di tutte le città validi solo nei propri confini.