

# COMPENDIO DELLA NOBILTÀ BABILONESE

La nobiltà a Babilonia è di difficile comprensione, poiché stirpi e dinastie vi arrivano da ogni angolo del Cronoverso. Coloro che rivendicano titoli senza possederli hanno vita breve, poiché simile menzogna equivale ad alto tradimento verso la Città Immortale stessa. I nobili sono infatti i più vicini all'Imperatore, hanno privilegi che la gente comune si sogna ed in guerra hanno mansioni di grande importanza. La nobiltà è spesso accompagnata da poteri e risorse irraggiungibili anche dai mercanti più ricchi, che per questo spendono ingenti somme di denaro per ascendere tra le cariche più elevate. Coloro che si sono guadagnati il titolo con le loro abilità o con le loro gesta sono invidiati ed adorati dalle folle che li considerano veri eroi. Esiste anche un patriziato superiore chiamato "Nobiltà Nera" ma accedervi è molto difficile se non impossibile. Un Nobile Nero anche a parità di carica, varrà sempre di più di un normale nobile.

## TITOLI NOBILIARI NEL MONDO DI BABILONIA

Esistono molti titoli che identificano la nobiltà, dallo Sceicco al Khan, in base alle razze o alla provenienza da zone esotiche. Nel Compendio della Nobiltà prenderemo in esame solo i seguenti:

- Ser/Dama - Illimitati
- Baronetto - Massimo 5 per Quartiere / Città Satellite
- Barone - Massimo 5 per Quartiere / Città Satellite
- Visconte - Massimo 4 per Quartiere / Città Satellite
- Conte - Massimo 3 per Quartiere / Città Satellite
- Marchese - Massimo 2 per Quartiere / Città Satellite
- Duca - Solamente 1 per Quartiere / Città Satellite
- Principe - Solamente 1 per Quartiere / Città Satellite
- Satrapo/Vicere - Solamente 1 per Quartiere / Città Satellite
- Imperatore - Solamente 1 in tutto l'Impero

## COME DIVENTARE NOBILE

Si diventa Nobili in 3 modi:

- Guadagnando il titolo attraverso azioni particolarmente eclatanti a favore dell'Impero.
- Comprando il titolo presso la Gilda Mercanti.
- Comprando il titolo attraverso la spesa in Punti Esperienza.

Nel momento in cui si diventa Nobili si deve scegliere il Quartiere di residenza. Il Quartiere scelto deve essere libero, sotto l'influenza della propria Compagnia d'appartenenza o con il benessere della Compagnia a cui appartiene il Quartiere. Se si perde il possesso del Quartiere, si può continuare a incrementare i titoli solo con l'assenso del Satrapo e della Compagnia a cui appartiene il quartiere. Si possono accumulare più titoli diversi prendendoli da diversi quartieri e pagandoli sempre come titoli divisi tra loro. Per esempio Exeter potrebbe essere Marchese del Quartiere dei Mercanti, Baronetto del Quartiere dell'Abisso e Ser del Quartiere dei Giusti, quando i titoli vengono elencati si parte sempre dal più alto. Contemporaneamente, si deve depositare il proprio Nome Nobiliare, presso la Gilda Mercanti, all'interno dell'Almanacco Nobiliare Babilonese. Il Nome Nobiliare deve contenere OBBLIGATORIAMENTE Nome e Cognome ed eventuale Soprannome, in quanto parti fondamentali e di vanto per un Nobile (Es. Barone Desmond Exeter "Cuoreduro" del Quartiere dei Mercanti, Baronetto del Quartiere degli Artisti, Ser dei Quartieri dei Viandanti e Delle Luci).

## NOBILI DI CITTÀ SATELLITE O QUARTIERI NON DELLA PROPRIA COMPAGNIA

Normalmente si può divenire Nobili solo di un Quartiere conquistato dalla propria Compagnia di appartenenza. Però, attraverso l'intercessione del Principe o del Satrapo di una Città Satellite, è possibile spostare la propria Nobiltà in quella città. Allo stesso modo, è possibile che si diventi Nobile di un Quartiere non conquistato dalla propria Compagnia d'appartenenza.

## TIPI DI NOBILE

I Nobili possono essere differenziati in 3 tipi:

- Nobili di Spada (se il titolo è stato guadagnato per azioni compiute)
- Nobili di Influenza (se il titolo è stato comprato con Punti Esperienza)
- Nobili di Toga (se il titolo è stato comprato con denaro)

Tutti i tre tipi di Nobile hanno gli stessi Bonus e Malus a livello di gioco. La differenza è puramente interpretativa. Oltre ai 3 tipi di Nobili descritti sopra, esistono anche i Nobili di Cortesia. Questi sono il coniuge del Nobile, oppure appartenenti alla Casata Nobiliare. Il titolo di Cortesia non porta benefici di alcun tipo, tuttavia permette di partecipare agli Eventi Nobiliari e di portare il Cognome e l'Araldica della Casata Nobiliare di appartenenza.

## ETICHETTA

L'etichetta per un Nobile è una delle Leggi fondamentali, paragonabili alle Leggi Imperiali e alle Leggi dei Cento Culti. Esistono Leggi fondamentali, di cui un Nobile non può fare a meno, mentre altre possono essere interpretate da Nobile a Nobile.

- Essere Nobile è un vanto.
- La propria Araldica deve essere esposta e portata con vanto, se non si è già discretamente conosciuti (ARALDICA OBBLIGATORIA DA BARONETTO IN SU PER I PG, i PNG SONO CONSIDERATI FAMOSI E NON HANNO L'OBBLIGO DI ESPORRE L'ARALDICA).
- Un Nobile non si presenta mai con vestiti non decorosi al proprio rango.
- Sapere come rivolgersi ad un altro Nobile.

## COME CI SI RIVOLGE A UN NOBILE - UN NON NOBILE

Un non Nobile può se vuole utilizzare modi specifici per rivolgersi ad un nobile come descritti in questo paragrafo, altrimenti può utilizzare sempre la formula: "Mio Signore/a"

- Ser/Dama: Ser / Lady
- Baronetto/Baronetta: Vostra / Sua Signoria
- Barone/Baronessa: Vostra / Sua Grazia / Signoria
- Visconte/Viscontessa: Vostra / Sua Eccellenza / Grazia
- Conte/Contessa: Vostra / Sua Eccellenza / Grazia
- Marchese/Marchesa: Vostra / Sua Eccellenza / Grazia
- Duca/Duchessa: Illustre / Illustrissimo
- Principe/Principessa: Vostra / Sua Altezza
- Satrapo: Vostra / Sua Maestà
- Imperatore/Imperatrice: Vostra / Sua Maestà Imperiale

## COME CI SI RIVOLGE A UN NOBILE - UN NOBILE

I Nobili devono sempre utilizzare modi specifici e presentare la propria famiglia e zona di provenienza, per rivolgersi ad un altro nobile come descritti in questo paragrafo.

- Ser/Dama: Ser / Lady - Cognome
- Baronetto/Baronetta: Vostra / Sua Signoria - Cognome - Magione
- Barone/Baronessa: Vostra / Sua Grazia / Signoria - Cognome - Magione
- Visconte/Viscontessa: Vostra / Sua Eccellenza / Grazia - Cognome - Magione - Territorio
- Conte/Contessa: Vostra / Sua Eccellenza / Grazia - Cognome - Magione - Territorio
- Marchese/Marchesa: Vostra / Sua Eccellenza / Grazia - Cognome - Magione - Territorio
- Duca/Duchessa: Illustre / Illustrissimo - Cognome - Magione - Territorio
- Principe/Principessa: Vostra / Sua Altezza - Titolo - Cognome - Territorio
- Satrapo: Vostra / Sua Maestà - Titolo Nome - Territorio
- Imperatore/Imperatrice: Vostra / Sua Maestà Imperiale

## IL RISPETTO

L'evoluzione della società ha sempre seguito il principio del rispetto del potere. Il desiderio di associare il proprio nome ad un risale all'apparizione del primo capo, alla nascita quindi della società organizzata. Lo status di un individuo ne rappresenta il potere e l'esperienza ed implica il rispetto da parte di coloro il cui Status è inferiore. I titoli nascono da questa nozione di rispetto.

Come comportarsi nei confronti di cariche nobiliari:

Imperatore / Satrabo / Principe: Inginocchiarsi al passaggio, alzarsi solo quando sarà richiesto o quando il nobile si è allontanato. Mai guardarlo in volto.

Duca: Inchino molto profondo

Marchese / Conte: Inchino rispettoso

Visconte / Barone: Lieve inchino

Baronetto / Sir / Dama: Saluto rispettoso [Tra Nobili di pari carica si usa questo tipo di saluto]

Patrizio (Nobile senza titolo): Cenno di saluto

Plebeo: Nessun comportamento particolare

Pariah: Disprezzo, indifferenza

Nemico dell'Impero: Assoluto disprezzo e si prodigherà per ucciderlo.

## LE PRESENTAZIONI

Quando vi presentate cominciate con la vostra Carica Nobiliare poi il vostro nome, seguito dal vostro cognome; passate poi alla vostra Casata se l'avete associato al vostro territorio o Quartiere.

(Es. Barone Desmond Exeter "Cuoreduro" del Quartiere dei Mercanti). Questa è la versione "breve" della presentazione a cui vi atterrete nelle occasioni più ricorrenti poiché è della giusta lunghezza, ovvero non così lunga da essere seccante ma nemmeno così corta da essere imprecisa.

In alcuni eventi particolarmente importanti è duopo aggiungere anche la linea di sangue fino alle tre/cinque generazioni precedenti alla propria, dopo aver pronunciato il proprio cognome e prima di enunciare lo Status.

Quando si giunge in un luogo bisogna sempre andarsi a presentare subito al "Detentore", il nobile con la carica più alta o che detiene il potere nella zona dove siete giunti.

In generale, l'incontro col Detentore si svolgerà nella maniera che segue:

avanzate verso di lui ed inclinate leggermente il busto (mettetevi con un ginocchio a terra nel caso di nobili di carica più alta della vostra). Attendete che vi sia data parola e presentate poi la vostra richiesta, cioè quella di essere riconosciuto sul suo territorio; presentate voi stessi precisando il vostro status completo. Il Detentore risponderà alla vostra richiesta: potrà accordarvi o rifiutarvi il permesso di soggiornare nel suo territorio se siete un nobile di carica inferiore. Preciserà inoltre le eventuali leggi speciali che si applicano sul suo territorio o le eventuali restrizioni a cui dovrete attenervi. Qualunque sia il risultato, ringraziate il Detentore e chiedete il permesso di ritirarvi senza dargli mai le spalle.

## EVENI NOBILIARI

### SALOTTI –CENE-BALLI-CONCILI

Nei salotti, alle cene ed ai balli è particolarmente importante la figura del Maestro delle Feste e dei suoi aiutanti, i Baccellieri. E esso dirige l'evento mondano, presenta i nobili organizza gli intrattenimenti. Durante la serata ha anche un ruolo molto importante: punisce le mancanze di etichetta di chiunque, anche dei nobili di alto rango. Diviene quindi una figura politicamente molto potente durante tali eventi, un potere che finisce al termine di essi. Il Concilio Nobiliare invece è l'evento annuale più importante per i Nobili Babilonesi. Questi infatti, si riuniscono in un'unica sede per discutere delle problematiche cittadine e su come gestire il popolo all'interno dei vari quartieri. Si svolge spesso segretamente durante la festa in maschera del Ballo dei Mille Volti.

## TRASMISSIONE DEL TITOLO

In caso di Matrimonio di un nobile i titoli nobiliari passano, di diritto anche al coniuge, il quale guadagna il titolo nobiliare di un grado inferiore, rispetto al nobile di grado superiore, fra i due.

Nel caso il titolo Nobiliare sia "Ser/Dama", il titolo guadagnato sarà il medesimo. Il titolo Nobiliare

guadagnato, non porta benefici di alcun tipo, ma permette di partecipare agli Eventi Nobiliari. Il titolo Nobiliare di "Cortesia" vale metà dei Punti Prestigio posseduti al momento del Matrimonio del Nobile. Nel caso di scalata nobiliare, il coniuge con titolo di "Cortesia", dovrà partire guadagnando il titolo immediatamente successivo a quello che aveva prima del Matrimonio. Il titolo di Ser di un Cavaliere non può essere trasmesso. Nel caso di "divorzio" fra le parti, sta al Nobile decidere se mantenere o meno il titolo Nobiliare di "Cortesia" del coniuge. Quest'ultimo non potrà però utilizzare il nome della Casata Nobiliare in cui era entrato/a a far parte.

## ARALDICA

Ogni Nobile, quando raggiunge il Grado di "Baronetto", deve rappresentare il proprio Stemma e il proprio Motto, e appendere questo sulle mura del proprio Campo di Compagnia. Lo stemma si distingue di Tre parti: Scudo, Campo e Figure. Lo Scudo è il supporto materiale dello Stemma Araldico. Può avere forme differenti. Il Campo è lo sfondo dello Scudo, può essere:

- Pieno (monocromatico)
- Seminato (piccolo mobile ripetuto più volte sul campo)
- Ripartito (costituito da un numero, solitamente non superiore a 6, di porzioni affiancate fra loro, orientate secondo le principali direzioni araldiche, e a loro volta ripartire secondo le stesse direzioni araldiche)
- Pavimentato (quando la ripetizione del mobile non perfette la visione del campo sottostante, il mobile può essere di uno unico o più colori)

La Figura (detta anche mobile) è l'immagine che si posiziona sul Campo dello Stemma. Può essere posizionata più d un'immagine e si suddividono in:

- Naturali (corpi e oggetti che si possono trovare in natura)
- Artificiali (cose create dall'ingegno o dalla mano dell'uomo)
- Chimeriche (corpi con base naturale ma di concezione fantastica)

Il Motto deve essere riportato sullo Scudo, all'interno di strisce bifide e svolazzanti.

## CASATA NOBILIARE

Ogni Nobile, quando raggiunge il Grado di "Marchese", deve iscrivere la propria casata all'interno dell'Albo delle casate Nobiliari. Una volta iscritto all'interno dell'Albo, la Casata Nobiliare guadagnerà 2 titoli nobiliari (il primo di un grado inferiore al titolo del Capofamiglia, il secondo di due gradi inferiori al titolo del Capofamiglia) da assegnare a due persone appartenenti alla propria casata. Il primo titolo dovrà andare, se presente, al consorte del Capofamiglia, in caso di mancata presenza il titolo non sarà dato. L'altro andrà al fratello/sorella del capofamiglia. In caso questo non sarà presente, andrà al parente più vicino di sesso opposto al Capofamiglia. Entrambi i titoli nobiliari guadagnati, non portano benefici di alcun tipo, ma permettono di partecipare agli Eventi Nobiliari, così come permettono di portare l'Araldica di Famiglia. Il titolo Nobiliare di "Cortesia" del coniuge vale metà dei Punti Prestigio posseduti al momento del Matrimonio del Nobile. Il secondo titolo Nobiliare di "Cortesia" vale 1/3 dei Punti Prestigio posseduti al momento della creazione della Casata. Nel caso di scalata, i Nobili con titolo di "Cortesia", dovranno partire guadagnando il titolo immediatamente successivo a quello che aveva prima del titolo di "Cortesia".

## PRESTIGIO

Il Prestigio è l'unità di misura con la quale viene catalogata la Nobiltà Babilonese. All'acquisto di ogni Grado Nobiliare, viene associato un determinato Punteggio Prestigio. Maggiore è il Prestigio, maggiore sarà l'importanza riservata all'interno degli Eventi Nobiliari. Punti Prestigio possono essere guadagnati anche svolgendo azioni particolarmente importanti o facendo conoscere il proprio nome. Non è raro che, all'interno di Eventi Nobiliari, intervengano persone prive di vere e proprie Cariche Nobiliari, ma dotate di Prestigio.

- Ser/Dama - 1 Punto Prestigio
- Baronetto - 2 Punti Prestigio
- Barone - 3 Punti Prestigio
- Visconte - 5 Punti Prestigio

- Conte - 10 Punti Prestigio
- Marchese - 20 Punti Prestigio
- Duca - 50 Punti Prestigio
- Principe - 150 Punti Prestigio
- Satrapo - 300 Punto Prestigio
- Imperatore - Praticamente infiniti, diritto di Veto in qualsiasi votazione.

I Nobili possono cedere durante le Votazioni, i propri Punti Prestigio (tutti meno 1 Punto) ad altri Nobili, a significato di "hai il mio sostegno". Per quanto riguarda il calcolo del prestigio se si possiedono più titoli nobiliari, nel calcolo del sostegno si toglie 1 punto da ogni titolo.

Altre categorie di Non Nobili a cui vengono donati Punti Prestigio:

- Cavalieri - 1 Punto Prestigio ad ogni carica di corporazione
  - Gladiatori - 1 Punto Prestigio ad ogni carica di corporazione
  - Duellanti - 1 Punto Prestigio ad ogni carica di corporazione
- Guardia d'Onore di una Compagnia, solo rispetto ad altre Compagnie. Verso dei Nobili valgono la Metà del loro valore per difetto:
- Capocompagnia - 3 Punto Prestigio
  - Ambasciatore - 2 Punto Prestigio (Compagnia con 10+ membri)
  - Cerimoniere - 1 Punto Prestigio (Compagnia con 15+ membri)
  - Vessillario - 1 Punto Prestigio (Compagnia con 30+ membri)
  - Campione - 1 Punto Prestigio (Compagnia con 40+ membri)

## I FAVORI

La cosa più importante da ricordare è che i Favori sono la moneta corrente dei Nobili. Se nessuno ti deve un Favore, sei rovinato. I Favori rappresentano il modo in cui la società funziona. Questo è l'unico modo grazie al quale un nobile può accrescere il proprio potere. Tra i patrizi non esistono le cortesie: ci sono solo i Favori. I Favori ti permettono di fare determinate azioni – puoi chiedere qualcosa ad un nobile di rango più alto, ma può rifiutare; se questo ti deve un Favore, puoi costringerlo ad accettare. Se si scopre che qualcuno è venuto meno ad un impegno, questo viene punito molto severamente... Dopotutto, ciò che sta facendo è indebolire la nobiltà stessa. Inoltre c'è una componente profondamente psicologica nell'idea di dovere un Favore a qualcuno, che fa sì che il nobile lo senta come un qualcosa di sacro, qualcosa che non riesce ad ignorare neanche volendo. E' una fetta di mentalità uguale per tutti i nobili, insita in loro come possono esserlo altre componenti psicologiche.

La cosa da ricordare riguardo all'occupare una posizione di potere è che ti permette automaticamente di accumulare Favori; un Marchese ha un membro della propria Casata che desidera fare una supplica a un Satrapo – può chiedergli un Favore in cambio. Qui i Principi e i Satrapi occupano la posizione migliore di tutti. Perché tutto ha un prezzo. Qualcuno vuole fare sposare la propria figlia ad un altro nobile – questo è un Favore. Qualcuno vuole salire di carica – un altro Favore, anche se ha i denari o i Px per poterlo fare. Infine, un'importante chiarimento. Quando una carica da Principe in su, ti chiede di fare qualcosa, è un ordine e non un Favore.

Tipi di Favori

**Favore Comune** – Devo fare in un'unica occasione un Favore alla persona con cui sono in debito; la aiuterò, proteggendola quando non ho alcuna ragione di farlo, anche se questo mi metterà in conflitto con la gente; accetterò di utilizzare influenze a suo favore, se me lo richiede; appoggerò le sue manovre politiche per una volta, anche se questo significa che devo sfidare apertamente la mia casata. Una volta restituito, viene cancellato. Tuttavia, non mi metterò nella posizione di non tener fede alla parola data, né tradirò la mia shaddhak, né i Giuramenti di Lealtà che ho pronunciato.

**Favore Minore** – Cercherò di adempiere al mio debito: ho recato disturbo alla persona a cui devo questo Favore, domandandole di farlo per me, perciò capisco che potrei essere incomodato dai Favori che mi chiede in cambio: se necessario, le garantirò un passaggio sicuro in una città ostile; le rivelerò segreti a me noti, che potrebbero mettere in pericolo i membri del mio Casato o del mio territorio; distruggerò i suoi nemici, chiunque essi siano; le offrirò protezione fisica – accetto questo, perché ho domandato lo stesso a chi devo il Favore.

**Favore Maggiore** – Capisco di aver contratto un grande debito con la persona a cui devo questo Favore; ha speso molto tempo, ha fatto molti sforzi e forse ha compromesso molte cose in cui credeva per farmi questo Favore, perciò devo restituirlo. Capisco che la aiuterò in qualsiasi scopo politico desideri raggiungere, anche se questo significa oppormi apertamente alla mia Casata o ai miei superiori; se lo desidera, scoprirò o le donerò proprietà che possiedo o che potrebbe desiderare, anche se l'acquisto di questa proprietà è fatto a spese di un altro.

**Debito di Sangue** – Capisco che la persona a cui devo questo Favore è una persona a cui devo molte cose, forse più di quante potranno mai essere ripagate. Ora sono in debito – la mia attuale esistenza è dipesa da questa persona, perciò, le devo cose che non potranno mai essere ripagate. Mi metterò in pericolo per lei, non importa se il mio sangue viene versato. Non importa se questo significa tradire la mia casata ed umiliarli. Questa persona ha fatto lo stesso per me, perciò accetto di doverlo fare per lei.

**Debito di Vita** – Ho con qualcuno un Debito di Vita: la mia vita è sua, la mia volontà è sua, il mio corpo è suo, il mio debito non potrà mai essere ripagato, a meno che non riesca a salvare in qualche modo la sua vita. Sono ai suoi ordini, non sono altro che uno strumento della sua volontà, mi comanda e mi dà degli obiettivi, farò qualsiasi cosa mi domandi e, se questo significa che devo morire, allora così sarà – vivo solo grazie a questa persona, perciò la mia vita è al suo servizio.

## EREDITARIETÀ E ABDICAZIONE

Il concetto di "Ereditarietà" associato ai Titoli Nobiliari esiste solo al possessore del Titolo Nobiliare di "Imperatore". Per "Abdicazione", all'interno della Nobiltà Babilonese, s'intende rinunciare per sempre a tutti i propri titoli Nobiliari, senza però la possibilità di trasmetterli a terzi. Questa possibilità viene data solo ed unicamente ai detentori della carica di "Imperatore".

## PERDERE LA CARICA

L'Imperatore o il Satrapo del Quartiere di un Nobile può rimuovere a piacimento dal suo ruolo un qualsiasi nobile di rango inferiore. Nel caso un Nobile venga condannato per Eresia o Alto Tradimento perderà automaticamente la propria carica.

## MORTE

Nel caso di Morte definitiva di un Nobile, tutti i suoi possedimenti tornano immediatamente nelle mani dell'Impero. Nel caso il Nobile fosse sposato, il coniuge mantiene il titolo nobiliare di "cortesia", di partecipare agli eventi nobiliari, ma non guadagna alcun diritto.

Nel caso il Nobile fosse in Capofamiglia di una Casata Nobiliare, l'intera casata verrà "congelata" fino a che un appartenente alla Casata, con titolo di "cortesia", non riacquisti, raggiunga il Grado di "Marchese". Nel mentre gli appartenenti alla casata, mantengono il titolo di "cortesia" e la possibilità di portare l'araldica della propria casata e di partecipare agli eventi nobiliari.

## COSTI D'AVANZAMENTO DELLE CARICHE NOBILIARI

E' possibile per un Personaggio acquisire al massimo una Carica per Evento e ogni Carica è requisito per la successiva. Così per divenire Barone è necessario divenire prima Baronetto e prima ancora Ser/Dama. I costi indicati in seguito si riferiscono alla singola Carica. Così per divenire Barone è necessario aver già speso in precedenza 3+8=11 P.R. per essere Baronetto, e successivamente pagare altre 13 P.R. per la carica di Barone. Identica situazione nel caso si stiano acquisendo le cariche con i Px. E' possibile comprare una carica con Px e prendere poi la successiva con i denari, e viceversa. Per poter prendere le cariche con i Px bisogna già possedere almeno il titolo di Ser/Dama, non lo si può acquisire se non ti è concesso da abilità di Gilda o Corporazione.

In caso di nomina diretta da parte di un Viceré o dell'Imperatore stesso, il regolamento appena esposto può non valere.

Le Cariche più alte, come spiegato in seguito, sono limitate nel Quartiere: nel caso il gradino successivo sia bloccato, il Personaggio deve attendere la morte, la rimozione o la rinuncia di un Nobile di rango più elevato prima di poterne prendere il posto.

i Capi Gilda sono considerati i Satrapi del Quartiere della Gilda corrispondente.

Inoltre, per salire di carica come nobile bisogna sempre chiedere il permesso, scritto o orale al Detentore della carica più alta del territorio in cui si vuole salire di grado. E Spesso questo genererà un Favore...

CARICHE NOBILIARI	Costo in PX	Costo in DENARO	CARICA MILITARE IN CASO DI GUERRA
Satrapo (Viceré)	Conseguibile solo per nomina dell'Imperatore (Solo uno per Quartiere / Città Satellite)		Praefectus
Principe (Solo 1 per Quartiere)	500 Px	50 Piastre Reali	Centurione
Duca (Solo 1 per Quartiere)	400 Px	40 Piastre Reali	Decurione
Marchese (Solo 2 per Quartiere)	300 Px	30 Piastre Reali	Primus Hastatus
Conte (Solo 3 per Quartiere)	200 Px	23 Piastre Reali	Secundus Hastatus
Visconte (Solo 4 per Quartiere)	150 Px	18 Piastre Reali	Prior
Barone (Solo 5 per Quartiere)	100 Px	13 Piastre Reali	Prior
Baronetto (Solo 5 per Quartiere)	50 Px	8 Piastre Reali	Minor Prior
Ser /Dama ( Nessun limite)	20 Px	3 Piastre Reali	Minor Prior

## BENEFICI DELLE CARICHE

In tempo di guerra (proclamata dall'Imperatore), i Nobili ricevono una Carica temporanea in Legione per la durata delle ostilità, come indicato nella tabella precedente. La carica ha comunque valore sempre all'interno del Quartiere di cui si è nobile e solamente lì.

*Ser / Dama:* nessun beneficio particolare. Acquistabile come Abilità in Px in alcune Gilde.

*Baronetto, Barone, Visconte:* non possono essere condannati per Crimini di Primo Grado.

Due Nobili di Carica più elevata, oppure un Principe o un Satrapo possono negare questa immunità per un qualunque processo, a cui però devono presenziare in qualità di testimoni o accusatori.

*Conte, Marchese:* non possono essere condannati per Crimini di Primo o Secondo Grado.

Due Nobili di Carica più elevata oppure un Principe o un Satrapo possono negare questa immunità per un qualunque processo, a cui però devono presenziare in qualità di testimoni o accusatori.

Guadagna 1 Piastra Servile addizionale per Giorno di Evento, in quanto esenti da alcune tasse imperiali.

*Duca:* non possono essere condannati per Crimini di Primo, Secondo o Terzo Grado.

Un Principe o un Satrapo può negare questa immunità per un qualunque processo, a cui però deve presenziare in qualità di testimone o accusatore.

Guadagna 1 Piastra Mercantile per Giorno di Evento, in quanto esenti da molte tasse imperiali.

*Principe:* non possono essere condannati per Crimini di Primo, Secondo o Terzo Grado.

Un Satrapo può negare questa immunità per un qualunque processo, a cui però deve presenziare in qualità di testimone o accusatore.

Guadagna 1 Piastra Mercantile per Giorno di Evento, in quanto esenti da molte tasse imperiali.

**\*QUALSIASI CRIMINE COMPIUTO DA UN NOBILE, ANCHE SE LA SUA CARICA GLIELO PERMETTEREBBE, PUO' COMUNQUE ESSERE PUNITO PER ORDINE DIRETTO DELL'IMPERATORE, DEL SATRAPO DEL QUARTIERE CORRISPONDENTE, DEL TRIBUNO GENERALE O DEL GRAN MAESTRO DEL SACRO ORDINE TEMPLARE.**