



Appendici

Costo delle Merci

Artigli: economico/medio/buono

Oggetto Benefici Fenici Artigli Fonte

Abbigliamento

Abito			6/12/18	
Borsello			1/3/6	
Camicia/Blusa			4/8/12	
Cappa			6/12/18	
Cappello			5/10/15	
Cinta				
5/10/15				
Guanti			3/6/12	
Mantella			6/12/18	
Mantello			6/12/18	
Pantaloni/Gonna			4/8/12	
Stivali			8/16/24	
Veste			6/12/18	

Animali & Relativo Equipaggiamento

Animali da guerra				
Cavallo da guerra	150-400			
Pheriza (Sputatrice)	3.000		Fsd20	
Asino	8			
Borse da sella	4			
Bruto	15		Fsd20	
Bue	12			
Cane	1-2			
Falco			5-10	
Maiale	4			
Morso e Briglia	2			
Mucca	10			
Pecora			6	
Pollo	fiamma			
Sella	5-20			

Manodopera

Prostituta	1-100			
Servo: Costo per acquistarne				
Abile	75			
Inabile	25			
Servo: Costo per liberarsi dalla servitù				
Abile	125			
Inabile	50			

Giustizia

Si assume un processo della durata di 3 mesi; aggiungere 50 fenici per ogni mese di prolungamento del processo. I costi per gli impiegati di corte sono per i casi tra nobili.

Avvocato d'accusa				
Scarso	100+10%			
Competente	200+20%			
Bravo	300+30%			
Eccezionale	500+30%			
Avvocato della difesa				
Scarso	150			
Competente	300			
Bravo	500			
Eccezionale	1.000			

Impiegati di corte

Giudice	500			
Inquirente	100			
Scriba	50			

Intrattenimento

Esibizione pubblica/Concerto				
Popolano				5/10/15
Sofisticato	1-50			
Libro				
Edizione economica				1-10
Edizione copertina rigida				3-20
Raro	30+			
Proiettore per Lanterna Magica				
Palmare	200			
Da tavolo	100			
Auditorium	300			
Registratori musicali	1-10			
Riproduttori musicali				
Auricolare	75			
Palmare	25			
Da tavolo	50			
Auditorium	200			
Spettacolo di Lanterna Magica				
Popolano	1-10			
Sofisticato	3-15			
Strumenti Musicali				
Corno				5/10/15
Flauto	1			
Lira	2			
Liuto	1			
Mandolino	4			
Oboe	1			
Sassofono	5			
Tamburo	1			

Arti & Prodotti Alieni

Flauto Etyri	20 (7 su Graal)			
Lancia Ukar	10 (1 su Kordeth)			
Scialle da Preghiera Ur-Obun	20 (10 su Velisimil)			
Sostegni Kanasu Hironem	5-25 (la metà su Severus)			
Vaschetta da Preghiera Ur-Obun	30 (15 su Velisimil)			
Veste di conchiglie Oro'ym	50 (5 su Madoc)			

Oggetti Particolari

Falso escremento di Bruto	1			
Falso vomito di Vorox	2			
con false ossa	+ fiamma			
Pelliccia di Topo degli Scafi	2			

Alloggi

Assistenza del veicolo	10			
Assistenza dell'animale	2			
Parcheggio per veicolo grande	4			
Parcheggio per veicolo piccolo	2			
Stalla per una bestia grande	8			
Stalla per una bestia piccola	4			
Stanza da letto condivisa	5			
Stanza privata	10			
Suite	1-5			

Supplemento pranzo	3/6/10			Martello		fiamma	
Tavolo nella stanza principale	2			Occhi di Tariff	2	500	
Bevande/Cibi				Occhiali a Visione Crepuscolare	2	50	
Birra	1/2/3			Orologio			
Cena	2/6/12			Meccanico		2	
Colazione	1/3/6			Elettronico		5	
Ghiaccio	1			Resistente all'acqua		+2	
Liquori forti	2/4/6			Oltre		ala	
Malto	1			Sega		1-2	
Pranzo	2/4/8			Sintovolto			SdMC
Soda	2			LT7	3	3.000	
Spuntino	1/2/3			LT8	7 (2 per faccia)	10.000 (3.000 per faccia)	
Vino	3/6/12			Solvente Colloide-12	1	10	
Droghe				Stivali e guanti magnetici	1	100	
Grixi	500			Tabacco			5/10/15
Grog Vorox	20 (pinta, velenosa)			Torcia a Fusione	1		Fsd20
	1 (mezza pinta, bevanda)			Penna		5	
Hashish	1			Torcia elettrica		10	
Iniettore multiplo	3 (1 ricarica)	500 (100 ricariche)		Lanterna		15	
Klaj	1	300		Torcia			5/8/12
Plox		200		Trucchi per il camuffamento			
Selchakah	3	50 (variabile)	Fsd20		1	5	
Siv (ritenzione idrica)	1	300 (6 pillole)	MdRdS	Tubo			4/8/16
Veleno di Vorox		100		Tuta spaziale	1	300	Fsd20
Yogurt Obun		5		Auto-sigillante	1	+100 (1 a ricarica)	Fsd20
Zhrii-ka'a				Corazzata, plastacciaio		4	Fsd20
Tintura	7 (riserva)	1		Corazzata, mercurium		4	Fsd20
Estratto	12 (riserva)	1		Tuta WET	2	200	
Loto	20	100		Uncino da scalata		1	
Zipper	3	300 (500 ricarica)		Zaino			5/10/15
Medicine				Zaino di propulsione spaziale		30 (3 ricarica)	
Borsa da Chirurgo	3	200	Fsd20	Propulsori manuali		5 (1 ricarica)	
Borsa da Medico		10		Macchine Pensanti			
Elisir	1	50	Fsd20	Abaco Elettronico	1 (portatile)	400 (da tavolo)	Fsd20
Iniettore di Elisir	1 (1 per 5 dosi)	25 (5 per dose)	Fsd20			500 (portatile)	Fsd20
MedPac da spedizione	2	300	Fsd20	Cartografo	2	700	Fsd20
MedPac NanoTech	75	1.000	Fsd20	Consigliere	5	3.000	Fsd20
MedPac	1 (2 con Elisir)	100	Fsd20	Contabile	2	600	Fsd20
Comunicazioni				Diario	3	1.000	Fsd20
Comunicatore	1 (2 da polso)	50 (80 da polso)	Fsd20	Gerarca	4	1.500	Fsd20
Spilla di Comunicazione	2	100	Fsd20	Libreria	4	2.000	Fsd20
Starlight CCLR	3	300	Fsd20	Pilota Automatico	4	1.000	Fsd20
Attrezzi/Strumenti				Scanner Facciale	3	700	Fsd20
Acciarino e pietra focaia	3			Segugio	4	700	Fsd20
Asta da 3 metri	ala			Sistemi di Sicurezza			
Attrezzi Alta-Tecnologica	1-2/pezzo	5-10 pezzo	Fsd20	Chiavi da Ladro	1	5	
Kit da demolizione		100		Gene-serratura		1.000+	Fsd20
Kit da energia		70		Magna-serratura		150+	Fsd20
Kit per hovercar		30		Palmare distorsore	3	100	Fsd20
Kit per motori spaziali		100		Serratura Wellesley		80	Fsd20
Attrezzi/elettricista	1	7	Fsd20	Restrizioni			
Attrezzi/meccanico	1	5	Fsd20	Camicia di forza	4	600	Fsd20
Batteria a Fusione	1	20 (5 ricarica)	Fsd20	Catene dell'Adunata	2	300	Fsd20
Boccale		1		Rete Neurale Nitobi			MdRdS
Candela		1/2/3		Uso singolo	1	300	
Catena		2/4/8		Multi-uso (5 cariche)	2	600	
Chiave di salto (mercato nero)			Fsd20	Multi-uso (ricaricabile)	3	1.500	
Singola rotta		3.000+		Veicoli			
Due rotte		5.000+		Balzatori			
Ogni rotta aggiuntiva		+3.000		Vagone di Paulus	17	15.000	Fsd20
Chiave inglese		5		Carretto per bruti		10	Fsd20
Coperta invernale		3/6/12		Saccheggiatore aperto dei Raschiatori			
Corda (15 m)		5/8/12			9	3.000	Fsd20
Dadi		4/8/15		Hovortank Kestral	35	40.000	
Faretra	fiamma			Lance			
Fischietto	fiamma			Yacht aereo	20	25.000	Fsd20
Forziere		3/5/7		Tank Greyhound Scout	25	10.000	
Generatore a Fusione	3	250		Volatili			
Guanto potenziato	5	1.000		Hoverbike	10	9.000	Fsd20
Kit per cucire		3		Hoverpack	8	7.000	Fsd20
Lanterna schermabile		5					
Mani di Morana	3	2.500	MdRdS				

Armi

Nota: I costi per le armi ad energia non comprendono le batterie a fusione (vedi Equipaggiamento/Attrezzi sopra).

I costi per le munizioni sono dati tra parentesi per 3 munizioni a meno che non sia indicato diversamente.

Armi da Mischia

Ampolla di acqua ignata	2	20		SdSC
con miccia		25		
Arbat'a (Spada Ascorbita)	9	1.000		
Ascia		6		
Bastone			1/3/5	
Coltello a scatto	1	5		
Coltello		2		
Frusta serpente preciso		+100		Fsd20
Frusta	1	1		
Garotte		5+		
Lancia lunga		5		
Mazza				
Leggera		5		
Pesante		12		
Mazzafrusto				
Leggero		8		
Pesante		15		
Mezza lancia		1		
Pistola d'abbordaggio	1	10+pistola		
Randello			1/3/5	
Scimitarra		15		
Spada corta		10		
Spada di Supporto Kurgan	1	400		
Spada Glankesh (Vorox)	1	25 (15 per i Vorox)		Fsd20
Spada spezzata	6	+50		
Spada lunga		15		
Spadone		50		
Stocco		20		

Armi ad energia da mischia

Arma elettrificata	1	+100		Fsd20
Pungolo	1	100		Fsd20

Armi artefatto da mischia

Cavo tagliente	12	10.000		Fsd20
Lama vibrante	+5	+120		Fsd20
Spada di flusso	11	30.000+		Fsd20
Spada di vapore	13	45.000+		Fsd20

Armi a distanza

Archi				
Corto		30		
Lungo		75		
Frecce		1 per 20 frecce		
Balestre				
a Mano		100		
Leggera		35		
Pesante		50		
Quadrello		1		
Coltello		2		
Dardo		fiamma		
Fionda		1 ala per 5 pietre		
Lancia-pistola	2	25 (1 ala per carico)		
Testa normale		1 fiamma per 4		
Iniettore		1 per 4		
Appuntito		1 per 4		
Impatto		2 per 4		
Stella da lancio		1		

Pistole a proiettili

Capek .40 Fucile acquatico	4 (1)	800		
Derringer, automatica	1 (1)	60		Fsd20
Derringer, rivoltella	1 (1)	50		Fsd20
Fucile d'assalto	3 (1)	500		Fsd20
Fucile da caccia Mitchau	3 (1)	50		

Fucile da cecchino	3 (1)	700		Fsd20
Fucile imperiale	2 (1)	200		Fsd20
Mitragliatrice	3 (1)	350		Fsd20
Pistola automatica				
Leggera	1 (1)	150		Fsd20
Media	2 (1)	250		Fsd20
Pesante	3 (1)	300		Fsd20
Pistola da reni Decados	2 (1)	30		
Rivoltella				
Leggera	1 (1)	100		Fsd20
Media	2 (1)	200		Fsd20
Pesante	3 (1)	250		Fsd20
Shotgun	3 (1)	300		Fsd20

Proiettili

Aghi		+5		Fsd20
Artigli di Vorox		+7		Fsd20
Calibri				
Leggero (.32)		ala (1 fn per 5)		Fsd20
Medio (.40)		fiamma (1 fn per 3)		Fsd20
Pesante (.47)		1		Fsd20
10mm		fiamma		Fsd20
13mm		fiamma		Fsd20
per Shotgun		fiamma (1 fn per 3)		Fsd20
Capsule esplosive	+1	+7		Fsd20
Deflagrante		+10		Fsd20
Gelatina		+3		Fsd20

Pistole ad aghi

Carabina	7 (1)	400		Fsd20
Munizioni	1	ala		Fsd20
Spine		+4/colpo		Fsd20
Zanne		+10/colpo		Fsd20
Pistola	5 (1)	200		Fsd20
Sabot gun	9	2.000		

Pistole ad energia

Cluster Gun	7	100		
Fulminatori				
Ascia Nitobi	9	700		
Pistola	7	700		Fsd20
Pistola Eruzione	9	700		
Fucile	9	1.000		Fsd20
Shotgun	10	1.500		Fsd20
Lanciafiamme	7 (2 ricarica)			
		150 (1 per ricarica)		Fsd20
Laser				
Laser palmare	3	200		Fsd20
Pistola laser	5	400		Fsd20
Fucile laser	7	1.000		Fsd20
Laser d'assalto	8	700		Fsd20
Pistola jet	7	100		
Rocketeer	9 (1 per 2)	400 (10 per 1)		
Screecher (sonico)	5	300		
Storditore	4	300		Fsd20

Esplosivi

Attrezzatura per demolizioni	5	200		
Granate				
Accecante	1	70		
Contudenti	1	50		
Esplosiva	1-2 per 2	5-10 ciascuna		
Flessibile	1	50		
Folgorante	1	90		
Frammentazione	1	25		
Plasma	2	100		
Proiettile esplosivo	3	150		
Red-baffler	2	200		
Vapore	1	70		
Lancia granate Dreskel	5	500		

Armi di costrizione

Pistola morbida	5 (1 per munizione)	70 (5 per munizione)		
Rete di stordimento	2	200		
Sritolatore	3	70		

Pistole artefatto		
Distruttore neurale	10	3.000
Pistola a fusione	20	5.000
Pistola elementale simbiote		
Fulmine	12	5.000
Grandine	10	5.000
Vento	9	5.000

Accessori per pistola

Attrezzi per Shantor (il costo si applica all'arma montata)		
Elmo per la mira	2	200
Montaggio fisso	+1	x1,5
Montaggio ruotabile	+3	x3
Telecomandata	+2	x2
Mirino Laser	2	200
Obiettivo		FSD20
5x	1	50
10x	2	75
20x	3	100
Silenziatore	1	15
		FSD20

Armi Pesanti

Pistole a fuoco rapido

Mitragliatore leggero Jahnisak		
	5 (1)	750
Furia di Fuoco Chaingun		
	10 (1 per 2)	1.500

Armi di supporto ad energia

Cannone fulminatore	20 (2 per batteria)	
		5.000
Distruttore di massa	15	25.000
Gatling laser	15	2.500

Missili

Lancia missile a raffica		
	10 (100/missile)	
		1.000 (10.000/missile)

Artiglieria

Catapulta	5	varia
Fucile da 15mm (per veicoli)		1.700 (15 per proiettile)
Mortaio leggero Li Halan		
	15 (1 per proiettile)	
		700 (25 per proiettile)

Armature

Armatura completa	3	1.500	FSD20
Plastacciaio	4	4.400	
Hephaestium	5	5.000	
Mercurium	6	6.000	
Ceramacciaio	12	9.000	
Chiodature per armatura			
	+1	+50	
Corazza a scaglie	1	50	FSD20
Plastacciaio	2	200	
Hephaestium	3	600	
Mercurium	4	1.000	
Corazza a strisce	2	200	FSD20
Plastacciaio	3	800	
Hephaestium	4	1.200	
Mercurium	5	2.200	
Corazza di bande	2	250	FSD20
Plastacciaio	3	1.000	
Hephaestium	4	2.000	
Mercurium	5	1.500	
Corazza di Piastre	2	200	FSD20
Plastacciaio	3	1.100	
Hephaestium	4	1.600	
Mercurium	5	2.000	
Ceramacciaio	10	3.000	
Cotta di maglia	2	150	FSD20
Plastacciaio	3	600	
Hephaestium	4	1.000	
Mercurium	5	1.500	

Cuoio		5	
Borchiato		25	
Gel antifrizione	10	500	FSD20
Giacco di Maglia	1	100	FSD20
Plastacciaio	2	400	
Hephaestium	3	800	
Mercurium	4	1.200	
Imbottita		5	
Maglia a polimeri			
Civile	6	300	FSD20
Anti-sommossa		500	
Mezza armatura	2	600	FSD20
Plastacciaio	3	2.200	
Hephaestium	4	3.500	
Mercurium	5	4.000	
Scudi			
Buckler		15	
Grande di metallo		20	
Sintocuoio	7	1.000	FSD20
Sintoseta	7	2.000	FSD20

Armature artefatto

Cappa Psi	10	3.000	
Foglie di Abar	1	30	
Scudo di energia			
Standard	5	2.500	FSD20
Da duello	7	3.000	FSD20
D'assalto	15	15.000	FSD20
Da battaglia	25	30.000	FSD20
Tuta camaleontica	7	300	
Tuta mutante	10	10.000	
Tuta NAS	5	200	
Tuta sfocata	8	500	
Vesti da Adepto	20	4.500	SdSC

Leggi

A meno che non sia indicato altrimenti, la corte del processo dipende dalla posizione del difensore (corte della reggenza per i nobili, corte libera per gli uomini liberi ecc.).

Introiti: Uguali agli introiti annuali.

Riscatto: Una penale pagata alla famiglia della vittima da parte dell'assassino.

Penitenza: Esistono diversi tipi di penitenza, dalla meditazione privata, alla flagellazione, marchiamento, umiliazione pubblica (i popolani lanciano uova e pomodori contro il penitente incatenato) o missioni pericolose. Tre livelli: Semplice (meditazione, lavoro leggero), severa (flagellazione, lavori pesanti) ed Estrema (marchiamento, tortura dolorosa, missioni pericolose lungo strade non riflessive ecc.).

Contratto: La persona diventa un servo della parte vincitrice per un periodo determinato di tempo. I termini variano a seconda del crimine e del pianeta dove si è svolto il processo (tradizionalmente 7 anni).

Furto

Crimine

Piccolo

Grande

Tecnologico

Terra

Punizione

Prigione (i termini variano a seconda del pianeta)

Perdita di un arto (di solito la mano)

Uno dei due di cui sopra o possibile lobotomia o invito ad entrare in una gilda

Perdita della terra disputata più gli introiti guadagnati durante il periodo di indebita appropriazione

Contrabbando

Chiunque venga colto a contrabbandare deve cedere i beni banditi.

Oggetto

Bandito dal signore locale

Bandito dalla Chiesa

Bandito da una gilda

Bandito dall'Imperatore

Punizione

Prigione

Penitenza semplice o severa (a seconda della natura dell'oggetto), possibile prigione

Avvertimento, pestaggio, schiavitù o morte (a seconda della persona di cui si infrange l'embargo e della quantità di denaro che si fa perdere alla gilda)

Prigione, possibile perdita di un arto

Aggressione

Vittima

Nobile

Sacerdote

Uomo Libero

Punizione

Multa monetaria per i nobili (uguali ad 1/20 degli introiti della vittima); penitenza semplice e possibile prigione per i sacerdoti; prigione o servitù per gli uomini liberi; morte per i servi

Penitenza severa e possibile multa monetaria per i nobili (uguale ad 1/20 degli introiti dell'assalitore); penitenza severa e possibile prigione per i sacerdoti; prigione o contratto per gli uomini liberi; multa monetaria per il proprietario del servo (che di solito si vendica con una pesante punizione nei confronti del servo)

Multa monetaria per i nobili (uguali ad 1/50 degli introiti della vittima); penitenza semplice o severa per i sacerdoti; prigione o multa monetaria per gli uomini liberi; piccola multa monetaria per il proprietario del servo

Violenza Sessuale

Vittima

Nobile

Sacerdote

Uomo Libero

Punizione

Quasi mai rivelata dalla vittima, altrimenti la morte

Penitenza severa per i nobili; penitenza severa o possibile sospensione dall'incarico per i sacerdoti; prigione, penitenza severa o contratto per gli uomini liberi; morte per i servi (a meno che la vittima non chieda la grazia, in quel caso il servo diviene entra sotto contratto della setta della vittima)

Multa monetaria per quei rari nobili che perdono una simile causa (1/50 degli introiti del violentatore); penitenza severa per i sacerdoti; prigione o multa monetaria per gli uomini liberi; tortura, perdita di arti o schiavitù per i servi

Omicidio

Vittima

Nobile

Sacerdote

Uomo Libero

Servo

Punizione

Riscatto per i nobili (uguali agli introiti della vittima, pagato alla famiglia della vittima); prigione e possibile perdita dell'incarico per i sacerdoti; prigione, servitù o morte per gli uomini liberi; morte per tortura per i servi

Penitenza pubblica (severa o estrema, a seconda del rango della vittima) e multa monetaria per i nobili (uguale ad 1/3 degli introiti dell'assassinato, pagata alla setta della vittima); prigione, penitenza pubblica (estrema) o possibile perdita dell'incarico per i sacerdoti; prigione, contratto o morte per gli uomini liberi; morte per i servi (a meno che un superiore della vittima non chieda la grazia, al che il servo entra sotto contratto della setta della vittima)

Piccola multa monetaria nei principali mondi capitali della casata al riscatto (uguale ad 1/3 degli introiti della vittima, pagato alla famiglia della vittima) sui mondi più cosmopoliti per i nobili; prigione o penitenza severa per i sacerdoti, possibile perdita dell'incarico se la vittima era influente; prigione, multa monetaria o morte per gli uomini liberi; morte per i servi

Il proprietario deve presentare le sue rimostranze. Multa monetaria per i nobili (uguale al costo del servo); penitenza pubblica per i sacerdoti; multa monetaria per gli uomini liberi (pagata al proprietario del servo), morte o schiavitù per il servo (il ricavato va al proprietario del servo)

Ostruzione della Giustizia

Crimine

Ostruzione delle leggi locali

Punizione

Prigione, possibile accusa di complicità in qualsiasi attività sia stata ostruita

Ostruzione dell'Inquisizione	Penitenza severa, possibile prigionia, possibile accusa di eresia	Sconfino	Avvertimento (per trasgressori influenti), multa monetaria o prigionia
Ostruzione delle Leggi Imperiali	Prigionia, possibile accusa di complicità in qualsiasi attività sia stata ostruita, possibile servizio presso la Guarnigione Stigmatate	Braconaggio	Ricompensa per la perdita del proprietario e possibile esilio
		Liberare servi	Ricompensa per la perdita del proprietario (che il servo venga ripreso o meno; vedi Costo delle Merci per i prezzi dei servi) e possibile contratto
Mancata Restituzione di Prestito			
Prestatore	Punizione	Incitare la rivolta	Morte. I potenziali martiri vengono invece imprigionati a vita
Nobile	Perdita di terre o proprietà uguali per valore all'ammontare del prestito. Se privo di proprietà, contratto (il termine varia a seconda del pianeta; di solito quanti anni sarebbero necessari all'indebitato per ripagare il prestito, basati sui suoi introiti annuali)	Tradimento	Morte o esilio dai feudi della parte danneggiata
		Repubblicanesimo	Prigionia, penitenza severa, esilio dai Mondi Conosciuti o morte
		Contraffazione	
		Tipo	Punizione
		Fenice	Perdita di arto(i) o morte
		Altro	Prigionia
		Violazione di Brevetto	
		Questo tipo di crimini sono raramente portati dinanzi ad una corte, ma le loro tipiche punizioni sono fornite qui.	
		Crimine	Punizione
		Invenzione ad Alta Tecnologia	Distruzione dell'invenzione o possibile invito ad entrare a far parte degli Ingegneri
		Violazione di un monopolio criminale	Avvertimento, pestaggio o assassinio, possibile invito ad entrare nei Raschiatori
		Fare il crumiro	Pestaggio o morte, possibile invito ad entrare nell'Adunata
		Pubblicità di CCG	Visita da parte degli Spurgatori, possibile multa monetaria
		Varie	
		Crimine	Punizione
		Vendere un uomo libero	in schiavitù
			Risarcimento equivalente al doppio degli introiti perduti dall'uomo libero durante la schiavitù (questi casi raramente arrivano alla corte)
		Ricatto	Prigionia e/o scuse pubbliche
		Falsificazione	Prigionia, nei casi estremi perdita dell'arto per falsificare (mano)
		Clandestinità	Passeggiata Chauki (espulso dalla camera di compressione)
		Sospetto di Simbiosi	Morte
		Corte Ecclesiastica	
		Queste accuse sono portate dinanzi ad una corte Ecclesiastica quale che sia la posizione dell'accusato.	
		Crimini Morali o del Pensiero	
		Crimine	Punizione
		Pedagogia illecita	Prigionia o contratto verso la parte danneggiata
		Traffico di libri illegale	
		Possesso	Penitenza semplice o severa (a seconda della natura dei libri)
		Scrittura	Penitenza semplice o severa, possibile prigionia
		Stampa	Penitenza severa, prigionia
		Diffusione	Penitenza semplice o severa
		Diffusione di voci	Penitenza semplice o prigionia (a meno che non si faccia parte di una gilda di raccontastorie)
		Abbigliamento indecente	in pubblico
			Penitenza semplice o severa o possibile prigionia
Calunnia/Diffamazione			
Vittima	Punizione		
Nobile	Scuse pubbliche e/o multa monetaria per i nobili; penitenza pubblica per i sacerdoti; scuse pubbliche e/o prigionia o multa monetaria per gli uomini liberi; schiavitù per i servi		
Sacerdote	Penitenza per i nobili; penitenza per i sacerdoti; penitenza pubblica e/o prigionia o multa monetaria per gli uomini liberi; contratto alla setta della vittima per i servi o multa monetaria per il loro proprietario		
Uomo Libero	I nobili e i sacerdoti sono immuni dalle persecuzioni legali contro gli uomini liberi (ma i membri delle gilde hanno altri modi per vendicarsi); scuse pubbliche e/o prigionia o multa monetaria per gli uomini liberi; importa davvero a qualcuno ciò che dicono i servi?		
Crimine contro la Proprietà			
Crimine	Punizione		
Evasione Fiscale	Multa monetaria in aggiunta alle tasse dovute (solo per le persone influenti), prigionia o contratto		
Rimozione di Indicatori Territoriali	Territoriali (Dimostrazione di proprietà) Prigionia		

Furto nei cimiteri	Penitenza pubblica (severa), prigionia, possibile perdita dell'arto (se i morti disturbati hanno potenti familiari viventi)		
Evasione delle Decime	Penitenza semplice o severa oltre alle decime dovute. Offese ripetute portano ad un'eventuale prigionia o contratto		
Omissione	(Non parlare contro crimini verso la Chiesa) Penitenza semplice o severa, a seconda della natura del crimine		
Violazione della Confessione	Solo i sacerdoti possono essere così accusati. Penitenza semplice per la prima infrazione, severa per la seconda, estrema o possibile perdita dell'incarico per le successive.	Talismani della fortuna	Qualsiasi vantaggio guadagnato tramite simile stregoneria viene ceduto alla Chiesa (soldi da talismani per guadagni monetari ecc.) oltre ad una penitenza semplice o severa
Traffico di droghe illecite		Predizione della fortuna	Penitenza semplice per cose minori, come il lancio delle ossa, la lettura del palmo o la predizione del tempo; severa per la lettura delle carte o l'uso di macchine pensanti; estrema, morte o scomunica per la lettura delle interiora
Le sostanze sono considerate leggere (narcotici), pesanti (allucinogeni) o pericolose (selchakah, loto di zhrii'ka'a ecc.).		Guarigione	Penitenza semplice e possibile contratto presso gli ordini guaritori della Chiesa (se la cura è stata efficace)
Crimine	Punizione		
Possesso	Leggera: penitenza semplice; Pesante: penitenza severa o prigionia; Pericolosa: penitenza estrema o morte		
Distribuzione	Leggera: penitenza severa; Pesante: penitenza estrema o prigionia; Pericolosa: penitenza estrema, perdita di arti (compresa possibile lobotomia) o morte	Eresia	Una confessione pubblica può ridurre la pena
Traffico in Tecnologia Proibita		Crimine	Punizione
Crimine	Punizione	Errata interpretazione delle scritture	Penitenza semplice o severa
Possesso	LT5 o minore: penitenza semplice; LT6-7: penitenza severa (marchiamento con il marchio nero) o prigionia; LT8+: penitenza estrema o morte	Diffusione di una falsa dottrina	Penitenza severa, possibile prigionia
Possesso	LT5 o minore: penitenza severa (marchiamento con il marchio nero) o prigionia; LT6-7: penitenza estrema; LT8+: penitenza estrema, perdita di arti (compresa possibile lobotomia) o morte	Creare una falsa setta	Penitenza estrema, possibile prigionia o scomunica
Clonazione	Penitenza estrema e prigionia (solo per le persone influenti) o scomunica e morte. I cloni vengono uccisi.	Venerare dei pre-riflessivi (pagani)	Penitenza severa o estrema, possibile prigionia
Raccolta di Organi		Trafficare con Poteri Oscuri	Penitenza estrema, possibile esecuzione e/o scomunica
Comprende solo la raccolta di organi da vittime non consenzienti, servi compresi (sebbene sia difficile confutare il contratto firmato da un servo se il servo è morto).		Adorare Poteri Oscuri	Morte e scomunica
Crimine	Punizione		
Trapiantato	Rinunciare all'organo o sottoporsi a estrema penitenza		
Chirurgo	Penitenza estrema, marchiamento e possibile prigionia		
Stregoneria			
Crimine	Punizione		
Malocchio, maledizione	Leggera: penitenza severa; Pesante: penitenza estrema, marchiamento, possibile perdita di proprietà; Estrema: Morte o scomunica. La punizione dipende dagli effetti e dal tipo della stregoneria: una maledizione leggera risulta in un effetto semplice (il sindaco inciampa e cade nel fiume durante il suo discorso), una maledizione pesante risulta in una ferita o perdita di proprie-		