

5. Zdobyczne księgi magiczne, pergaminy z czarami każdego pochodzenia zostaną odkupione przez Gildię Magów za 50% ich rynkowej wartości. Każdy może je sprzedać, ale nieusprawiedliwiony mord na czarodzieju to wyrok dla mordercy. Czarodziej można wydać pieniądze na zakup czarów, do których ma prawo z racji statusu społecznego lub szkolenia, aby szybciej dołączyć w szeregi Cechu Wiedźminów lub Cechu Mentalistów, Gildii Magów lub Gildii Prawników.

ROZDZIAŁ JEDENASTY. KARY W GAN EDEN

Z kodeksu prawa karnego Cesarstwa Zjednoczonych Królestw Ludzkich

Kary za złamanie Prawa Gabriela Paladyna

Kradzież

1. Powstała szkoda zostaje wyceniona licząc 100% rynkowej wartości skradzionych towarów bez skuch, gdzie każdy przedmiot magiczny lub eliksir podbija wartość szkody o 10 sztuk złota za swoją Potęgę.
2. Tak powstała wartość szkody to rozmiary grzywny, po wpłaceniu której złodziej jest wolny.
3. W innym przypadku dzielimy ją przez zasadniczą stawkę wynagrodzenia, za jaką kontrakt przysługuje wedle prawa feudalnego i statusu społecznego. To liczba poziomów cechy lub umiejętności ogólnych, które traci złodziej wskutek tortur. Bierzymy pod uwagę *Sprawność, Intelpekt, Instynkt, Ostrożność, Ciche poruszanie, Akrobatyka, Zręczne dłonie*.

Przestępca rozliczany jest kolejno z każdego rodzaju przestępstwa, jakiego się dopuścił. Na przykład za kradzież, zabójstwo i złamanie prawa feudalnego. Cechy i umiejętności ogólne mogą w efekcie kumulacji kary zostać obniżone maksymalnie do pierwszego poziomu. **W Gan Eden tortury zadające ból i okaleczające są zakazane jako czyn haniebny czy bestialstwo praktykowany w czasach ery ciemności.** Stosuje się kary, które doprowadzają do skrajnego wyczerpania z sił psychicznych i fizycznych – dyby lub gwiazda wytrwania. Gwiazda polega na uwiązaniu za placami torturowanego gałęzi, aby nie mógł usiąść, ani się położyć.

Zabójstwo/okaleczenie

1. Powstała szkoda zostaje wyceniona biorąc pod uwagę zasadniczą stawkę wynagrodzenia, za jaką kontrakt przysługuje wedle prawa feudalnego i statusu społecznego ofierze. W przypadku wasała bierze się pod uwagę kontrakt, za który dostał największe wynagrodzenie.
2. Tak powstała wartość szkody to rozmiary grzywny, po której wpłaceniu morderca jest wolny.
3. W innym przypadku odejmujemy od wartości szkody zasadniczą stawkę wynagrodzenia, za jaką kontrakt przysługuje mordercy wedle prawa feudalnego i statusu społecznego. Wynik w sztuce srebra oznacza liczbę poziomów cechy lub umiejętności ogólnych, które traci morderca wskutek tortur. Bierzymy pod uwagę *Sprawność, Intelpekt, Budowę, Instynkt, Umiejętność Walki*.

Zniewolenie

To zasadnicza kara za złamanie praw Gabriela Paladyna. W każdym przypadku *Budowa, Instynkty, Sprawność i Umiejętność walki* spada wskutek tortur do 1 poziomu. Nie ma grzywny w tej materii.

Oszustwo/szantaż

Winowajca traci po poziomie *Budowy i Sprawności* wskutek kary cielesnej.

Kara za złamanie prawa feudalnego

Nadużycie przywilejów lub niedopełnienie obowiązku feudalnego oznacza grzywnę w wysokości zasadniczej stawki wynagrodzenia za kontrakt, którą się mu odlicza od wartości kolejnego. Za szkodę wymierzoną seniorowi w dowolnej postaci grozi konfiskata prawa feudalnego.

Kara za złamanie prawa dworskiego

Mowa o oszustwie prawie dziedziczenia i tytułu szlacheckiego. Karą jest konfiskata prawa feudalnego i majątku w każdej postaci.

Kara za złamanie prawa miejskiego.

Za ukrywanie towaru przyjezdny kupiec traci przywilej handlarza i obowiązuje go pełne prawo składu. Za złamanie prawa Gabriela Paladyna karą jest utrata prawa obywatela miasta i wyrzucenie do dzielnicy plebsu. Za złamanie prawa Gabriela Paladyna przez człowieka z plebsu lub przybyśza z zewnątrz w dzielnicy plebsu karą jest wyrok na winowajcy z rąk Gildii Zabójców. Za złamanie powyższego w dzielnicy pospółstwa,

patrycjatu wyrok na winowajcy pada z rąk straży miejskiej. Na zamku książęcym w mieście wyrok pada z rąk drużyny książęcej.

Kara za złamanie prawa odwetu

W przypadku odwetu na krzywdę z rąk seniora należy się stosowna kara jak w przypadku złamania prawa Gabriela Paladyna, a dodatkowo utrata przez winowajcę trzech poziomów umiejętności ogólnych lub cech dodatkowo.

Za złamanie prawa miecza

Złamanie prawa miecza, czyli samosąd na winowajcy powstałej szkody, karany jest skutkiem w dyby lub w gwiazdę na czas rozłożony zależnie od winy na wszystkich winowajców. Grozi to utratą poziomów cech i umiejętności ogólnych, która rozkłada się na wszystkich uczestników samosądu. Każdy traci przynajmniej po poziomie *Budowy i Sprawności*.

Kara za złamanie prawa do myta

Niezapłacenie za nocleg i towary w przybytku feudała. Odebranie winowajcy wszystkich rzeczy, jakie ma przy sobie. Do tego towarów, jeżeli to kupiec.

Kara za złamanie prawa do dziesięciny

Całe zdobyczne w przygodzie należy do seniora z prawem do ziemi (feudała).

Kara za złamanie praw kanonicznego

Odebranie całego zdobycznego w przygodzie i wszystkich rzeczy należących do drużyny przez Kościół.

Kara za złamanie Prawa Białej Magii

Drenaż umysłu. Intelpekt, Charyzma i Manipulacja spadają wskutek tortury do poziomu pierwszego.

W praktyce jeżeli winowajca stawia opór i nie chce przyjąć kary adekwatnej do powstałej szkody zabija się go. Na winowajcę uciekiniera wystawia się list gończy lub wisielczy – patrz rozdział 14 profesja łowcy głów. Prawo miecza to przywilej sędziego, na który może się powołać, aby osobiście wymierzyć karę. W każdym innym przypadku, zwłaszcza jak nie ma sędziego, obowiązują wszystkie inne prawa Gan Eden i kary za jego złamanie. W powszechnym użytku jest samosąd w oparciu o dowody winy. Jeśli szlachcic nie posiada miecza, może w sądzie bożym może walczyć inną bronią.

