

ARCANA MVNDI

SECRETOS DE LA ROMA IMPERIAL



LIBRO DE LA LUZ

ESCRITO POR ADRIÁN T. RODRÍGUEZ



*PATRICIOS, PADRES DEL PACTO, EL CIELO
PROCLAMA SU RABIA Y HE AQUÍ QUE ÉL
NOS HA DADO EL PODER Y LA
DETERMINACIÓN PARA ACALLAR A LOS QUE
HAN MANCILLADO LA SAGRADA TRADICIÓN.
EL HONOR Y EL ORGULLO DE NUESTROS
ANTEPASADOS HAN SIDO PISOTEADOS
IMPUNEMENTE. ES HORA DE TOMAR
VENGANZA, ES HORA DE TOMAR LO QUE ES
NUESTRO POR NACIMIENTO, ES HORA DE
VOLVER A CONQUISTAR UN IMPERIO, ES
HORA DE RESTABLECER LA *PAX DEORUM*.
¡DEBEMOS ACABAR CON TODOS LOS
TRAIDORES A LA SAGRADA CAUSA!*





EL IMPERIO ROMANO

AL 211 D.C.



BELGICA

ARMENIA

ARABES

LIMITES PROVINCIALES APROXIMADOS

CAPITALES DE PROVINCIAS O CIUDADES IMPORTANTES

BASES LEGIONARIAS

BASES LEGIONARIAS O CAPITALES DE PROVINCIAS

PROVINCIA

REINOS TRIBUTARIOS

OTROS TERRITORIOS PUEBLOS



ARCANA MVNDI

LIBRO
DE LA
LUZ





CRÉDITOS

ESCRITO POR
Adrián T. Rodríguez

ILUSTRADO POR
Jaime García Mendoza

CORRECCIÓN
Pablo Valcárcel

RESPONSABLE EDITORIAL
Manuel J. Sueiro

DISEÑO DE LA HOJA DE PERSONAJE
Fernando De la Guardia

CORRESPONDENCIA
NOSOLOROL Ediciones
C/Velez Blanco 38, 4º IZQ
28033 Madrid
Tlf: 91 302 25 60
Web: www.nosolorol.com
Correo-e: ediciones@nosolorol.com

Playtesters del Arcana en Las Palmas de G. C: Iván Llamazares, Daniel Martín, Hugo Robayna, Fernando De la Guardia, Javi Alfonso, Richard García, Nestor Bolaños, Kike Batista Tierra1, Kike González Tierra2, Javi Oca, Agustín Reyes, Pablo Hernandez Hellín, Tony Ojeda, Norberto Martel, Alberto Montilla, y muchos otros que seguro me dejo en el tintero.

ISBN: 978-84-936624-1-7
Depósito legal:
Publicado en Julio de 2008
Copyright NOSOLOROL, 2008
Copyright Adrián T. Rodríguez, 2008

AVE LUSITORES

Arcana Mundi consta de tres libros, cada uno con su contenido específico. Por ello encontrarás que este manual básico está dividido en tres tomos. El motivo de esta división es que sean prácticos y cómodos a la hora de utilizarlos. Entre los tres tendrías el *Arcana* al completo.

El primer tomo, denominado **Libro de la Luz**, contiene las reglas, lo necesario para hacer personajes, información sobre el Imperio romano y numerosos personajes listos para jugar. Está dirigido especialmente a los jugadores.

El segundo tomo, llamado **Libro de la Penumbra**, describe la teúrgia y sus reglas, los poderes de la misma y a los teúrgos, miembros de la oculta organización del Pacto Secreto.

El tercer tomo, denominado **Libro de la Oscuridad**, detalla los secretos del juego, antagonistas, seres sobrenaturales, leyendas, describe con mayor detalle los cultos del Pacto Secreto y dispone además de numerosas ideas para aventuras. Este último contiene todo lo necesario para aquellos que deseen ser Iniciadores de Misterios.

DEDICATORIA

Arcana Mvndi está dedicado a la Diosa Blanca, triple divinidad, encarnada en mi madre y mis dos hermanas.

AGRADECIMIENTOS

A Dani "el ciclista" del Rosario, por enseñarme la puerta y la llave a muchas dimensiones de la mano de medio manual (que aún conservo) de La Llamada de Cthulhu, fotocopiado y en inglés, robado en Madrid a un club de rol, allá por el año 87 y traerlo a Las Palmas, hacerme la primera partida y matarme al personaje con un miserable Profundo.

A la pandilla rolera de mi adolescencia -Héctor, Juanjo, Dani, Fernando, Olito, Laura, Regina, Miguelo, Iván, "Cacho" Verdejo, Carlojuan, y tantos otros- que durante años soñamos juntos mundos y épocas que solo existieron en la imaginación y ahora en el recuerdo.

A mi madre por dejar que cada fin de semana la casa se llenase de roleros "jugando al juegoito", incordiando de aquí para allá -para algunos de ellos un segundo hogar, aunque desgraciadamente alguno ya no lo recuerda-.

A las merendolas que nos dispensaban los familiares de Fernando en su casa a un nutrido grupo de adolescentes -parte fundamental de mi alimentación durante años-.

A Marc W. Miller y al Traveller, a Jonathan Tweet, Marc Rein•Hagen y al Ars Magica, que tanto me enseñaron, y a otros juegos como la Llamada de Cthulhu, el Runequest, el Señor de los Anillos, al Mundo de Tinieblas y el Adventure!

A mis "dioses" Robert Graves y su Diosa Blanca, a Georg Luck y el "verdadero" Arcana Mundi, y a J. M. Blázquez por sus múltiples obras.

A Editorial Clásica Gredos por darme la oportunidad de leer a los clásicos y entender su pensamiento; y a Lisema por permitirme comprar libros de historia en inglés a precios muy, muy bajos.

A mi pequeño grupo de jugadores incondicionales: Iván "te lo has currado" Llamazares, Dani "entusiasmo" Martín, y Hugo "cuando terminanos lo mío" Robayna.

A Javi Oca y a la Noche más Freak, por ponerme en contacto con Nosolorol por medio de Pablo Valcárcel -a él especialmente por trabajar "gratis" como editor-.

A Área 51 Comics por la promoción que hace del juego en Las Palmas de la mano de Fernando "alegre comiquero" De la Guardia.

A Ángel Paredes y Manu J. Sueiro por creer en este proyecto, sin conocerme de nada y un poco a ciegas, y llenar ese hueco que falta en el rol nacional respecto a los juegos históricos. Gracias por contribuir a que el rol nacional exista y podamos seguir soñando en español.

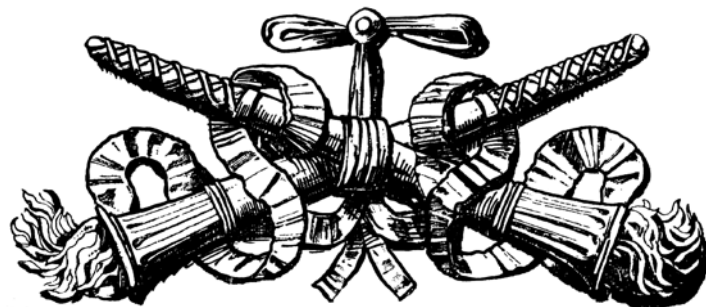
BLOG DEL AUTOR CONSAGRADO AL JUEGO

<http://arcana-mundi.blogspot.com/>



CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	8
LAS LEYES ARCANAS	11
FABULA PERSONAE	13
HÉROES	37
EL IMPERIO ROMANO	41
EL EJÉRCITO ROMANO	76
ARS BELLUM	78
LÚDICA ARCANA	87
PERSONAJES LISTOS PARA JUGAR	92
APÉNDICE	108
HOJA DE PERSONAJE	110
ÍNDICE	112



INTRODUCCIÓN

¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

Los juegos de rol son básicamente juegos de aventuras, interpretación e imaginación. Con ellos deseamos emular mundos y ensañaciones fantásticas, cualquier maravilla que se nos pase por la cabeza. Un juego de rol no dista mucho del teatro, del cine, del cómic o de cualquier novela o historia. Las intenciones son las mismas que en todas ellas: divertir, entretener, sorprender, maravillar. Con la diferencia de que en el rol, al iniciar este viaje de emociones y fantasía, los jugadores son los protagonistas, enfrentándose a grandes hazañas que solo ellos, actuando en equipo, pueden solucionar, encarnando a héroes y villanos.

Los diferentes juegos de rol se desarrollan en multitud de mundos y épocas, desde mundos completamente fantásticos hasta otros más realistas, desde la Edad Media al Salvaje Oeste, o la Época Victoriana, casi todas las épocas son simuladas por los juegos de rol, así como universos de ciencia-ficción o terror; *Arcana Mundi* permite adentrarte en el mundo antiguo, en la era del Imperio Romano.

Rol es básicamente interpretación, ponerse en la piel de un personaje, verlo nacer, desarrollarse y, a menudo, morir. El personaje de un juego de rol no varía en mucho de los protagonistas de las novelas o de las películas, solo que aquí somos nosotros quienes tenemos el control de sus movimientos, de sus deseos y su vida. Interpretar es difícil al principio pero muy placentero a medida que desarrollamos ese difícil arte. Cada persona tiene su propio estilo interpretativo, por lo que nadie puede decir cual es el mejor método, la cuestión es que tú estés satisfecho.

Básicamente hay dos tipos de jugadores en los juegos de rol: el director de juego y los demás jugadores. El director de juego, llamado **Iniciador de Misterios** en *Arcana Mundi*, o simplemente Iniciador, tiene como tarea preparar las aventuras y dirigir las, no como un déspota, sino como un moderador en un debate, debe dejar que el resto de los jugadores sean hombres libres y no esclavos de su historia, la cual debe desarrollarse libremente. El resto de los jugadores dirige los destinos de sus respectivos personajes, dándoles vida, siendo los verdaderos protagonistas de los juegos de rol. Los jugadores, junto al Iniciador, hilvanan la historia. La diferencia entre buenos y malos jugadores radica en la disposición a ayudar a la historia en sí, enriqueciéndola o empobreciéndola. Tened en mente que una partida de rol es como una película, vosotros sois tanto el director como los actores, en vosotros está la posibilidad de hacer una buena película, una mala o una obra maestra.

El objetivo de los jugadores no es la competición, simplemente se trata de pasar un buen rato, no hay vencedores ni vencidos. Tal vez el mejor objetivo sea el crear, a lo largo de aventuras y aventuras, una buena historia, algo de lo que todos los jugadores estén orgullosos. Debe tenerse siempre en cuenta que los juegos de rol son pura fantasía. Hagamos buen uso de ella, creando buenas historias, divirtiéndonos al hacerlo, participando todos por igual. En *Arcana Mundi* el objetivo es divertirse recreando la vida del Imperio Romano.

EXPLORACIÓN: DÓNDE Y CUÁNDO

Arcana Mundi: Secretos de la Roma Imperial se desarrolla a finales del S.II d. C, tras las fronteras del mayor imperio que ha conocido el mundo: el Imperio Romano.

El Imperio Romano del siglo II engloba un gran número de tierras y culturas. Abarca tierras tan al norte, como Inglaterra, al sur, como Marruecos, y el este, como Siria. Más de cien millones de personas viven en el Imperio, casi un cuarto de la población del mundo.

Dominando tan vasto imperio se encuentra la grandiosa y decadente ciudad de Roma, cuya población, superior al millón de habitantes, procedentes en su mayoría de otros lugares del Imperio, la convierten en la urbe más imponente del mundo clásico. Otras ciudades rivalizan con Roma, siendo importantes capitales de provincias, como Cartago en África, Alejandría en Egipto o Antioquía en Siria.

El Imperio se extiende por Inglaterra y Gales, Francia, Bélgica, España, Portugal, Italia, parte de Alemania y Holanda, los países balcánicos y alpinos, como Suiza, Austria, Hungría, Eslovenia, Croacia, Bosnia, Yugoslavia, Albania, Rumania, Bulgaria, Macedonia y Grecia, extendiéndose por Turquía, Chipre, Siria, Palestina, Jordania e Israel, y todo el norte de África, incluyendo países como Egipto, Libia, Túnez, Argelia y Marruecos, una numerosa cantidad de países que antaño formaron parte de la grandiosidad de Roma.

El Imperio del S. II es más cercano en algunos aspectos a la Edad Media que a la Roma más conocida gracias a las películas de Hollywood. Corrompida, agotada por guerras fútiles entre pretendientes al trono imperial, la sociedad vive cambios drásticos, intentando sobrevivir a la penuria económica y a las pestes, escapando de la omnipresente burocracia del imperio, huyendo a las villas, salvo en las provincias orientales, que consiguen sobreponerse a las crisis, con mayor o menor suerte, pero consiguiendo finalmente vencer a las adversidades.

La carencia de nuevas conquistas limita la obtención de esclavos, fuente primordial de mano de obra. Dicha carencia empobrece muchos campos, quedando vacantes los trabajos realizados tradicionalmente por ellos. Los romanos no investigan con profundidad la creación de máquinas e ingenios útiles para el trabajo; el esclavo es el motor de las actividades más pesadas. Por desgracia para la economía del Imperio, la insistencia de la creciente fe cristiana en liberar a todos los esclavos que pueda, hace que poco a poco, decaigan las corporaciones artesanales. Por consiguiente, la industria urbana se resiente ya que la masa empobrecida emigra de las ciudades, escapando a los campos.

Para aumento de males, el ejército romano instalado en las fronteras resulta a menudo ineficaz en su lucha contra los bárbaros. No obstante, con gran sacrificio, logran retener a las huestes bárbaras germánicas y persas. El ejército resulta además una carga demasiado pesada. Su mantenimiento empobrece al Imperio, devorando las arcas reales a un ritmo vertiginoso. Los legionarios romanos ansían más su paga que defender al Imperio.

El Imperio goza de dos culturas predominantes: la latina y la griega. La influencia latina abarca gran parte del Occidente europeo y africano, mientras que la influencia griega se concentra en el oriente del Imperio ya desde la época de Alejandro Magno, creándose peculiares mezclas en lugares como Egipto y Siria.

Las provincias orientales son las más ricas del Imperio. Su prosperidad se basa en su comercio y artesanía, además de gozar



de una excelente agricultura. Debe tenerse en cuenta que regiones modernas como Turquía, Oriente Próximo e incluso, el norte de África, no eran regiones casi desérticas como ahora, sino territorios fértiles, cuajados de campos cultivados, regadíos, bosquecillos y pastos, poblados por animales exóticos y extraños seres. Las ciudades de esta parte del Imperio son las más pobladas, prosperas y con economías más fuertes. Las provincias de Asia y Siria son las más ricas de todo el Imperio, teniendo el orgullo de poseer ciudades como Pérgamo, Cesarea y Antioquía.

En el Occidente las ciudades languidecen, prosperando a su vez las villas, pequeños núcleos autónomos convertidos en pequeñas fortalezas, donde los poderosos concentran su poder lejos de las urbes. El comercio en Occidente comienza a estar en declive a medida que la inflación desborda las posibilidades de la mayoría de la población, asfixiados por una burocracia feroz que exprime sus logros con unos impuestos abusivos.

Los cultos a los dioses clásicos declinan en favor de una nueva religión, vital y moralista, el cristianismo. Perseguido, pero fortalecido con la sangre de los mártires, el cristianismo se expande por el Imperio. Los cristianos se encuentran sobre todo en el Oriente del Imperio, aunque muchos romanos en Occidente adoptan a Cristo como una de sus principales fuentes de poder divino, sin abandonar a sus dioses. Los viejos cultos no son ya tan populares. Los templos están descuidados y los antiguos ritos resultan extraños incluso a los romanos. Aún así, el paganismo cobra nueva fuerza pues algunos cultos renuevan sus conceptos, revitalizándose.

Puede decirse que el Imperio Romano del siglo II es grandioso, pero a la vez desesperado. Semejante a un viejo centurión orgulloso, que tras haber luchado cientos de batallas contra enemigos casi invencibles, ve como los adversarios caídos vuelven a levantar sus armas contra él. No obstante, aún viéndose viejo y hastiado, los paraliza solo con su mirada, la mirada de un hombre que ha conquistado el mundo.

¿EN QUÉ ÉPOCA JUGAR?

Son muchas las épocas en que se puede jugar a *Arcana Mundi*: las guerras civiles entre Julio César y Pompeyo, que terminaron con la instauración del Imperio y la muerte de la República, o los principados de los excéntricos emperadores que sucedieron a Augusto, como el paranoico Tiberio, el desquiciado Calígula o el megalómano Nerón. El apogeo del Imperio puede ser también una época interesante, con los emperadores antoninos, especialmente con Adriano y Trajano.

La época propuesta para jugar en *Arcana Mundi* es finales del S. II, durante la crisis de los cinco emperadores que pugnan entre sí hasta el ascenso al trono del imperio de Septimio Severo. Los últimos años del S. II son convulsos, violentos, en el que los emperadores se suceden con una gran rapidez. El Imperio está en crisis tras su brillante apogeo un siglo antes. Faltan siglos para que se derrumbe, pero ya se sufren las primeras invasiones bárbaras importantes. Es una etapa histórica rica en multitud de matices y eventos como guerras, plagas, insurrecciones y miseria, convierten la vida dentro de las fronteras del Imperio en algo terrible.

Jugadores más atrevidos podrían escoger la Grecia clásica con las eternas luchas entre los atenienses, espartanos y persas. Incluso la época micénica –la antigüedad de Grecia–, una edad primitiva pero grandiosa que culmina con la Guerra de Troya. O podrían incluso variar el lugar y jugar en el exótico Egipto faraónico, o en las inhóspitas tierras de Britania, pobladas por salvajes guerreros celtas.

Todo depende del deseo de los jugadores, cada uno tendrá sus preferencias. El lugar y la época marcan el estilo de juego,

ya que cada uno ofrece perspectivas diferentes del mundo antiguo, siempre sorprendente.

CONCEPTOS BÁSICOS

En *Arcana Mundi* los jugadores interpretan **aventureros**, **teúrgos** y **héroes**.

Los **aventureros** representan los personajes básicos del juego, no son ni teúrgos ni héroes, se deben a sí mismos. Son más independientes que los otros tipos de personaje. Encarnan cualquier tipo de profesión –soldados, eruditos, senadores, y un largo etcétera–, siendo versátiles en esencia. Muchos de ellos no disponen de capacidades sobrenaturales, otros pueden ser **taumaturgos** –brujos– o **goéticos** –practicantes de magia sencilla pero práctica–.

Los **teúrgos** son sacerdotes de las viejas tradiciones, miembros de cultos paganos, que conspiran desde las sombras del Imperio para custodiar y proteger los ancestrales ritos de poder y conocimiento que los propios dioses donaron a los primeros hombres.

Los **héroes** son individuos llamados a grandes hazañas. Personas excepcionales que han nacido bendecidas por los dioses para que sus nombres y gestas sean recordados con orgullo y temor. Los teúrgos y los héroes son los paladines que los dioses necesitan para su lucha. Los teúrgos reciben a cambio de su servicio gran cantidad de conocimientos. Por su parte, los héroes, reciben poder y otros beneficios.

Los teúrgos pertenecen a los **Cultos Secretos**, que han existido desde los primeros tiempos. Desde siempre han luchado entre sí, se han desarrollado poco a poco, expandiéndose a costa de otros cultos, unidos en religión pero separados por sus intereses secretos. Pero no todos los Cultos Secretos están enfrentados. Varios de ellos están unidos bajo la misma alianza: siete se han unido en un juramento sagrado para luchar contra sus enemigos y los Dioses Caídos. Los componentes de dicho pacto son los cultos a los siguientes dioses: **Júpiter, Juno, Minerva, Marte, Venus, Ceres y Vulcano**. Estos siete cultos se han unido en el **Pacto Secreto**, jurando derrotar a sus numerosos enemigos y a los Dioses Caídos, que aspiran a levantarse de nuevo. Los Cultos Secretos representan la esencia de Roma y del mundo clásico.

Los Misterios Secretos representan los grados iniciáticos dentro de los cultos. A mayor nivel, mayor poder, prestigio y secretos. El verdadero poder de los cultos se concentra en sus Misterios. Los Misterios poseídos por los teúrgos del Pacto representan casi en su globalidad el poder de la creación: **Afrodiasias, Bellum, Caelum, Divinatio, Elementum, Fornax, Fortuna, Genus, Hierofanía, Natura, Maiestas, Sapientia y Vitae**.

Gracias a ellos los teúrgos pueden efectuar **numinae** y **dominatus**, efectos sobrenaturales capaces de obrar maravillas. Despertar una tempestad, incitar pasiones o maldecir a un enemigo, son solo pequeños ejemplos de lo que, por medio de plegarias, sacrificios o rituales, puede llegar a lograr un teúrgo.

Los héroes y teúrgos valoran sobre todas las cosas su **dignitas**, la fortaleza de su alma, su valor y fuerza interior. Con ella pueden dominar su sombra y manipular la dinamis. La **sombra** es la corrupción del alma, ya que el poder cobra siempre su precio, transformando su carne, su mente y su alma, en algo extraño. La **dinamis** es la fuerza que utilizan tanto dioses como teúrgos para realizar sus poderes. Esta dinamis emana de los Primordiales, seres que han existido siempre, sin conciencia, seres que son el Universo, siendo el primero de todos el Caos, momento y lugar de la Creación.

El Pacto Secreto es una organización creada para luchar en la **Guerra de los Dioses**. El Pacto se mantiene oculto pues son muchos sus enemigos. Los teúrgos se extienden por todo el imperio,

luchando, reuniéndose en sus templos y santuarios, guardando celosamente sus objetos de poder, sobreviviendo a todo y a todos.

Los teúrgos se reúnen en **congregaciones**, grupos de tamaño y duración variable, creados para obtener éxito en una empresa concreta, como proteger un lugar, acabar con un enemigo u obtener algún tipo de conocimiento.

El resto de cultos grecorromanos, que no pertenecen al Pacto Secreto, son conocidos como los **Condenados**, pues los teúrgos del Pacto aseguran que solos no podrán sobrevivir. Los más importantes cultos condenados son el de Plutón, Diana, Baco y el extrovertido culto a Mercurio.

LOS TRES LIBROS DE ARCANA MUNDI

Arcana Mundi está dividido en tres partes: el libro de la Luz, el libro de la Penumbra, y por último, el libro de la Oscuridad.

El primer libro (este que tienes en tus manos) es el de la **Luz**, describe con profusión las reglas básicas, la creación de cualquier tipo de personaje, el sistema de combate, reglas avanzadas, el Imperio romano del S. II, y por último personajes listos para jugar. Este libro está al alcance de todos los jugadores, ya que es el núcleo básico del juego.

El segundo libro, el de la **Penumbra**, está encaminado a describir los poderes de los miembros del Pacto Secreto. Se hace una breve descripción de los cultos y de su organización. Este libro es imprescindible para jugar con teúrgos, pero no es recomendable su lectura para aquellos que no jueguen con ellos, ya que desvelaría demasiados secretos que merece disfrutar y descubrir poco a poco.

El tercer libro, el de la **Oscuridad**, trata sobre los secretos de *Arcana Mundi* que esperan ser descubiertos por el resto de los jugadores a lo largo de las aventuras. Desde enemigos encarnados en otros cultos hasta seres sobrenaturales, así como leyendas e información para gran cantidad de partidas de todo tipo, así como numerosas ideas para aventuras. Este libro solo debe ser leído por el Iniciador, ya que

el secreto y el misterio son la base fundamental para disfrutar del juego.

ROMA Y EL MUNDO DE LOS SECRETOS: REALIDAD VERSUS FICCIÓN

En *Arcana Mundi*, Roma no es exactamente lo que fue, ya que aquí la fantasía es importante y lo fantástico, aunque raro, no es difícil de ver. *Arcana Mundi* no es un juego de fantasía heroica. Tuya es la decisión de modificar acontecimientos históricos reales y la medida en que introduces elementos fantásticos en las aventuras. El equilibrio es la mejor fórmula. Si introduces demasiados cambios tal vez el juego se convierta en algo que realmente no deseas ni puedes controlar. Introducir lo fantástico en pequeñas dosis enriquece un mundo de por sí interesante y sumamente variado, hace valorar lo real y sorprenderse ante lo fantástico.

En la Roma de *Arcana Mundi* abundan las sociedades secretas y los cultos, teúrgos obrando maravillas, conspiraciones y secretos, seres mitológicos, parajes extraños, horribles criaturas, demonios y espectros. Pero todo ello presente con sutileza, desde un segundo plano, poderoso y demoledor, pugnando por controlar el mundo, pero siempre oculto, en secreto, como un susurro, como una leyenda.

Recuerda simplemente el nombre del juego: *Arcana Mundi*, *Secretos de la Roma Imperial*, un mundo donde la intensa luz crea sombras siniestras y de una oscuridad impenetrable.

El Imperio Romano en *Arcana Mundi* es en esencia idéntico al histórico, pero con cambios casi imperceptibles. Los poderes de la religión y la magia existen, aunque sean muy sutiles. La historia en sí misma es igual, aunque puede haber ciertos ajustes. Al fin y al cabo, muchos datos históricos, especialmente en el s. III no son más que conjeturas intentando llenar lagunas, adivinando si es preciso. Por lo tanto, en *Arcana Mundi* esas lagunas son perfectas para incluir aquello que deseemos.

¡Ave lusoris! Bienvenidos al gran juego de la Roma Imperial y de los secretos del Universo.



LAS LEYES ARCANAS

"DURA LEX, SED LEX" (LA LEY ES DURA, PERO ES LA LEY)

Estas reglas básicas deben conocerse bien, realmente no son muy complicadas, así el juego puede ser ágil y rápido. De esta forma puedes centrarte más en el juego en sí que en las reglas, que únicamente deben evitar abusos o confusiones por parte de todos.

Para poder recrear diferentes universos con cierto grado de coherencia y orden los juegos de rol se rigen por reglas y sistemas numéricos. Todos disponen de un sistema acorde con lo que desean representar. En esencia las reglas deben ayudar al desarrollo del juego, ser ágiles y rápidas, y no entorpecerlo, por lo que guiarse del sentido común y la lógica es importante. Las reglas no pueden cubrir todas las facetas del juego, sobre todo cuando la interpretación es la protagonista, pues el talento y el esfuerzo de cada jugador son aquí la estrella protagonista.

Cualquier situación dramática puede requerir tiradas de dados, lo que nos obliga a conocer las Leyes con soltura para poder utilizarlas con rapidez, ya que la lentitud en estos casos puede romper el ambiente, arruinando la escena en cuestión, ya que los jugadores pueden perder con facilidad la concentración. La solución más práctica es conocer bien las reglas para poder improvisar respecto a ellas, relegándolas a un segundo plano. Primero la historia y sus personajes, después las reglas para no caer en el caos de la arbitrariedad.

Por lo tanto la regla más importante de *Arcana Mundi* es divertirse.

DADOS: TESSERAE

Arcana utiliza dados de diez caras y por norma se requieren dos dados por tirada, salvo que se especifique lo contrario.

SISTEMA

Arcana Mundi utiliza un sencillo sistema de juego el cual implica pocos factores, teniendo la misma importancia la claridad y lógica de las posibilidades, como la rapidez durante el juego, pues un sistema lento y poco preciso lleva a menudo a los jugadores a un mundo de dudas e incertidumbres. El sistema es importante pero mucho más el que los jugadores no se distraigan de la trama o de la aventura en la que están envueltos por una simple discusión sobre las reglas.

Para realizar con éxito cualquier acción debes sumar primero dos valores: la característica y la habilidad que vayas a utilizar. Se realiza una tirada de dos dados de diez caras y lo sumas al total. Si este es igual o mayor que la dificultad habrás logrado realizar la acción con éxito. Por ejemplo, un personaje va a realizar una escalada en un monte, pues requerirá sumar su destreza y su habilidad de escalar –en *Arcana* es *Campestre*–, si tras la suma total el resultado es igual o mayor que la dificultad, el jugador habrá realizado con éxito la tirada, su personaje habrá escalado ese monte.

ATENTIO AMICI

Estos mensajes encierran ejemplos sobre las reglas.

En un principio, a primera vista, puede parecer complicado pero tras unos minutos comprobaréis que el sistema es sencillo, pues solo implica lo estrictamente necesario sin dejarse nada en el tintero, dejando a los jugadores utilizar varios factores, como el tiempo que invierten o sus pericias (que su sudor les ha costado conseguir).

FÓRMULA BÁSICA

Característica + habilidad + tirada contra una dificultad

La siguiente tabla resume las dificultades:

DIFICULTAD	MODIFICADOR
Rutinario	5+
Muy fácil	10+
Fácil	15+
Normal	20+
Difícil	25+
Muy difícil	30+
Extremo	35+
Imposible	40+

MODIFICADORES DE TIEMPO

Cualquier acción requiere de cierto tiempo para ser realizada, el factor tiempo es muy importante y saber sacar ventaja de él también. Tal vez el personaje necesite realizar una acción con más rapidez de la que quisiese, o viceversa, dispone de tiempo y quiere concentrarse en lo que necesita hacer. En *Arcana* puedes aplicar un sencillo factor denominado modificador de tiempo, si el personaje quiere dedicar más tiempo a realizar una acción puede hacerlo y si quiere realizarlo en menos tiempo también. Debe pensarse bien antes de ser aplicado, observándose que la habilidad y la situación lo permitan, pues no siempre podrá utilizarse.

En las tiradas de combate no pueden utilizarse modificadores de tiempo, ya que poseen sus reglas especiales al respecto.

TIEMPO EXTRA

Cuando dedicas tiempo extra a la acción, el doble de tiempo que debes dedicar, recibes un +5 a tu tirada.

TIEMPO REDUCIDO

Cuando requieres realizar tu acción en menos tiempo de lo normal, más o menos la mitad de tiempo, recibes un -5 a tu tirada.

Atentio Amici: Un ladrón intenta abrir una cerradura de un pequeño cofre que ha hurtado de casa de un rico senador, como está en su guarida y tiene tiempo de sobra para abrirlo, puede aplicar el modificador de tiempo extra, un +5.

PERICIA

Todas las habilidades y las características pueden especializarse en ciertas materias, denominadas *pericias*. Estas actúan como si fuesen una habilidad secundaria. Cada vez que el personaje requiere usar una habilidad y la acción coincide con la pericia el

personaje obtendrá un positivo a la tirada igual a su pericia. El máximo que puede desarrollarse una pericia es hasta +5 –esta no puede ser igual o mayor que la propia habilidad–.

Cuando un personaje utiliza una pericia obtiene un positivo en ese tipo de tirada, lo que la convierte en una aliada poderosa. El máximo de pericias por habilidad o característica es de uno, aunque hay formas de modificar esto (ver *Cualidad: Doble Pericia en Fábula Personae*).

DESARROLLAR PERICIAS

- Invirtiendo 5 puntos de desarrollo por punto.
- Estudiando o entrenando específicamente para ello.

PUNTOS DE CALIDAD: ÉXITO Y FRACASO

Tras la tirada se observa el nivel de éxito o fracaso:

- Cada 5 puntos o fracción que sobrepasen la dificultad se transforman en un **punto de éxito**. Por cada punto de éxito el personaje puede acceder a beneficios especiales según lo apropiado de la situación y de la habilidad.
- Cada 5 puntos o fracción que falten para alcanzar la dificultad se convierte en un **punto de fracaso**. El personaje se verá afectado negativamente. A más puntos de fracaso más estrepitoso será el fallo.

Los puntos de éxito o de fracaso indican lo bien o mal que se ha realizado la acción, los puntos de éxito indican un resultado satisfactorio, pudiendo obtenerse beneficios adicionales en la acción, y a la inversa, los puntos de fracaso indican lo nefasto de la acción, por ejemplo un armero que fabrica un gladius y obtiene puntos de éxito habrá hecho un trabajo excepcional, otro que acumule puntos de fracaso habrá terminado un gladius de baja calidad posiblemente inservible.

Tanto el éxito como el fracaso tendrán repercusiones en gran medida, claro está que es más peligroso fallar nadando que leyendo. Debe entenderse que los puntos de éxito o de fracaso en ocasiones no producen efectos particularmente sorprendentes, en ocasiones la acción a realizar no da la oportunidad de revelar portentosos resultados. Por ello los puntos de calidad no siempre se aplican.

Los puntos de éxito asimismo pueden utilizarse además de la forma habitual para obtener positivos en la siguiente acción –siempre y cuando está relacionada con la anterior acción–.

Los puntos de fracaso pueden afectar a tiradas posteriores, por ejemplo, un personaje escalando un alto muro resbala tras obtener 2 puntos de fracaso, pero el Iniciador determina que puede realizar una tirada para intentar agarrarse a un pequeño saliente del muro, pero al caer de forma tan aparatosa (2 puntos de fracaso) debe aplicar una dificultad mayor de lo que debería ser, por ejemplo si la dificultad de por sí era normal, al ser 2 puntos puede

incrementar la dificultad hasta muy difícil. O un personaje intentando abrir una complicada cerradura. Al intentar forzarla obtiene tres puntos de fracaso, el Iniciador puede determinar que la cerradura está parcialmente rota y atascada, por lo que la siguiente tirada para abrirla puede incrementarse en su dificultad o bien alargarse en el tiempo.

De igual forma sucede con las interacciones sociales. Por ejemplo, un personaje diplomático en misión a Persia, realiza una tirada de cortesía y fracasa fatalmente con tres puntos de fracaso con su homólogo persa. El Iniciador puede determinar que las tiradas sociales del embajador romano –el personaje– con el embajador persas tendrán todas un –3, al menos durante un tiempo o hasta arreglar el asunto de alguna forma, como hacerle un caro regalo.

EL PORTENTOSO DOBLE: CAPICÚA

Cuando un jugador realiza una tirada y el resultado de ambos dados es idéntica (capicúa) este vuelve a realizar una nueva tirada, pero sumando también la anterior tirada, así un jugador tira y consigue un doble 3, este sumaría 6 a su próxima tirada, si tuviese la suerte de que la próxima tirada fuese otro doble volvería a tirar y sumar –incluso un doble 1–, tantas veces como sea necesario.

EL FATÍDICO DOBLE 1: PIFIAS

En cualquier tirada un resultado de doble 1 resulta una tirada desastrosa, ya que se debe realizar una nueva tirada que se restaría al total. Cualquier tirada doble resultante convertiría esta tirada en especialmente fatídica, pues de ninguna manera volvería a sumar, solo restaría, aunque obtuviese un doble 1.

Al final debe observarse los posibles puntos de fracaso (si los hubiese), para determinar la gravedad de la pifia.

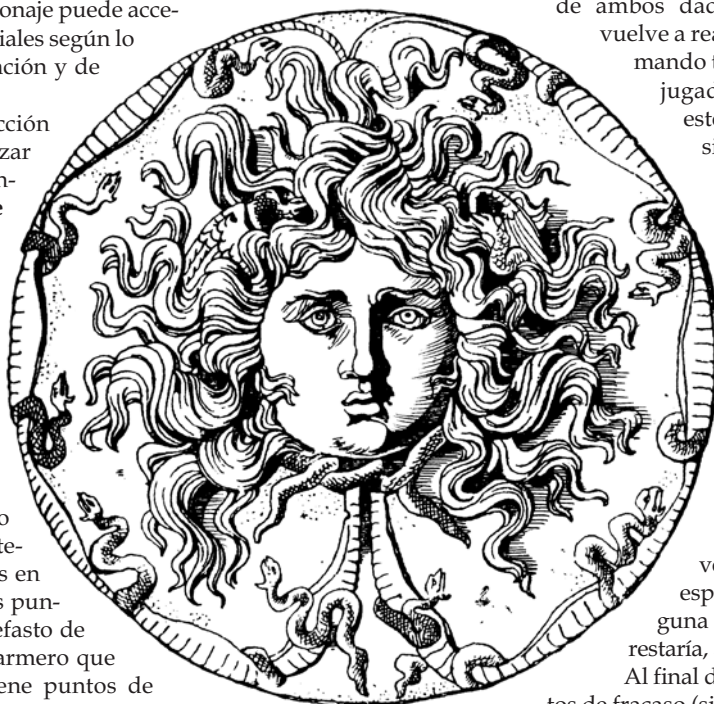
ACCIONES DE ÉXITO MÚLTIPLE

Algunas acciones requieren para su consecución la acumulación de puntos de éxito, esto quiere decir que el personaje posiblemente necesite realizar varias tiradas para lograr su objetivo.

Aunque el Iniciador no está obligado a decir cuántos éxitos se necesitan debe decir una cifra aproximada, por ejemplo, entre 3 y 5.

Cuando se requieran varios éxitos acumulados en el texto se designará de la siguiente forma: la primera cifra indica la dificultad, y tras una barra (/) los éxitos necesarios. Por ejemplo, 15+/3 indica una dificultad de fácil y tres éxitos.

Atentio Amici: Un erudito desea descifrar un viejo código en un manuscrito, para lograrlo el Iniciador designa una dificultad fácil y la acumulación de 3 puntos de éxito. Si el erudito tiene algo de suerte tal vez logre descifrarlo a la primera tirada o deba realizar varias hasta lograr su objetivo.



FABULA PERSONAE

GÉNESIS

La creación de personajes en *Arcana* viene desarrollada en este capítulo, desde la más tierna (o trágica) infancia del personaje hasta su madurez. En el mismo se determinan sus características, habilidades y resto de parámetros de juego, como personalidad, sus vínculos con el mundo, su familia, conocidos, y por supuesto, los posibles adversarios y contrincantes del mismo. Este capítulo es esencial porque define como es tu personaje.

El paso fundamental para crear un personaje en *Arcana* es tener una idea básica. Esta puede parecer minúscula en un principio, como que el personaje sea un centurión, un filósofo, o simplemente alguien joven. Estos conceptos básicos no definen en absoluto al personaje, pero es un comienzo, quizás se termine creando algo totalmente opuesto a la idea original.

Puede ayudar el imaginar la provincia de nacimiento y la profesión del personaje. Es diferente imaginar a un galo, un sirio o un itálico; y más aún si le relaciona con una profesión, por ejemplo, un terrateniente galo, un mercader de caravanas sirio, o un erudito itálico.

También ayuda a concebir el personaje básico el decidir entre todos los jugadores el estilo de juego que se está buscando, el grupo podría preferir las intrigas políticas a la guerra, o bien escoger jugar con un estilo de misterio y horror. El tipo de ambiente que se elija no debe ser una barrera para los personajes.

A medida que se va recreando el personaje se pueden ir añadiendo detalles y realismo paso a paso, complicando lo que en un principio solo era un simple esbozo. Muchos jugadores prefieren definir poco a su personaje al iniciar sus aventuras, para ir poco a poco enriqueciéndolo con sus vivencias y experiencias, otros gustan definir en gran medida su personaje antes de jugar, ya que siempre estarán a tiempo de ir desarrollándolo hacia otro punto a medida que vayan jugando y evolucionando.

TIPOS DE PERSONAJE

En *Arcana* los jugadores pueden interpretar básicamente a tres tipos de personajes: aventureros, héroes y teúrgos.

Los **aventureros** encarnan a una gran variedad posible de personajes: senadores, caballeros, soldados, eruditos, actores, mendigos, artesanos... Prácticos y heterogéneos. Este tipo de personaje permite al jugador escoger lo que más le apetezca. Pueden poseer habilidades sobrenaturales, como taumaturgia y prodigios.

Los **héroes** son hombres que sobresalen del resto. Su destino ya está trazado por los dioses, son escogidos. La vida de los héroes, y también de los teúrgos, es intensa, o como mínimo curiosa. Son personas llamadas a algo grande. Para los romanos y los griegos los héroes encarnan, aunque tengan sus defectos, un estado sublime de la condición humana, no una moral. Básicamente los jugadores interpretan a personas que aspiran a ser héroes de cualquier tipo. El destino, inherente en ellos, les guía hacia el mundo heroico. El concepto de héroe en la época antigua tiene muy poco que ver con el concepto moderno, ya que el héroe clásico está vinculado con el mundo de las divinidades. Hoy en día un héroe es aquel que hace algo valiente y honorable. En la antigüedad un héroe es un hombre o mujer

bendecido por los dioses y el mundo sobrenatural, alguien cuya vida y destino están unidas a la historia y a la leyenda, no tiene nada que ver con ser honesto o agradable, por ejemplo, Ulises, el gran héroe, era un pícaro astuto, capaz de engañar sin pestañear o de robar si le parecía necesario.

Los **teúrgos** son sacerdotes, en este caso de los cultos grecorromanos, que luchan contra seres mitológicos y otros teúrgos de grupos rivales. Son depositarios del poder de los dioses. Jugar con un teúrgo conlleva una gran astucia, ya que la teúrgia y el mundo de los Misterios son complicados, con sus leyendas y los secretos que oculta el Pacto, y las intrigas interminables entre cultos y otros adversarios. El mundo de los teúrgos es complejo e intenso, pero sumamente misterioso e interesante. El teúrgo es el tipo de personaje ideal para aquellos que desean descubrir *Arcana Mundi*, el mundo de los secretos. ¿Te atreves?

LOS PASOS Y LOS PUNTOS DE CREACIÓN

La creación del personaje se condensa en varios pasos sencillos.

Como primer paso se determinan las características. Estas ayudan más de lo que parece a imaginar al personaje, es interesante que tras distribuir los puntos en ellas las observes, verás con claridad como es tu personaje. Después se escoge oficio y habilidades. Estas determinan la capacidad del personaje.

Tras esto se le aplicarán las dignidades y cualidades, que transformarán al personaje en alguien especial y único.

El carácter y el destino son dos parámetros importantes, ya que fundamentan la base de la personalidad del personaje y aquello a lo que tiende su vida. Son dos factores muy interesantes y útiles para el jugador a la hora de interpretar a su personaje.

Por último se retocarán los detalles, ajustando sus habilidades de combate y teúrgia –si las tuviera– y modificadores más utilizados a la hoja de personaje.

PASOS PARA CREAR UN PERSONAJE

1. Características
2. Oficio y habilidades
3. Dignidades
4. Cualidades
5. Carácter y Destino

Al crear el personaje este posee ciertos puntos de creación que determinan la cantidad de puntos que puede distribuir entre los diferentes parámetros que determinan sus capacidades, ya sean características, habilidades o cualidades. En cada Paso se detalla la forma de distribuirlos.

PERSONAJE BASE

- **Características:** 7 dados, o 35 puntos.
- **Habilidades:** la edad del personaje.
- **Dignidades:** 5 puntos.
- **Cualidades:** 5 puntos.
- **Carácter y destino:** 5 puntos.

PARA AVENTUREROS

- **Cualidades:** 10 puntos extras.

REGLA OPCIONAL: MÁS PUNTOS DE CREACIÓN

Estos puntos son ideales para personajes iniciales. Si deseas realizar historias con un nivel de poder mayor puedes otorgar más cantidad de puntos de creación, por ejemplo para un nivel mayor puedes multiplicar por 3 los puntos, y si deseas un nivel épico puedes otorgar hasta 5 veces más puntos. Además los máximos en los diferentes parámetros puedes modificarlos para darles posibilidades fabulosas a los personajes.

Ten mucho cuidado con esto ya que puede salirse de las manos y arruinar el juego completamente. Es acertado para aventuras de tipo "épico", por ejemplo, si quieres recrear la guerra de Troya, la travesía de los argonautas o de Ulises.

PARA HÉROES

- **Características:** +3 puntos en dos.
- **Habilidades:** +3 puntos en una.
- **Dignidades:** 3 puntos extras.
- **Destino:** 5 puntos de base.

PARA TEÚRGOS

- **Misterios:** 3 puntos.
- **Numinae:** 3 a escoger.

PASO PRIMERO: CARACTERÍSTICAS

Las características son la base del personaje, pues delimita como es. Echando un vistazo puedes ver sus posibilidades, definir su aspecto físico a grosso modo, si es alto, musculoso, delgado, veloz, torpe, también ayuda a definir su capacidad mental, lo despierto que es y como puede relacionarse con el mundo.

Su nivel viene indicado de 1 a 10, aunque este máximo puede ser superado por medios diversos (*entrenamiento, cualidades...*) La media de cada característica es de 5, aunque la media en Cultura es de 3. El mínimo en cualquier característica es de 1. Las características pueden tener pericias.

Se reparten **35 puntos**, o bien se pueden tirar **7D**, sumar el resultado final y repartir la cantidad según convenga. El jugador que se arriesgue a realizar la tirada puede ver como la suerte determina en mucho las posibilidades de su personaje, pues una mala tirada puede ser catastrófica.

Al designar los puntos de características debe tenerse en cuenta que a partir de 7 cuesta el doble de puntos. Así el tener una característica a 8 cuesta 9 puntos, a 9 costaría 11 puntos, y a 10 pues 13. Por ejemplo, un jugador desea que su personaje, un erudito griego, sea una eminencia. Para ello necesita que tenga una alta inteligencia y cultura. El jugador tira los dados y obtiene un total de 42 puntos, una buena tirada. Decide que tanto la inteligencia como la cultura serán de 10, el máximo de principio. Esto le cuesta un total de 26 puntos -13 puntos por cada característica-. Se deben restar a 42 los 26 puntos ya aplicados, quedándole a repartir entre el resto de características 16 puntos.

FUERZA

Pericias: brazos, piernas, tórax

La fuerza bruta del personaje, su fortaleza física, básicamente su fuerza muscular, lo fornido que está. Un personaje con un alto nivel será corpulento y tendrá un tamaño respetable. No determina su altura, pues una persona corpulenta puede ser baja y

compacta. Un personaje con poca fuerza pero que sea muy alto posiblemente será algo delgado.

CONSTITUCIÓN

Pericias: salud, recuperación de heridas, heridas

Básicamente la salud y el bienestar del personaje, la resistencia que puede tener respecto al agotamiento y la escasez de alimentos, así como a las enfermedades y las inclemencias que el mundo puede presentar al personaje. La constitución es esa energía que hace que una persona siga adelante en las condiciones más extremas.

DESTREZA

Pericias: velocidad, coordinación manual, equilibrio

La coordinación corporal, lo diestro y grácil que puede llegar a ser un personaje, la agilidad de la que disfruta, su rapidez de movimientos y la facilidad manual, la soltura para moverse, el control que posee el personaje sobre sus movimientos, sobre su cuerpo.

PERCEPCIÓN

Pericias: oído, vista, tacto, gusto, olfato, intuición, empatía, detalles

Los sentidos del personaje, tanto la vista como el oído, así como ese sexto sentido que es la intuición. Indica también lo atento que suele ser el personaje, pues un bajo nivel puede indicar que el personaje suele ser algo despistado, mientras que un alto nivel puede indicar un personaje algo inquieto y nervioso, siempre vigilante.

INTELIGENCIA

Pericias: rapidez mental, memoria, lógica

Tanto la memoria como la rapidez de aprendizaje, lo preparada que está la mente para recopilar información, lo viva que está la mente del personaje. Un personaje muy inteligente podrá discernir y razonar con más facilidad que otro que tenga una inteligencia menor. Debe tenerse en cuenta que la verdadera inteligencia la pone el jugador.

CULTURA

Pericias: ciencias numéricas, lingüística, humanidades

Representa la medida base de la cultura general de la que dispone el personaje. Lo bien que se expresa al hablar o al escribir, sus rudimentos básicos sobre ciertas ciencias y artes, pues muchas tiradas de habilidades intelectuales se realizan con cultura, pues la base de conocimientos del personaje es su cultura. Determina mucho el estilo de vida del personaje, pues aquellos que gozan de pocas posibilidades sociales tendrán una cultura baja, aquellos que gocen de posibilidades, como *honestiores* y ricos tendrán acceso a maestros y ambientes más cultos.

CARISMA

Pericias: sexo opuesto, grupo social específico, primera impresión

Todos poseemos cierto poder de atracción, cierto atractivo que no tiene nada que ver con el aspecto personal, hay gente que cae bien y gente que cae mal, pues la carisma determina mucho eso. Una persona carismática tendrá facilidad para las relaciones personales, una persona antipática tendrá más dificultades para el trato personal. Ciertas habilidades pueden suplir la falta de carisma, pero claro está que una persona con esa chispa tendrá más éxito. La carisma también puntualiza el atractivo personal. Un carisma bajo puede indicar simplemente que el personaje pasa desapercibido, un nivel alto que nuestro aspecto peculiar destaca. La carisma indica solo en parte el nivel de belleza, pues este es muy relativo, indica lo atractivo de una persona respecto a otras.



PASO SEGUNDO: OFICIOS Y HABILIDADES

El jugador escoge para su personaje un oficio principal. Estos ejemplos no son más que estereotipos, las características mostradas son las principales de su profesión, las habilidades y cualidades escogidas solo son orientativas. Un jugador puede añadir o eliminar tanto características como habilidades de su profesión para incluir otras, y de igual forma con las cualidades. Siéntete libre de crear nuevas profesiones.

ARTISTA

¿Qué es el arte?, querrás decir qué no es arte, ya que todo es arte, pero cambiando de tema, ¿has escuchado sobre la obra de Ateneo, Deipnosophistai –Los versados en el arte del banquete– en Roma? Es la apoteosis... escucha bien, este griego hace filosofar a 23 sabios sobre el arte de comer, tratando multitud de anécdotas, es delicioso y apetitoso.

Músicos, cuenta cuentos, bufones, actores, funambulitas, escultores, pintores, comediantes... Dura profesión la del artista, buena comida durante un día, hambre al siguiente. La de artista es una profesión incierta, siempre a merced del capricho de la Fortuna. En el Imperio son muchos los que se dedican a divertir a los poderosos o a la plebe. Los honestiores y pudientes gustan del arte, aunque la mayoría no saben apreciarlo debidamente. Las artes griegas son las más conocidas (y a veces las mejor pagadas).

Características: carisma y destreza.

Habilidades: actuar, amistad, arte, cortesía, empatía, engañar, música, gramática griega y latina, recitar.

Cualidades: adicción, artista, atractivo, célebre, compromisos, círculo de contactos, deudas, excéntrico, mala fama, mecenas.

ARTESANO

Eso que me pides será caro, tardaré un tiempo en hacerlo, y claro, además me comentas que debo realizar el trabajo en secreto. Todo esto hará más cara la pieza, pero ya veo tus denarios. De acuerdo.

Tu vida son tus manos, construyes con ellas objetos útiles, algunos bellos otros no tanto. Un artesano se gana la vida como puede, según sea a lo que se dedique. No tendrá el mismo estilo de vida un rico orfebre que un humilde albañil. Muchos artesanos se agrupan en corporaciones artesanales, con fondos de ayuda y dinero incluso para pensiones. Las posibilidades de artesanía son muchas: orfebres, obreros de la construcción, tintoreros, zapateros, curtidores, caldereros, alfareros, armeros, y un largo etcétera.

Características: destreza y fuerza.

Habilidades: artesanía, amistad, empatía, engañar, mercadeo, mercadeo.

Cualidades: ambidiestro, célebre, doble pericia, instrucción profesional, objeto de calidad, riquezas, sirviente.

BURÓCRATA

Bien, veamos, o sea, que quieres información sobre las tierras de tu vecino. Bien, claro, veamos, esto requiere de mucho esfuerzo por mi parte, ¿cuánto esfuerzo pondrás tú?, ya me entiendes, ¿no?, claro, hombre de provincia tienes que ser.

La administración del Imperio es gigantesca, requiriendo a personas especializadas en leyes, escribanos, recaudadores, aduaneros y gran cantidad de funcionarios. El Imperio paga muy bien a los burócratas. Muchos de ellos proceden del ejército o son libertos con algún tipo de estudio. Muchos magistrados delegan sus quehaceres en los burócratas.

Requisitos mínimos: Cultura 5, Gramática latina 3 y Burocracia 3.

Características: inteligencia y cultura.

Habilidades: burocracia, amistad, cortesía, falsificación, gramática latina y griega, negocio, soborno.

Cualidades: académico, actividad secreta, cliente, compromisos, conocimiento útil, círculo de contactos, enemigos, influencia política, instrucción profesional, riquezas.

CONSTRUCTOR (ARQUITECTO, INGENIERO)

Malditos ignorantes, me piden construir un maldito puente en la peor zona del río, pero claro, la villa de los domitii está cerca, y a la señora de Domiciano le incomodan los viajes largos. Cuando el puente se caiga debido a su enorme peso espero estar muy lejos de aquí.

Son muy estimados los arquitectos e ingenieros en el Imperio. Roma destaca por sus grandes obras públicas, como acueductos, anfiteatros y obras de carácter militar. De hecho muchos constructores aprenden su oficio en el ejército, siendo militares o soldados retirados.

Características: inteligencia, percepción y cultura.

Habilidades: arquitectura, burocracia, cortesía, negocio, soborno, otras habilidades apropiadas.

Cualidades: célebre, cliente, compromisos, círculo de contactos, instrucción profesional, pericia, posesiones, riquezas, sirviente, villa.

DELINCUENTE (LADRÓN, SALTEADOR DE CAMINOS, FALSIFICADOR, ESTAFADOR, MATÓN, GUARDAESPALDAS)

Ven conmigo amigo, ¿ves el Foro, toó desbordaó de comida y gente? Toó eso es tuyo si pones un poco de astucia y maña en tus manos. Están toó como dormidos, pasas al laó y te llevas lo que te parezca.

Las grandes ciudades y campos del Imperio son hervideros de descontentos, miserables y oportunistas. Donde existe riqueza, existe pobreza e injusticia, tanto como que la luz crea sombras. Los campos y caminos pueden estar infectados de salteadores y ladrones, aunque las autoridades les persigan. Algunos salteadores llegan a tener sus áreas de influencia, sobornando a las autoridades locales, siendo hombres poderosos.

Características: destreza.

Habilidades: bajos fondos, amistad, engañar, falsificación, latrocinio, lucha, ocultación, vigilar.

Cualidades: actividad secreta, adicción, agresivo, alter ego, amuleto, atleta natural, característica aplicada, compromisos, conocimiento útil, círculo de contactos, criminal, deudas, enemigo, intuición, oculto, refugio secreto, subordinado, vida en los bajos fondos.

ESTUDIOSO

¿El paráclito de los cristianos? Interesante cuestión, en Alejandría lo describen como un espíritu encarnado, dotado de vida pero no nacido, pero los neoplatónicos de Atenas aseguran que esto es imposible, y el obispo de Antioquía asegura que sí, que se encarna en luz, que a los ojos de los hombres parece una paloma,...

La necesidad de conocer todo lo que existe es lo que da vida a la mente de los sabios, filósofos, retóricos y gramáticos. El mundo del conocimiento, la escritura y diversas sabidurías, todo en las manos, o mejor dicho, en la cabeza de unos pocos privilegiados. Los eruditos suelen enseñar sus conocimientos a los hijos de los poderosos, aunque no es una profesión muy bien pagada.

Características: inteligencia y cultura.

Habilidades: astronomía, biblioteca, ciencias naturales, estudio, filosofía, gramática griega y latina, mitología.

Cualidades: académico, anciano, códices, código de conducta, conocidos entre otros, estudioso, excéntrico, influencia académica.

ESCLAVO INSTRUÍDO

Sí señor, claro que sí, lo que digas, dominus, lo que ordenes, por supuesto (por Atena, maldito ignorante).

Algunos esclavos, sobre todo de origen griego, son hombres de letras, instruidos en los conocimientos del mundo griego. Los romanos los utilizan como esclavos aventajados, con ciertos privilegios. Tienen cargos importantes, incluso el emperador tiene numerosas esclavos en posiciones que cualquier romano libre mataría por tener.

Características: inteligencia y cultura.

Habilidades: amistad, cortesía, estudio, empatía, gramática latina y griega, geografía del Imperio, mercadeo, música.

Cualidades: académico, compromisos, estudioso, instrucción profesional, lesión, lingüista, oculto, pericia, subordinado, vendetta.

HERALDO

Rebeldes, por orden de Marco Furio es digo que depongáis vuestra actitud hostil, abandonad las armas y volved a labrar las tierras, y nadie de vuestra familia sufrirá. Recordad que vuestras mujeres e hijos quedaron con nosotros al tomar las armas. Reconsiderad vuestra actitud, el dominus no desea más ruina en sus tierras.

El cursus publicus –el correo imperial– necesita de hombres independientes y capaces para actuar como mensajeros. Muchos honestiores y el ejército necesitan de emisarios rápidos.

Características: destreza y constitución.

Habilidades: armas, atletismo, burocracia, campestre, amistad, disciplina, equitación, empatía, engañar, viajar.

Cualidades: aguantar fatiga, animal especial, campaña, conocimiento útil, círculo de contactos, instrucción profesional, intuición, pericia, refugio secreto.

INTRIGANTE

Lo siento amigo, sé que me contrataste por un buen precio, pero es que la víctima me ha ofrecido el triple por ti, ¿tú cuanto me ofreces?, ¿que no puedes pagarme más? Lo siento de nuevo, no es personal, ya sabes, son negocios, pero tengo que matarte. Por favor, deja de gritar, ya me he encargado de tu sirviente, lo siento, nadie puede oírte.

Como todo Imperio que se precie, Roma tiene en su seno multitud de ojos y manos inquietas: espías, asesinos, delatores... Una inmensa red que abarca cada ciudad, puerto y lugar de interés. Una gran guerra se libra en la oscuridad. Asesinatos, robos y otras fechorías se cometen por dinero, traición y venganza.

Características: destreza, percepción e inteligencia.

Habilidades: amistad, armas, cortesía, empatía, engañar, latrocinio, ocultación, farmacopea, soborno, vigilar.

Cualidades: actividad secreta, adicción, alter ego, amuleto, compromisos, conocimiento útil, círculo de contactos, criminal, deudas, doble pericia, enemigo, oculto, vida en los bajos fondos.

GLADIADOR

Soy un dios en la arena, las mujeres me adoran, bueno, no solo me adoran, me desean, mis manos y mi alma están manchadas de sangre, mi cuerpo purificado por cientos, ¡por miles de cicatrices! Cada día para mí es el último. Soy el dios de la muerte, soy Hades. Tú serás mi próximo sacrificio.

¡Ave César, morituri salutem! De esta forma saludan a la muerte los gladiadores. Adorados por las mujeres y la plebe ansiosa de sangre. El deporte más sangriento y brutal en la historia de la humanidad. Aunque los gladiadores son esclavos, muchos tienen más riquezas que la mayoría de la gente a la que divierte. Malditos y adorados a la vez. Los gladiadores representan lo peor del mundo romano.

Características: fuerza, constitución, destreza y carisma.

Habilidades: armas, atletismo, autoridad, disciplina, entrenar, pugilismo.

Cualidades: adicción, agresivo, aguantar dolor, aguantar fatiga, ambidiestro, aplicado, atleta natural, características entrenadas, característica formidable, célebre, combatiente, doble pericia, heridas extras, locura.

GUERRERO BÁRBARO (GERMANO, CELTA, SÁRMATA, NUBIO, MAURITANO, ÁRABE)

¿Solo porque haya sacrificado a mis dioses a unos cuántos prisioneros romanos y bebido su sangre para fortalecerme, osas llamarme salvaje?

Muchos son los bárbaros dentro de las fronteras del Imperio. Instalados en algunas provincias conviven con los romanos. Germanos, celtas, sármatas, nubios, mauritanos, árabes... todos con sus costumbres y rarezas. El ejército suele admitir a unos pocos de estos bárbaros como unidades especiales. Tras realizar su servicio a Roma obtienen un pequeño terreno donde vivir, dinero, y unos pocos, la ciudadanía.

Características: fuerza, destreza y constitución.

Habilidades: armas, atletismo, autoridad, campestre, caza y pesca, disciplina, equitación, vigilar.

Cualidades: agresivo, aguantar dolor, aguantar fatiga, ambidiestro, amuleto, combatiente, compromisos, desterrado, doble pericia, enemigo, extranjero, heridas extras, mala fama.

JURISTA

¿Aseguras que en tu terreno existe enterrado un tesoro y me preguntas a mí, el pretor Paulo, si te pertenece? Bien, varias pueden ser las respuestas a tu pregunta. A mi parecer juristas como Manilio y Bruto se equivocan al alegar que te pertenece, ya aquel fundo es tuyo. Sabes que el tesoro no es tuyo, es ajeno... hasta que lo desentierres y hagas posesión de él, a no ser que aparezca su dueño anterior, que bien puede perder su derecho si el tiempo transcurrido es largo...

La ley es primordial, el orden y la civilización es propia de los romanos, por lo tanto el abogado es el perfecto romano. El mundo de la legislación es complicado y muy bien visto. Abogados, fiscales, jueces, todo para que el mundo siga su curso con orden y corrección. Sin ley, no hay civilización.

Características: inteligencia y cultura.

Habilidades: biblioteca, burocracia, amistad, derecho, gramática latina y griega, oratoria, política, soborno.

Cualidades: académico, anciano, célebre, cliente, códigos, código de conducta, compromisos, conocimiento útil, círculo de contactos, débil, enemigo, estudioso, influencia política, instrucción política, riquezas, villa.

LEGIONARIO

¡Sí, centurión, si dices que ha de hacerse es como si el mismo Júpiter me lo dijese, sí centurión, limpiaré las letrinas como dices. Sí centurión, no volveré a apostar en el campamento, sí centurión, y menos aún si los denarios son del tesoro de la legión.

Miles son los hombres que defienden el Imperio desde las lejanas y peligrosas fronteras. Adiestrados y orgullosos, los legionarios son los soldados ciudadanos de Roma. Asistidos por los auxiliares, cada legión es una "ciudad" que se desplaza, conquista y civiliza. Decir legionario, es decir Roma.

Características: fuerza, destreza y constitución.

Habilidades: armas, atletismo, autoridad, disciplina, entrenar, equitación, vigilar. Los soldados de los *limes* además poseen Agrario, y Táctica aquellos que tengan la graduación suficiente.

Cualidades: aguantar dolor, aguantar fatiga, aplicado, campaña, características entrenadas, combatiente, doble pericia, dos armas, heridas extras, lesión, salud de hierro.

MARINO (EXPLORADOR, MERCADER, PIRATA, PESCADOR)

He navegado en mares lejanos, tempestuosos y terribles, pero ninguno de ellos tan terrible como el Mar Germano. En esas aguas vi la criatura más grande y maligna de todas, su aspecto era como el de un calamar, pero gigantesco. Uno de mis tripulantes, un germano que dice provenir de la lejana Thule le llamó Kraken.

El Mare Nostrum es un mar romano por el que cientos de barcos navegan: pescadores, mercaderes y piratas, ¡o todo a la vez! Otros mares también son surcados por los marinos del Imperio, como el mar Rojo que llega hasta la India o el mar germánico, al norte, cuyas costas son a menudo un misterio. Gran parte del comercio se realiza por mar y ríos. Los marinos son imprescindibles para que el comercio exista en un Imperio deseoso de alimentos y objetos de lujo.

Características: constitución y destreza.

Habilidades: armas, atletismo, autoridad, disciplina, idioma extranjero, mercadeo, navegación, caza y pesca, sabiduría popular, vigilar.

Cualidades: aguantar fatiga, amuleto, atleta natural, compromisos, círculo de contactos, deudas, excéntrico, instrucción profesional, intuición, posesiones, riquezas, trotamundos.

MÉDICO (CIVIL, MILITAR, OCULISTA, COMADRONA)

Ciertamente esa herida en tu pierna es grave, posiblemente no me quede más remedio que cercenarla, ya que no dispongo de medios para ayudarte... (El paciente saca una bolsa llena de denarios), aunque he oído de un método del que me ha hablado un médico de Cos que tal vez te pueda alegrar...

La mayoría de los médicos del Imperio son de origen griego. Aunque la medicina aún no está desligada del todo de la superstición, ha alcanzado sorprendentes resultados. Galeno es el gran médico de la época, siendo su nombre, con el tiempo, sinónimo de médico.

Características: destreza, inteligencia y cultura.

Habilidades: ciencias naturales, empatía, farmacopea, gramática griega y latina, medicina.

Cualidades: célebre, códigos, código de conducto, compromisos, conocido entre otros, estudioso, innata, instrucción profesional, mecenas, pericia, preceptor, riquezas, salud de hierro, sirviente.



MERCADER (ESPECIERO, VIAJERO, IMPORTADOR, ESCLAVISTA, OPORTUNISTA)

Bien, procurador de minas, ya sé que muchos de mis esclavos han muerto, y que este año el calor ha sido terrible, pero le aseguro que la producción no bajará. Yo siempre cumplo el plazo de entrega, y este año los esclavos estarán más sanos y fuertes. Sé que el Emperador confía en mí y por ello me ha dejado esta mina en arriendo.

En un Imperio como el romano todo se vende y se compra, incluso el propio Imperio... Mercaderías de todo tipo viajan desde los rincones más insospechados, de lugares exóticos, especias, perfumes, animales salvajes y esclavos de negra piel o pelo rubio; de ricas provincias, trigo, vino y aceite, imprescindibles para que la civilización siga su curso; metales del occidente, oro de la Dacia, caballos de Lusitania,... y un infinito etcétera.

Características: carisma e inteligencia.

Habilidades: burocracia, amistad, cortesía, empatía, idioma extranjero, mercadeo, negocio, soborno.

Cualidades: célebre, compromisos, conocimiento útil, círculo de contactos, enemigo, influencia económica, instrucción profesional, mecenas, posesiones, riquezas, sirviente.

MERCENARIO (EX LEGIONARIO O MARINO, PROSCRITO, MATÓN)

Yo y mis hombres atacaremos al amanecer esa pequeña castella, estamos de acuerdo en tu plan. La mitad del botín será para nosotros, la otra mitad para ti. Ese será nuestro pago. Pero te lo vuelvo a recordar, si me has engañado y dentro de la castella no hay ese oro que me has prometido mis hombres y yo nos cobraremos con tu sangre, con la de

tus hombres y con la de tu familia. Lo juro por Némesis y todos los dioses infernales.

Muchos terratenientes, consejos de ciudades y comerciantes contratan a matones y ex legionarios para proteger sus posesiones. No son pocos los que se ganan la vida de esta forma.

Características: fuerza, destreza y constitución.

Habilidades: armas, autoridad, bajos fondos, disciplina, entrenar, equitación, mercadeo.

Cualidades: agresivo, aguantar dolor, ambidiestro, campaña, célebre, combatiente, compromisos, círculo de contactos, criminal, desterrado, dos armas, heridas extras, lesión, trotamundos.

PRETORIANO (SOLDADO DE ELITE, GUARDIA DE LA FAMILIA IMPERIAL, SOLDADO DE ROMA)

Senador Marco Vinicio, el Emperador en persona nos ha enviado a buscarte, requiere tu presencia, mejor dicho, solo requiere una parte de ti, ya sabes, tu lengua, ya que parece has hecho mal uso de ella. No te preocupes que ya te la devolveremos.

Los soldados de élite de Roma, guardianes del emperador, son uno de los poderes en la sombra del Imperio, capaces de lo mejor y lo peor, un oscuro reflejo de la corrupción y la inmoralidad.

Características: fuerza, destreza y constitución.

Habilidades: armas, atletismo, autoridad, burocracia, amistad, cortesía, disciplina, entrenar, equitación, vigilar. Si el rango es apropiado también Táctica.

Cualidades: adición, cliente, círculo de contactos, enemigo, herida extra, características entrenadas, campaña, combatiente,

compromisos, influencia militar y política, posición política, rasgo de carácter fuerte, voluntad de hierro.

SENADOR (ORADOR, PATRICIO, ECUESTRE, HONESTIOR)

Quirites, pueblo de Roma, hijos de la Loba Luperca, protegidos de Marte, estirpe del héroe Eneas (y un largo etcétera de adulaciones) el Emperador ha preparado unos juegos en vuestro honor y el suyo tras el triunfo logrado contra los marcomanos en Germania.

Aunque han perdido parte de su poder, los senadores son hombres ricos pertenecientes a las familias más antiguas e influyentes de Roma.

Características: carisma e inteligencia.

Habilidades: autoridad, burocracia, amistad, cortesía, empatía, engañar, oratoria, política.

Cualidades: académico, anciano, campaña, célebre, código de conducta, cliente, compromisos, círculo de contactos, enemigos, influencia política, instrucción política, linaje, posición política, riquezas, sirviente, villa.

Requisitos: para senador, posición política 6, riquezas 6, linaje 1; para caballero posición política 3, riquezas 3.

TROTAMUNDOS (EXPLORADOR, AVENTURERO, VIAJERO)

Buenos días colonos, que Ceres proteja esta villa. He oído que por esta región norteña tenéis problemas con unos lobos hambrientos, quizás yo os pueda ayudar por un poco de vuestra hospitalidad durante unos días.

Aventureros, vagabundos, desterrados, simples curiosos... de aquí para allá. Muchos viajan por el Imperio en busca de algo mejor, o porque no tienen un sitio donde ir.

Características: percepción, constitución y destreza.

Habilidades: armas, atletismo, campestre, amistad, equitación, empatía, geografía romana y extranjera, idioma extranjero, sabiduría popular, viajar.

Cualidades: aguantar fatiga, amuleto, animal especial, círculo de contactos, desterrado, lesión, intuición, trotamundos.

TERRATENIENTE (LATIFUNDISTA, GANADERO, CRIADOR DE CABALLOS)

Campos labrados, hermosos árboles frutales, los cerdos comiendo, y los caballos domados, ¿qué más puede pedir un hombre para ser feliz? Tengo todo lo que necesito.

No necesariamente patricios, los poseedores de la tierra son los hombres más poderosos, temidos, respetados y envidiados del Imperio. Muchos de ellos viven en sus grandes latifundios, dominados por villas que con el paso del tiempo se van convirtiendo en verdaderas fortalezas.

Características: percepción, constitución y destreza.

Habilidades: agrario, armas, atletismo, campestre, equitación, mercadeo.

Cualidades: aguantar fatiga, animal especial, célebre, cliente, enemigo, innata, mecenas, objeto de calidad, pericia, posesiones, riquezas, salud de hierro, sirviente, villa.

TUTOR (BIBLIOTECARIO, ESTUDIOSO, HISTORIADOR)

Por enésima vez, recita con firmeza, pon un poco de tu parte, ¿cómo quieres aprender? Tengo la sensación de que no te interesa, tu padre me ha pedido que te enseñe y eso haré, aunque tenga que sacarte la lección a bastonazos... (Un largo suspiro)

Tras la conquista de los reinos helenizados y de la propia Grecia, Roma se dejó enseñar por los sabios y eruditos griegos. Ahora la Grecia cautiva enseña a su conquistador.

Características: inteligencia y cultura.

Habilidades: biblioteca, ciencias naturales, estudio, geografía del Imperio, gramática latina y griega, recitar, música.

Cualidades: académico, anciano, característica aplicada, característica debilitada, códigos, código de conducta, conocidos entre otros, débil, doble pericia, estudioso, excéntrico, influencia académica, lingüista, mecenas, memoria visual, preceptor, riquezas.

HABILIDADES

Al crear el personaje estos reciben una serie de puntos que se utilizan para incrementar sus habilidades en igual número a la edad del personaje.

Los niveles de las habilidades van de 0 a 10, aunque puede sobrepasarse este nivel de varias formas. De inicio un personaje no puede tener más de diez puntos en una habilidad.

Poseer una habilidad a nivel 3 es considerado un nivel competente o profesional, llegar a nivel 7 te convierte en toda una autoridad en la materia, y llegar a nivel 10 es prácticamente alcanzar el máximo humano.

A partir de 6 las habilidades requieren de tres puntos, así llegar a nivel 7 requiere de nueve puntos, 8 necesita de doce puntos, 9 de quince y 10 de dieciocho. Esta regla no afecta las habilidades iniciales, como el idioma natal, pero si a las incrementadas por medio de cualidades.

PERICIAS

Las habilidades poseen además una serie de pericias. Estas especializan la capacidad del personaje respecto a sus habilidades, pudiendo otorgar hasta un positivo máximo de +5. En cada habilidad se muestran varios ejemplos de pericias, estas son una guía, no son únicas, viéndose el jugador y el Iniciador libres de crear las que desee, teniendo en cuenta únicamente que estas deben abarcar solo una pequeña porción de la capacidad de la habilidad. Por ejemplo, un personaje con la habilidad Armas de filo puede aplicar una pericia de gladius, o bien desarrollar una pericia de maniobra o ataque con armas de filo. O bien, un personaje con la habilidad Biblioteca quiere aplicar una pericia para organizar mejor su extensa biblioteca personal, desarrollando para ello la pericia: organización de bibliotecas, o incluso desarrollar una pericia con una biblioteca específica, como Alejandría.

HABILIDADES INICIALES

Todos los personajes reciben gratis la habilidad **Idioma Natal**, este es el que prevalezca en su región (no necesariamente latín), se determina su nivel sumando inteligencia y cultura y dividiéndolo entre 2, redondeado hacia arriba. Por ejemplo, el sabio hebreo Isaac tiene inteligencia 6 y cultura 9, esto hace un total de 15, entre 2 es 7,5, redondeando hacia arriba 8, pues tendría Idioma Natal: Hebreo 8.

Los personajes tienen la habilidad **Gramática** latina, griega, aramea o demótica a un tercio de lo que posean en Cultura, redondeando hacia abajo si son humildes y hacia arriba si son honestos o teúrgos.

Otra habilidad es **Geografía de (término o territorio bárbaro)**, a un nivel igual a la inteligencia del personaje, entre dos, redondeando hacia arriba. Por ejemplo el britano Calianus de

la ciudad de Eboracum posee inteligencia 5, pues tendría Geografía de Britania 3.

CATEGORÍAS DE HABILIDADES

Hay cinco grupos de habilidades: de combate, generales, intelectuales, sociales y teúrgicas.

HABILIDADES DE COMBATE

Armas de asedio (*pericias: construcción, mantenimiento, puntería, un tipo específico*): con esta habilidad sabes utilizar armas de asedio, además de conocer los rudimentos básicos para mantenerlas, construir armas complejas requiere poseer Poliorcética, pero eres capaz de construir arietes y otros artefactos parecidos.

Armas de asta (*pericias: un arma específica, combate en formación, defensa, mantenimiento, equitación, contra un tipo de arma, contra animales, arrojar*): habilidad necesaria para utilizar eficazmente armas de asta, esto es básicamente construidas con madera o mango de madera, como lanzas, hachas, mazas, dolabras, etc.

Armas de filo (*pericias: un arma específica, combate en formación, defensa, maniobra, mantenimiento, equitación, contra un tipo de arma, contra animales, arrojar*): habilidad necesaria para utilizar armas de filo, habitualmente de metal, como gladius, espadas, sables, etc.

Hay gran cantidad de armas de filo según las regiones y provincias, por ejemplo en Dacia algunos utilizan el *falx*, en Hispania unos pocos utilizan la *falcata* ibérica; para poder utilizar estas armas a plena capacidad uno debe acostumbrarse primero, lo que puede llevar unas semanas y posiblemente un instructor durante los primeros días. Si un personaje posee la cualidad Campaña en una zona podrá utilizar las armas apropiadas sin ninguna restricción de ese lugar.

Armas de gladiador (*pericias: un arma específica, espectacular, maniobra, ataque, defensa, arrojar, contra un tipo de gladiador específico*): esta habilidad te permite utilizar armas específicamente de gladiador, como el tridente, la red o el látigo.

Los gladiadores saben utilizar gran cantidad de armas exóticas y extrañas, ya que se pretende tanto la efectividad como la espectacularidad.

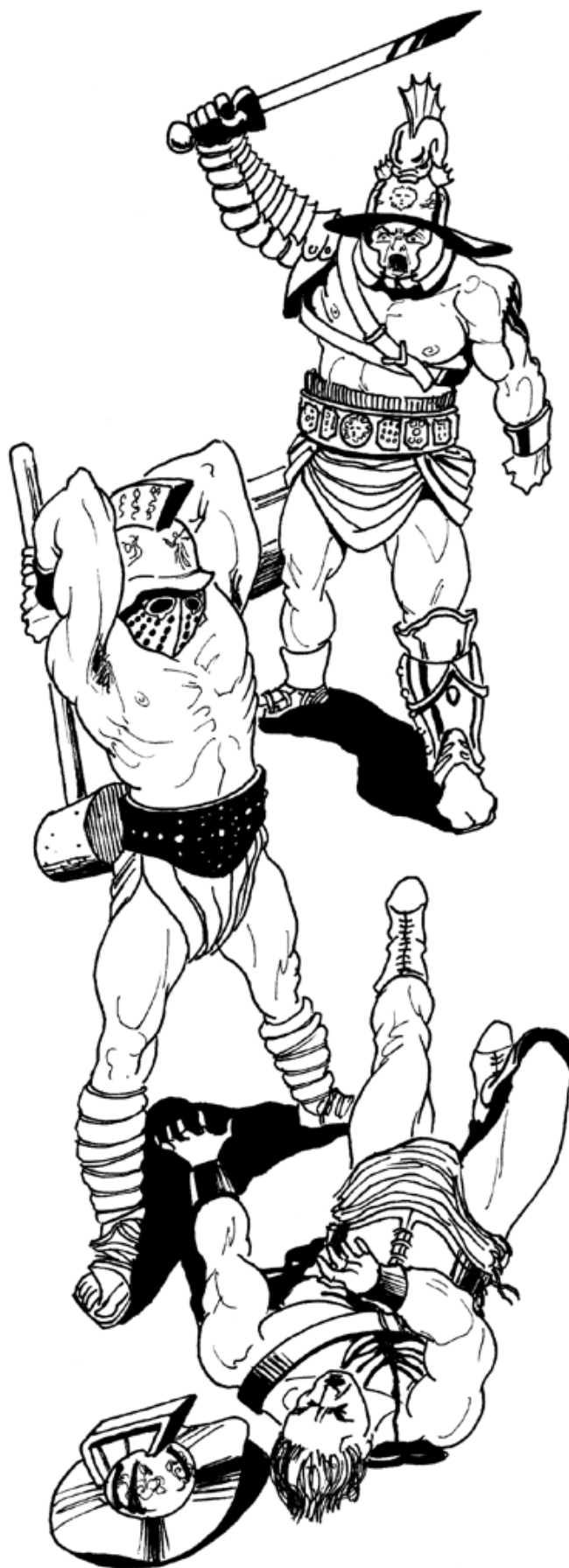
Armas de proyectil (*pericias: un arma específica, puntería, rapidez, construirlas*): habilidad necesaria para utilizar armas de proyectil como arcos o balistas. Esta habilidad te proporciona el conocimiento necesario para saber construir tus propias armas.

En el Imperio los mejores arqueros proceden de las provincias del Oriente, los honderos de Baleares y Creta.

Disciplina (*pericias: maniobra, rendimiento, dolor, hambre y sed*): representa lo curtido que puede llegar a estar el cuerpo y la mente. Ayuda a sobrellevar y recuperarse de cualquier clase de trauma físico, como torturas o heridas, ayuda a combatir el hambre y la sed, así como las inclemencias del tiempo.

La disciplina se aprende con el esfuerzo diario, ya sea en el ejército o en un ambiente similar, como el que sufre un gladiador, o incluso un campesino que viva en un lugar agreste que le obligue a sobrevivir o morir.

Esta habilidad es muy importante y útil para el combate, debe tenerse en cuenta que no todo el mundo puede tenerla, y debe tenerse en cuenta que no todo el mundo puede tenerla a un alto nivel, el jugador debe explicar porque tiene esta habilidad.



Gran arma (*pericias: un arma específica, combate en formación, defensa, mantenimiento, equitación, contra un tipo de arma, contra animales, arrojar*): sabes utilizar armas de gran tamaño, como picas y hachas de gran tamaño.

Lucha (*pericias: maniobra, defensa, oponentes desarmados, armas improvisadas*): con esta habilidad sabes pelear con tu cuerpo, con armas improvisadas, como una silla o un palo, y con pequeñas armas, como un cuchillo o una daga.

Poliorcética (*pericias: rapidez, solidez, un arma específica, defensa ciudades, naval, fuego*): Ciencia práctica destinada a la construcción de armas de asedio y defensa de ciudades, así como su mantenimiento. Un arte elaborado por los griegos, y perfeccionado por los romanos gracias a las numerosas guerras y a los ingenieros griegos.

Arietes, onagros, torres de asedio, balista, sambuca, mantelete, músculo, armas incendiarias, y un largo etcétera de armas de ataque y defensa, forman lo que los romanos llaman *tormenta*. Una célebre frase romana asegura que las guerras no se ganan con la espada, sino con la azada, haciendo referencia a la gran preparación técnica de los soldados, tanto a la hora de construir un campamento como a la fabricación y utilización de las temibles armas de asedio.

Pugilismo (*pericias: maniobra, defensa, ataque, espectacular, daño, entrenamiento, recuperación de heridas*): el pugilismo es muy parecido al boxeo, el atleta utiliza su cuerpo como un arma, muy utilizado en los juegos. Es un tipo de pelea profesional, teniendo particularidades únicas, no es una habilidad muy común, lo normal es poseer la habilidad de lucha.

Táctica (*pericias: disciplina, avituallamiento, acuartelamiento, infantería, caballería, asedio, defensa, guerrilla, tropas auxiliares, ataque relámpago*): esta habilidad te permite conducir ejércitos a la batalla, además de organizar un campamento o una legión, conoces lo básico para avituallar a las tropas y mantenerlas disciplinadas. El ganar batallas es cosa de la inteligencia de los líderes, de la disciplina de las tropas y del enemigo, esta habilidad hace de tus tropas buenos soldados. La táctica militar puede aprenderse mediante libros, ya que esta habilidad es un arte académico para los romanos, verdaderas eminencias en todos los campos de la táctica militar, ya sea en cuestiones de asalto y asedio, como marchas militares, disciplina y campamentos. Claro está que la experiencia e inteligencia son lo que hacen finalmente una táctica efectiva. Muchos son los autores que pueden ser revisados por los líderes militares.

HABILIDADES GENERALES

Agrario (*pericias: herbolario, cultivos, tierras propicias, plagas, apicultura, aves de corral, ganado mayor, veterinaria básica, comercio*): conocimiento práctico sobre campos y cultivos, algo sobre hierbas y sus propiedades, así como apicultura. Así como conocimiento para la cría y mantenimiento de ganado, tanto mayor como menor. Para el mantenimiento médico de los animales cuando tienen enfermedades graves o heridas importantes se requiere veterinaria.

La tierra y sus frutos son la base económica del Imperio, pero la vida del campesino dista mucho de ser bucólica. La variedad de productos es inmensa, ya que el Imperio ha unificado muchas tierras que antaño no compartían sus variedades.

La ganadería es importantísima en el Imperio, junto con la agricultura. Ambas son la base de la riqueza del mismo, incluso más que el comercio. Cabras, corderos, ovejas y cerdos son la base ganadera, asimismo los bovinos, aunque estos

últimos tienen un valor especial debido a su importancia, de hecho en la Roma de los primeros tiempos estaba castigado con la muerte aquel que matase a un buey. Burros y mulos se utilizan como animales de carga y de tiro. Los caballos se crían para el circo, el ejército y sus carreras. También las aves de corral tienen su importancia, ya que proporcionan alimento básico, como huevos.

Artesanía (*pericias: rapidez, calidad, cantidad*): conocimiento práctico de cómo realizar bellos objetos y trabajos elaborados manualmente. Debes determinar que trabajo artesanal realizas con esta habilidad. En el Imperio los artesanos se hayan reunidos en corporaciones llamadas *collegia opificum*, los cuales son casi idénticos a los gremios medievales, reunidos a menudo en las calles según los oficios. Tu nivel en artesanía puede indicar también tu nivel dentro de la *collegia*, modificado por factores lógicos.

Las *collegia* reúnen a los siguientes artesanos: panaderos, tejedores, tintoreros, curtidores, carpinteros, ferreteros, albañiles, cristaleros, canteros, mineros, carniceros, vinateros, herreros, armeros, joyeros, pergamineros, hosteleros, carniceros, caldereros, orfebres, cordeleros, alfareros, y algunas más.

Atletismo (*pericias: correr, saltar, trepar, resistencia de fondo, lanzar, fuerza bruta*): capacidad física general, como correr, saltar, trepar, resistencia de fondo, o lanzar objetos a lo lejos. También en las demostraciones de fuerza, como el levantar un peso, se aplica esta habilidad.

La cultura griega fomenta más el atletismo que la romana, aunque esta última sabe de las ventajas del atletismo para la guerra. Los griegos han introducido el deporte íntegramente en su cultura siendo parte de ella, pero los romanos la utilizan de una forma más práctica, como método para estar en forma para la guerra, o para los gladiadores. Aunque lo helénico siempre está de moda, y son muchos los romanos que se entrenan al estilo griego.

Auriga (*pericias: velocidad, maniobras difíciles, biga, cuadriga, espectacular, mantenimiento*): habilidad necesaria para poder controlar y mantener cualquier tipo de carro, ya sea una biga (carro de dos caballos) o una cuadriga (cuatro caballos). Las carreras de carros son muy populares en el Imperio, siendo los aurigas héroes para el público, adorados y respetados, similares a los gladiadores. Normalmente se unen bajo el control de contratistas, existiendo básicamente cuatro grupos en cada *circus* diferenciados por colores: rojo, blanco, verde y azul.

Campestre (*pericias: escalar, marcha, nadar, bucear, bosque, montaña, forrajear, desierto, ríos*): habilidades físicas básicas relacionadas con el campo, como escalar montes, marchar por los campos o nadar, así como técnicas básicas de supervivencia, como encontrar agua y saber más o menos que plantas son comestibles, hacer un fuego con cierta facilidad y cazar piezas menores, como liebres y algunas aves.

La vida en el campo es dura y la necesidad de conocer todos sus secretos es harto difícil pero necesario para quienes viven en los campos. Aunque la civilización romana fomenta la vida urbana la inmensa mayoría de la gente vive en los campos, en villas y aldeas, rodeadas de bosques, montañas y páramos, y más aún durante el S.III con sus guerras civiles, invasiones bárbaras y plagas diezmando a la población, además del éxodo urbano al campo. El campo es feraz, peligroso y misterioso, plagado de extraños seres y de bandidos, solo los más astutos y fuertes sobreviven. Debe tenerse en cuenta que el campo antiguo es diferente del moderno, ya que amplias zonas ahora urbanizadas o pobladas estaban casi in-

tactas. Como suele decirse, en Hispania una ardilla podía recorrer el país de norte a sur sin pisar el suelo, yendo de árbol en árbol.

Caza y pesca (*pericias: caza menor, caza mayor, animales exóticos, trampas, refugio, rastrear, bosque, desierto, pantano, alta mar, costa, grandes peces, moluscos, peces de río, piscifactorías*): lo indispensable sobre la caza de animales y fieras campestres, sus costumbres y trucos para cazarlos y rastrearlos, saber escoger un refugio y construir un buen campamento temporal de abrigo para la noche.

En el mundo romano la caza viene acompañada de ritos religiosos, ya que en sí es un tipo de sacrificio cruento. Habitualmente parte de las piezas cazadas son ofrecidas a los dioses infernales, a Diana o a Apolo, de los que se dice enseñaron el arte de la caza a los hombres. Los romanos distinguen la caza de aves -*aucupium*- con trampas y cebos, de la caza de animales cuadrúpedos -*venatio*-. Siguen a los animales generalmente a pie, acompañados de perros, a veces a caballo, empujándolos hacia las trampas de redes preparadas. Los cazadores utilizan espada, lanza, jabalinas, maza y machete. Los *nobiles* gustan de la caza como deporte, prefiriendo los cotos preparados en Macedonia, Grecia, Moesia y Egipto. Las piezas cazadas más comunes son la liebre y los venados, así como jabalís, pieza especialmente peligrosa, necesitando de cierto número de cazadores y de perros lacónios, perfectos para atacar a los fieros jabalís. La caza también se ofrece como espectáculo en los anfiteatros, preparándose en ellos decorados naturales de regiones remotas y exóticas. Animales salvajes de todas clases se ofrecen al público, con cazadores también exóticos, como africanos y orientales. Las dos piezas más ansiadas son el oso y el león, y las más peligrosas claro.

De igual forma, la pesca es un arte refinado, complicado y muy placentero, pero también una forma de vida. Con esta habilidad conoces los trucos y conocimientos para realizar una buena pesca, además de conocer los rudimentos para navegar con pequeñas embarcaciones de pesca de cabotaje.

La pesca puede realizarse en ríos, lagos y mares, cada una de esas posibilidades de pesca es diferente de la otra. Todo el alimento proveniente del mar y de los ríos es muy apreciado por los romanos, gustosos de introducir en su gastronomía peces y manjares marinos. Los romanos han logrado establecer incluso piscifactorías, dedicadas al cultivo de especies marinas de lujo para los comensales más exigentes.

Entrenar (*pericias: una característica o habilidad específica, tiempo, voluntad*): lograr mejorar mediante entrenamiento a otros o a uno mismo es una labor difícil que requiere trucos.

En las ciudades, las termas son los lugares perfectos para entrenarse, ya que tienen acondicionados gimnasios, con pesas y otros artilugios, además de poseer campos anexos o interiores ideados para actividades atléticas. Otro lugar son los campamentos militares, apropiados para el entrenamiento de actividades bélicas.

Equitación (*pericias: combate, carrera, hipiátrico, maniobra, largas distancias*): reúne ciertas habilidades, desde montar a caballo, cuidarlo y saber alimentarlo, así como manejar un carro. Lo básico para que la montura nos acompañe durante numerosas aventuras.

La equitación es practicada sobre todo por los miembros del ejército, siendo muy estimada. Los mejores jinetes son los galos, hispanos, numidas y algunos pueblos orientales, valorados como tropas auxiliares. La veterinaria aplicada a los

caballos recibe el nombre de hipiátrico, practicada por el *medicus pecorum*, ciencia lucrativa y muy preciada.

Falsificación (*pericias: documentos comerciales, militares, religiosos, cartas y escritos, sellos, monedas*): intentar engañar a la administración con un documento falso puede ser peligroso, pero también muy tentador.

Cuando se trata de falsificar escritos y textos, el personaje debe tener en cuenta su nivel en gramática y burocracia si fuese preciso, limitándose la falsificación si alguna de ellas es menor a esta. Si se tratase de moneda el personaje o alguien debería saber algo sobre fundición y metales.

Latrocinio (*pericias: prestidigitación, sigilo, cerrajería, cordelería y nudos, contorsionista*): robar, deslizarte entre las sombras sin hacer ruido, abrir las cerraduras adecuadas, todo lo que necesita un ladrón que se precie, puro arte.

La vida nocturna en las ciudades es intensa, las riquezas que alberga numerosas, y los magistrados policiales corruptos: la delincuencia es una salida común para sobrevivir a la miseria.

La dificultad de algunas tiradas de latrocinio las determina la víctima, por ejemplo, para robar la bolsa de un despistado transeúnte en el mercado se debe realizar una tirada contra su percepción + vigilar.

Ocultación (*pericias: esconderse, esconder, buscar, objetos, personas*): esconderse y esconder, buscar lo oculto, lo que el ojo no ve. Saber como disimularse entre las sombras. Tanto personas como objetos.

La ocultación, igual que el latrocinio, suele enfrentarse contra la percepción de un oponente. Al esconder o al ocultar puede el Iniciador otorgar modificadores positivos o negativos según sea la acción, ya que no es igual esconder algo pequeño en un lugar repleto de objetos, que algo grande en un lugar poco apropiado.

Sabiduría popular (*pericias: leyendas oscuras, monstruos, gentes extrañas, término específico, remedios populares, parva tauturgia*): este conocimiento engloba todas aquellas leyendas y supersticiones que recorren las calles y campos del Imperio, desde que los marsos italianos descendían de la bruja Circe a que en la Galaecia hispana la antigua tribu lucense algunos de sus miembros pueden transformarse en lobos.

Tahúr (*pericias: trampas, un juego específico, espectacular, timar*): en el Imperio son muchos los juegos de azar, desde las téseas a las doce tablas, etcétera. Con tahúr puedes inclinar la balanza de la suerte hacia ti, pues representa lo bien que sabes jugar y usar la suerte a tu favor (haciendo trampas, vamos) la suerte es cosa aparte.

Los romanos dedican gran parte de su tiempo al ocio, por ello, los juegos de azar, aunque prohibidos, eran comunes y variados. Germen propicio para tahúres, tramposos y apostadores de diversa calaña. Los juegos de dados son populares hasta extremos insospechados, en las plazas y en las escaleras de algunos edificios públicos se tallan tableros en la piedra, donde la gente se reúne jugando y apostando, aunque las apuestas están prohibidas, pero poca gente respeta esta ley contra el juego.

Viajar (*pericias: calzadas, refugios, equipo, contactos*): un verdadero talento, conocer e intuir los mejores caminos, las zonas más tranquilas y estables, el tiempo propicio, localizar las escasas casas de huéspedes o construirse refugios improvisados pero adecuados para una noche, prever que equipo es el realmente necesario e imprescindible para realizar un viaje con éxito.

En el Imperio viajar es una actividad cotidiana, con un entramado de carreteras perfecto y cuidado, con todo tipo de transportes, desde caballos, carretas y camellos. Las carreteras surcan todo el Imperio, desde Hispania hasta el lejano Egipto, por lo que viajar por medio de ellas es fácil, aunque los salteadores de caminos *-latrones-* siempre están presentes en todas partes. De todas formas las carreteras generales, las más importantes, están custodiadas por el ejército, lo que en ocasiones puede ser peor. Las carreteras principales están custodiadas por los *curatores viarum*. Con la habilidad de viajar el personaje aprende cuales son las mejores carreteras, las más seguras, pero también conoce las zonas desprovistas de carreteras más tranquilas y asequibles.

Vigilar (*pericias: intuición, vista, oído, tacto, gusto, vigilia, atento, aunque este distraído*): el mundo de los sentidos. Todo lo que sea percibir con eficacia.

Esta habilidad representa básicamente los sentidos del personaje, ya este atento o no a los sonidos o imágenes que se le presenten súbitamente, no es necesario que el jugador declare que su personaje está atento para escuchar u oler.

HABILIDADES INTELECTUALES

Arquitectura (*pericias: abaratar precio, control de personal, material, diseño, rapidez, solidez, innovaciones*): construcción de estructuras y edificios diversos; pudiéndose ser éstas de índole militar (campamentos), civil (mercados, edificios, basílicas, foros, circo), artísticas (teatros, anfiteatros), religiosas (templos), industriales (puentes, molinos, puertos) o naval (navíos de guerra o mercantes).

La curiosidad intelectual romana es ante todo práctica, por ello la ingeniería y técnicas romanas son las mejores de la época, aventajando a los griegos y otras gentes, además han sabido coger lo mejor de cada uno de ellos. Cualquier obstáculo técnico es solventado con inteligencia y tesón. Destacando sus técnicas de construcción, conociendo incluso el hormigón y técnicas matemáticas aplicadas a la ingeniería.

Arte (*pericias: escultura, pintura, edificios, quién es quién, buenos pagadores, tendencias modernas, historia, artistas*): conocimiento teórico y práctico necesario para realizar obras de arte. Conoces los rudimentos para realizar obras de arte, ya sean esculturas, pinturas, murales, mosaicos, y un largo etcétera. Esta habilidad se centra en las artes plásticas. Con esta habilidad sabrías reconocer además obras de artistas antiguos o de renombre, las tendencias modernas, quien paga bien las obras, lugares de interés artístico, etcétera.

En el Imperio casi todo el arte tiene una clara influencia griega. El mundo helénico es el gran patrón del arte antiguo. En todas las provincias los artistas autóctonos copian y modifican el arte del lugar para crear obras más o menos griegas. De todas formas hay lugares con tradiciones artísticas que logran sobrevivir, así en la Galia y Britania, el arte celta sobrevive, aunque tenga una clara influencia de Roma y Grecia.

Astronomía (*pericias: fenómenos extraños, zodiaco, predicciones, eclipses, catástrofes, historia*): la astronomía está ligada estre-

chamente a la astrología, hablar de una implica la otra. Se basa en el conocimiento de las estrellas, de las constelaciones y del firmamento, de los fenómenos celestes, tales como los eclipses. Implica conocer a los más grandes astrólogos y sus obras.

A la astronomía se la conoce también como el arte de los caldeos, ya que fue desarrollada en Mesopotamia. La cuestión es que los astrónomos del Imperio se concentran mayoritariamente en la zona oriental, especialmente en la Hélade y las regiones helénicas, como Siria y la ciudad de Alejandría. El código más célebre de la época es el *Almagesto* de Tolomeo, manual básico de astronomía.

Biblioteca (*pericias: buscar, organizar, autores, obras, bibliotecas importantes, un tema específico*): útil para organizar y buscar en bibliotecas, así como conocimientos básicos sobre los tomos más conocidos y las bibliotecas más importantes.

En las grandes ciudades del Imperio hay bibliotecas organizadas generalmente por las autoridades, destacando las de Roma (con 28 bibliotecas), Alejandría y Pérgamo. A su vez muchos

patricios y hombres ricos atesoran libros en sus bibliotecas privadas, aunque muchos sabios se mofan de ellos asegurando que no los leen. La organización de las bibliotecas varía de una a otra, los libros son catalogados por temas, no por orden alfabético, por lo que buscar en ellas es difícil, a no ser que se reciba ayuda de alguno de sus miembros.

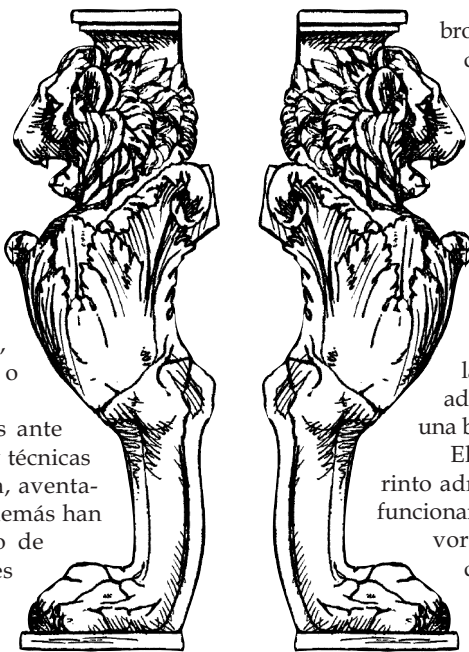
Burocracia (*pericia: tramites, organización, rapidez, subalternos, oficiales de rango*): conocimientos sobre las pautas y escritos de las administraciones del Estado, incluyendo la burocracia del ejército. Conocer los pasos adecuados a seguir en la maraña imperial es una bendición y una ventaja.

El Imperio del S.III es un verdadero laberinto administrativo, donde la corrupción de sus funcionarios es evidente y común. Es una inmensa vorágine de funcionarios ávidos de poder y denarios, donde su influencia es evidente. La mayoría de los funcionarios proceden del orden ecuestre.

Ciencias Naturales (*pericias: botánica, zoología, geología, óptica, investigación, matemáticas geometría, obras y autores*): engloba los saberes de la naturaleza y el mundo físico, como podrían ser la botánica -llamada *scientia herbarum-*, la geología, la zoología entre otras y las ciencias matemáticas.

Las ciencias naturales son desarrolladas sobre todo por filósofos griegos, por lo que el elemento sapiencial y fantástico en parte no se desprende de la física pura, por lo que las incorrecciones reales son muchas. Los romanos son excelentes recopiladores de los saberes griegos y antiguos, pero no aportan grandes avances, ya que los romanos más inteligentes y capaces tienden a escoger carreras políticas y burocráticas, no científicas. Las ciencias naturales están por ello en posesión de los filósofos, en su inmensa mayoría griegos y orientales.

Las artes matemáticas no son muy practicadas por los romanos, salvo aquellos de Grecia y el Oriente, aunque tampoco excesivamente. Los romanos aunque curiosos no desarrollan ciencias que no consideren prácticas, siendo excelentes ingenieros, pero pésimos científicos. Por lo que un



personaje que intente destacar en esta ciencia no tendrá más remedio que irse a Egipto o a tierras del Oriente para estudiar técnicas matemáticas avanzadas. La geometría es la parte matemática más estudiada y desarrollada.

Conocimiento sobre (...): esta habilidad debe especificar el conocimiento que se posee, pudiendo ser estos muchos y variados. El conocimiento debe abarcar todo lo que sabe el personaje sobre ese tema en concreto.

Derecho (*pericias: civil, militar, criminal, religioso, comercial*): leyes. Indispensable para abogados y jueces.

La ley, el derecho y la justicia son indispensables en la civilización romana, es uno de sus pilares más fuertes. Todos estamos regidos por el derecho, incluso los dioses tienen sus leyes.

Estudio (*pericias: habilidad específica, tiempo, voluntad*): saber transmitir los conocimientos al neófito y saber adquirirlos. Hay varias formas de adquirir conocimientos, buscando un preceptor o con libros. Estudiar con preceptor es lo ideal, pero son difíciles de encontrar y algo caros; en las grandes ciudades es posible adquirir libros en las bibliotecas. (*Ver Lúdica Arcana: Estudio y Entrenamiento*).

Farmacopea (*pericias: bálsamos curativos, herbolario, venenos, recetas antiguas, alucinógenos*): elaboración de medicinas y pocimas con diversas capacidades, todo a partir de esencias de animales, hierbas, piedras raras y recetas antiguas.

Esta habilidad está muy relacionada con la medicina, ya que el médico es farmacéutico a su vez, aunque existen vendedores de ungüentos, de perfumes, de hierbas diversas y drogas varias. La ley regula la venta de fármacos, prohibiendo la venta de venenos expresamente.

Filosofía (*pericias: filósofos, teorías, escuelas, obras, discusiones*): autores, teorías célebres, escuelas filosóficas, todo sobre la filosofía clásica.

La filosofía clásica bebe casi exclusivamente de fuentes griegas, ya que los romanos son prácticos en sus pensamientos,

pero poco dados en divagar en un mar de pensamientos poco útiles en el mundo inmediato. La filosofía cultivada por los romanos es sobre todo estoica, pero en la parte oriental del Imperio son muchas las corrientes filosóficas.

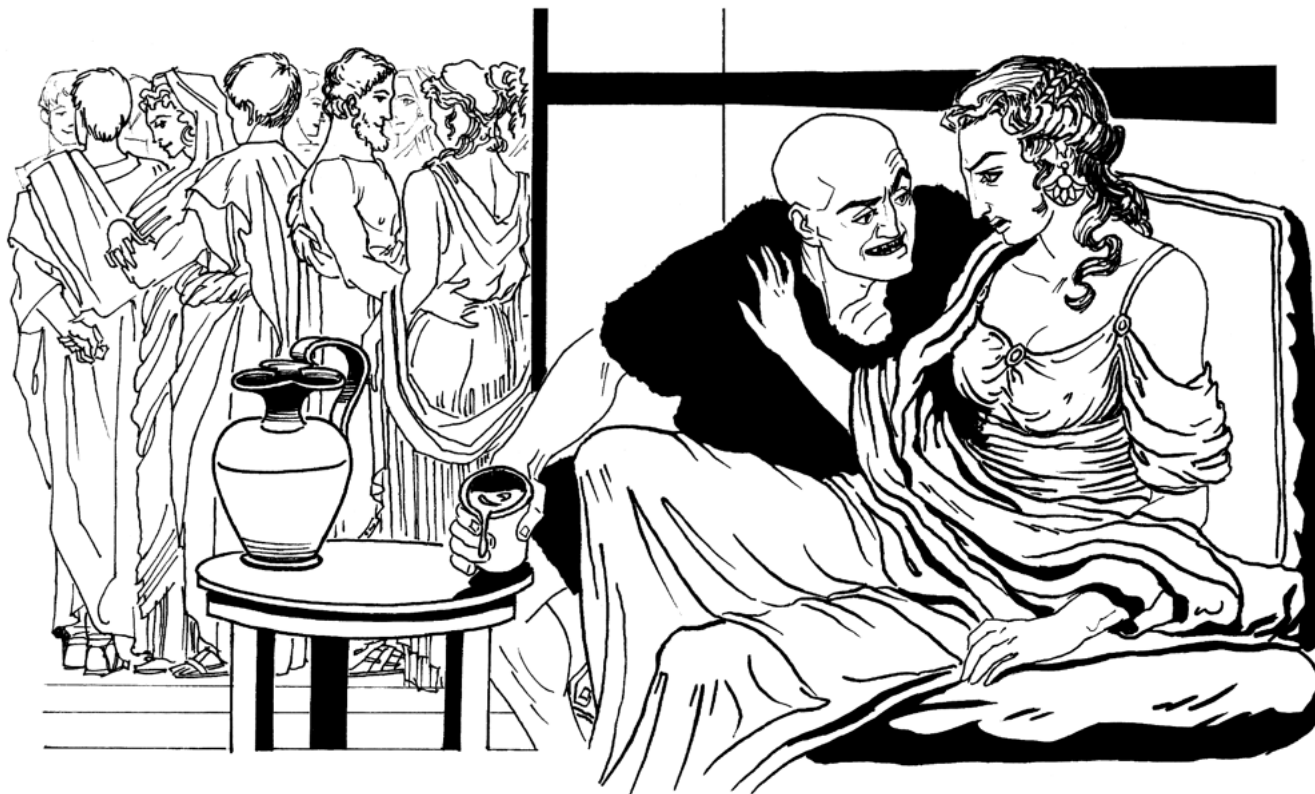
La filosofía es una de las habilidades más importantes para los *philosophos*, pero sus verdaderas doctrinas secretas no entran en esta habilidad. Para más información referirse al Codex Arcanorum.

Geografía del Imperio (*pericias: caminos, comercio, ciudades, historia, villas, región, término*): conocimientos sobre las provincias del Imperio, comercio, costumbres, principales ciudades, historia y gentes.

El mundo de los romanos es amplio, pero no abarca en su totalidad ninguno de los tres continentes conocidos, siendo estos, Europa, África y Asia. La geografía imperial está encaminada al aspecto militar, siendo el genio griego el encargado de descubrir tierras y gentes. La geografía antigua abarca tanto conocer el aspecto físico del lugar, como las costumbres de las gentes, historia y costumbres.

Geografía de (...) (*pericias: caminos, historia, comercio, ciudades, villas, pueblos, término*): conocimiento sobre los términos o las tierras de los bárbaros, se debe especificar de que tierra se trata: Roma, Hispania, Galia, Britania, Italia, África, Iliria, Hélade, Egipto, Asia, Oriente, Germania, Escandia, Sarmatia, Hibernia, Caledonia, África, Arabia, Persia e India. Esta habilidad incluye tener nociones sobre una gran variedad de facetas de las gentes del lugar escogido, desde costumbres y ritos, historia, ciertas anécdotas, lo básico para comprender el lugar.

Este conocimiento es tanto teórico como práctico, por lo que el personaje que lo posee es muy posible que haya viajado, aunque no es totalmente necesario. Los viajes fuera del Imperio tienen básicamente tres razones, la primera de ellas es la militar, ya que el ejército necesita saber sobre el enemigo,



la segunda razón es la comercial, ya que las mercaderías exóticas y más lucrativas provienen de fuera del Imperio, y establecer rutas comerciales es imprescindible. La tercera razón es la científica, es la menos común, pero también existe, por ejemplo el emperador Nerón envió una expedición a descubrir el nacimiento del Nilo en Nubia.

Gramática (latina, griega, aramea o demótica) (*pericias: caligrafía, leer, composición refinada, comprensión de escritos, autores clásicos*): básicamente leer y escribir, latín o griego, el idioma de los clásicos, de forma refinada y eficiente, así como caligrafía y saber como sacarle el mejor partido a un escrito. También hay dos grandes lenguajes que requieren de gramática, son el arameo, utilizado en el oriente del Imperio, especialmente en Siria, y el demótico, utilizado en Egipto.

Esta habilidad es parte de la enseñanza básica de los romanos que se pueden permitir estudios, o de aquellos que logran acceder a las clases que el Estado promociona. Durante el estudio de la gramática los *grammaticus* escogen gran variedad de autores para que practiquen sus pupilos. Los libros utilizados son de índole variada, y de alguna forma a parte de aprender a leer y escribir correctamente se aprende algo de estos libros. Por ello por cada 3 puntos que tenga un personaje en gramática puede utilizar un punto para distribuir en algún conocimiento apropiado.

Idioma (*pericias: argot militar o comercial, vocabulario específico, vulgar*): hablar el idioma natal del personaje, no necesariamente latín, pues en el Imperio se hablan diversos idiomas. No todos los habitantes del Imperio utilizan el latín o el griego como su idioma natal, no son pocos los que los desconocen por completo.

En el Imperio el idioma oficial y burocrático es el latín, hablado por las gentes que ostentan cierto poder, así como por grandes poblaciones, especialmente del Occidente. En la parte Oriental es el griego el que asume la función del latín, aunque muchos conocen ambas lenguas, siendo el griego el idioma culto por excelencia; aquel que desea ser visto como sabio o intelectual debe conocer perfectamente el griego. Existen varios idiomas regionales que han sobrevivido tanto al latín como al griego, destacando el celta en la Galia y Britania, el ibero en gran parte de Hispania, especialmente en el interior y los campos, el vasco hablado en las montañas del norte de Hispania, el libio utilizado en la zona desértica entre Egipto y el norte del Sahara, el tracio hablado en las montañas de Tracia, el frigio utilizado en el este de la provincia de Asia, el lycaonio y el isaurio utilizados en los montes Tauro y zonas cercanas, el arameo o sirio utilizado en Palestina, Siria y Mesopotamia, en Cilicia se habla el cilicio, el nabateo –parecido al árabe– en la provincia de Arabia, así como el árabe, y finalmente el copto-demótico en Egipto y el griego en Alejandría.

Medicina (*pericias: primeros auxilios, quemaduras, venenos, enfermedades, anatomía, partes específicas del cuerpo como tórax, cabeza o miembros, óptico, dentista, diagnóstico*): estudios anatómicos, de enfermedades, lo imprescindible para remediar los males del cuerpo.

La medicina romana le debe mucho a la Grecia clásica. Profesión especialmente lucrativa e interesante, aunque las leyes contra la intrusión y la incompetencia son muy severas. Los médicos sirven tanto a las gentes comunes como a los ricos, siendo los más poderosos e influyentes de ellos los conocidos como *archiatri palatini*, encargados del emperador, su familia y allegados. El ejército posee a sus *medici castrenses*.

Mitología (*pericias: secretos, héroes, leyendas antiguas, helénicos, latinos, etruscos, celtas, iberos, tracios, egipcios, obras, genealogías, cosmogonías*): leyendas y mitos de los diferentes pueblos, no solo griegos, sus autores, épocas y variantes de las obras clásicas. Conocimiento sobre los dioses y genealogías, héroes, seres sobrenaturales y criaturas míticas.

Este conocimiento es importante para los teúrgos del Pacto y para cualquier estudioso del mundo divino. Muchos textos y antiguas poesías pueden servir para recabar información, pero el verdadero conocimiento es difícil de obtener, custodiado por sabios y gentes extrañas.

Música (*pericias: teoría, instrumento específico, comedia, drama, épico, religiosa*): tanto a nivel teórico como práctico.

La música se utiliza básicamente para dos cosas, la primera es como elemento religioso, ya que acompaña a las procesiones religiosas y a los rituales públicos, segundo como elemento que acompaña a las obras teatrales. Aunque se puede escuchar música un poco por todas partes, por las calles y banquetes, etc. La música es esencial en el mundo antiguo.

Navegación (*pericias: pequeños navíos, buques de guerra, mercantes, alta mar, mar brava, litoral, leyes marítimas, rutas comerciales, leyendas marineras, un mar específico*): conducir y llevar una embarcación a puerto no es tarea fácil, con esta habilidad el marino incluso conoce lo básico de leyes marítimas, además de costas y rutas más adecuadas.

La navegación mercante está muy extendida en el Imperio, siendo el Mediterráneo un mar romano, llegando los griegos a tierras lejanas para comerciar, como la India, siendo el mar Germánico un mar poco frecuentado y temible. Los navíos son regidos por el *gubernator* y el *magíster navis*, y el resto de subalternos y tripulación. Curiosamente los senadores tienen prohibido poseer barcos mercantes.

Negocio (*pericias: región específica, terrestre, marítimo, objetos de lujo, monedas, minería, textil, ganadería*): finanzas y comercio a gran escala, con una base matemática, conocimiento de monedas y leyes mercantiles.

El comercio a gran escala es posible gracias a la inmensa extensión de los territorios romanos y al ejército, pero el caos reinante, las rebeliones y guerras casi constantes hacen del comercio algo arriesgado, pero no deja de ser lucrativo.

Veterinaria (*pericias: domésticos, de granja, colombofilia, alimentación, animal específico, enfermedades, exóticos, cocinarlos*): con esta habilidad puedes tratar y controlar cierta cantidad de animales, alimentarlos y cuidarlos correctamente, sabiendo de sus costumbres, necesidades y curiosidades. Es similar a la medicina pero en animales.

En las casas romanas abundan los animales, sobre todo en las villas campestres, desde palomas, perdices y gorriones, los cuales rara vez están enjaulados. Incluso animales exóticos como monos y serpientes, y claro está, perros. El gato es más raro de ver, procedente de Egipto. Curiosamente los niños crían ratones para sus juegos. El perro doméstico es el animal más común en las casas, ya sea para cuidar el rebaño o como guardián, destacando las razas itálicas llamadas umbra y la etrusca, de la Galia el galgo, perfecto para la caza, y el perro-lobo de Hibernia.

HABILIDADES SOCIALES

Actuar (*pericias: disfrazarse adecuadamente, fingir emociones dramáticas, interpretar un tipo específico de personaje*): básicamente es la representación de emociones, como fingir tristeza y llorar, alegría y locura, así como la habilidad para disfrazarse y aparentar lo que no se es. Es la base esencial de los actores.

Con ella puedes hacer pasar a tu personaje por lo que tu quieras, incluso hacerlo pasar por mujer si es hombre o viceversa.

El arte de actuar es difícil de dominar, además, existen varias formas básicas de actuación, basadas principalmente en el teatro griego. Comedia, tragedia, mimo y otras variantes forman parte de la habilidad de actuar. Es una habilidad profesional, por lo que un personaje puede ganarse la vida con ella, aunque como en todos los tiempos, la mayoría de los actores pueden pasarlo mal si solo quieren vivir de sus actuaciones.

Amistad (*pericias: seducción y atracción sexual, persuasión, caer bien, favores, contactos, buen recuerdo*): talento relacionado con la atracción personal, seducción y buen trato. Tu personaje sabe como explotar su carisma, sabe como aprovechar su magnetismo animal. Gracias a tu buen hacer sabes como proveerte de una extensa y fiable red de contactos, vital para conocer los últimos rumores de la ciudad o de la provincia. Para sobrevivir cómodamente no hay nada como estar bien informado. Con esta habilidad el personaje sabe buscar y mantener nuevos contactos.

Esta habilidad es muy normal entre las gentes de las ciudades, ya que tanto la cultura griega como la romana invitan a sus ciudadanos a ser *politikon zoon*, o sea, cívicos, animales de ciudad, como decía Aristóteles, a ser sociales para sobrevivir en la *urbs*. La verdadera civilización solo puede darse en las ciudades, como dicen griegos y romanos. El ciudadano romano es ante todo un ser social, la habilidad de amistad es eso que distingue a algunos hombres por su extraña atracción, básicamente es saber ser simpático y sociable, ya sea por intuición o aprendizaje.

Autoridad (*pericias: liderazgo, intimidación, respeto, miedo*): representa la capacidad para el liderazgo, ya sea por medio del mando y el respeto, la intimidación o el miedo.

El mando y la capacidad para dirigir está muy valorado entre los romanos, esencial para organizar cualquier empresa que se desee realizar con buen término. El poder del mando es una de las claves del ejército romano. La *autoritas* tiene tanta importancia que es parte del honor de un hombre, es símbolo de nobleza en el sentido de cumplir con las obligaciones. Quien manda está obligado por la *autoritas* a obedecer a su nobleza, a sus obligaciones, siendo parte del concepto de dignitas, especialmente es parte de la *virtus*.

Bajos fondos (*pericias: contactos, juego, organizaciones clandestinas, comercio ilegal, rumores extraños, buscar protección, quien es quien*): conocimiento del submundo, de juegos prohibidos y red de contactos ilícitos.

Toda ciudad romana que se precie tiene su submundo criminal, infortunado y exótico, ya sea una ciudad portuaria o de frontera. En las ciudades del Imperio el mundo criminal está presente en los lugares más recónditos y oscuros, en los que la noche es posesión del lado más oscuro del alma del hombre. El Imperio está castigado por el hambre y la injusticia, principios unidos *ad eternam* con lo criminal.

Cortesía (*pericias: honestiores, militares, costumbres, moda, protocolo, oriental*): modales y educación ante las diferentes clases sociales, desde el vestir de forma elegante a comer correctamente. La buena etiqueta y modales son apreciados en Roma, ya sea entre los *honestiores* y cualquier tipo de alto cargo. Además dentro del Imperio son muchas las culturas que difieren en sus maneras, desde egipcios, árabes, sirios y africanos, pasando por todas las diferentes culturas europeas. Aunque las culturas romana y griega son las principales, en muchos lu-

gares las costumbres tradicionales son las predominantes, debiendo ser respetadas y cumplidas escrupulosamente.

Empatía (*pericias: gestos y voz, intuición, emociones, honestiores, militares, sacerdotes, mentiras*): conocimiento basado en la intuición y la experiencia, con el podemos descubrir la verdad que ocultan los gestos, el timbre de voz y las palabras engañosas. Muy útil para adivinar las intenciones reales de las gentes respecto a nosotros, poniendo sus emociones e intenciones al descubierto. La empatía es experiencia e intuición, no adivinación. Un buen actor o un político pueden burlar esta habilidad.

Engañar (*pericias: tretas, emociones, improvisar*): la habilidad del embuste y el engaño es un verdadero arte. Todo lo que sea necesario para hacer creer lo que no es. Poseído tanto por delincuentes como por actores. El problema es que esta habilidad puede terminar siendo un hábito de costumbre, ya que el mentir y mentir puede convertirse en una enfermedad. Esta habilidad suele enfrentarse contra la empatía, y contra el propio Engañar de otros.

Mercadeo (*pericias: regateo, evaluar, comprar, vender, rumores comerciales*): el arte del regateo y el mercado libre, así como la evaluación de los artículos a comerciar.

El pulso de las ciudades se mide en el foro, donde todos se reúnen para mercadear y escuchar los últimos rumores. Todo mercader que se precie se curte en el foro y en el puerto, sacando el máximo beneficio posible.

Política (*pericias: intrigas, diplomacia, alianzas, favores, información, protección, movimientos políticos*): poseído por senadores y burócratas. Representa la capacidad para sobrevivir en la vorágine de la diplomacia y las intrigas, obteniendo además ventajas y favores.

Roma es un inmenso laberinto de intrigas, todo es política en la Ciudad y en su vasto Imperio. La política del principado romano no se basa en partidos políticos, si no en tendencias de senadores y familias de poderosos *honestiores*, y por supuesto, la influencia de la familia imperial, sin menospreciar el poder de las legiones y de la guardia pretoriana, en ocasiones verdadera gobernante de Roma. La política es saber donde estar y con quien estar obteniendo privilegios y beneficios sin perder literalmente la cabeza.

Oratoria (*pericia: humilliores, convencer, emoción, captación, elocuencia, razón, honestiores, judicial, deliberativa, exhibición*): el arma de los políticos, la palabra. Convencer y hacer comprender a las masas e individuos las ideas propias. La oratoria es imprescindible si se aspira a llegar a tener un nombre propio entre los gobernantes del Imperio. La retórica es la parte teórica de la oratoria, enseñada por maestros griegos, padres del arte de la persuasión.

La oratoria es un arma imprescindible para los políticos romanos, ya que el poder en Roma es la del pueblo. La oratoria se puede dividir en tres partes, la judicial o forense; la política o deliberativa; y la epidíctica, o de exhibición. Todo depende del estilo del orador. La oratoria se utiliza en las fiestas, los juegos públicos y en los funerales.

Recitar (*pericias: repertorio, clásico, recitar y componer poesía, improvisar, drama, comedia, elegante, regional*): a nivel profesional, acompañada de un repertorio digno y de cierta habilidad para componer canciones y cantarlas, poesía o cuentos.

El canto y recitación son acompañamientos útiles para la música instrumental. La variedad del tipo de canto viene determinada por la cultura predominante en la región, y del tipo de pieza musical que acompaña.

Con el canto se aprende gran cantidad de poesía, así como a componerla. Los poetas griegos (*aedos*) liderados por Homero son copiados por muchos poetas romanos. La poesía antigua difiere en mucho de la moderna, ya que aquella cuenta historias e incluso hechos, aunque su principal cometido sea la de producir emociones. La poesía se utiliza tanto en la comedia como en las tragedias. Los poetas son considerados místicos y sobrenaturales, cercanos a los dioses y otros seres.

Soborno (*pericias: discreto, militares, cuanto y el que, políticos, burocratas*): como hacerlo, cuando, a quien y cuanto. El soborno es muy común en el Imperio, es un secreto a voces que el Estado romano está corrupto hasta la medula, pero eso no significa que todo el mundo sea corrupto y sobornable, esta habilidad te ayuda a no equivocarte.

El soborno no es dar dinero a una autoridad, el soborno es como un trato casi tácito entre dos partes, sin que ninguna de ellas quede perjudicada por la acción. Además el soborno puede consistir en un favor futuro, algún tipo de posesión o cualquier otra cosa. Según sea el favor a pedir y la autoridad o persona implicada el soborno será mayor y mas costoso. El Iniciador puede aplicar modificadores positivos o negativos según sea la persona a sobornar y el tipo de acción que se le pide realice o deje realizar.

HABILIDADES TEÚRGICAS

(Si quieres más información sobre estas habilidades debes remitirte al capítulo *Ius Divinum*)

Ceremonia (*pericias: una manifestación específica, un Misterio específico*): conocimientos apropiados para realizar ritos religiosos.

Corpus Religio (*pericias: Misterio específico, manifestación específica, conjuración específica, parámetros, tributo, historia de numinae*): conocimiento sobre teúrgia, la base del *ius divinum*, todo lo que un teurgo debe saber sobre la religión greco-latina.

Preces (*pericias: una manifestación específica, rapidez*): oraciones y suplicas a las divinidades. Las preces tienen una composición y funciones específicas, por ello tienen una base teúrgica que debe conocerse.

Sabiduría del culto (*pericias: quien es quien, historia, numinae secretas, templos, congregaciones, término específico, leyendas, protocolo*): conocimiento sobre tu culto específico, quien es quien, las principales congregaciones, templos y quienes lo regentas. Así como historia, leyendas y mitos exclusivos del culto.

Sacrificio (*pericias: una manifestación específica, un Misterio específico, tributo*): conocimiento sobre los diferentes tipos de sacrificios y como realizarlos.

Secretos del Pacto (*pericias: jerarquía, leyes, historia, teúrgos, cortesía y protocolo*): conocimientos sobre el Pacto, sobre la jerarquía y títulos del mismo, historia sobre los teúrgos más famosos, las leyes sagradas, historia común de los cultos, grandes eventos, etcétera.

PASO TERCERO: LAS DIGNIDADES

El romano considera que su ser posee una fuerza interior que determina su carácter. Esta fuerza recibe el nombre de *dignitas*, esencia de su ser. Esta consta de tres partes fundamentales: valor, voluntad y fe.

Cada una de ellas es diferente a la otra, pero están unidas entre sí, formando un círculo perfecto. Debe entenderse que la *dignitas* es un concepto romano muy antiguo, es tanto un con-

FIDES CRISTIANA Y FIDES DE LOS BÁRBAROS

Los fieles de todos los credos religiosos poseen su fides particular, ya que esta simboliza la unión individual del fiel con sus deidades o deidad única. En términos de juego actúan de igual forma que la fides romana, salvo excepciones, como la fides cristiana que actúa con particular firmeza o ciertas fides bárbaras que poseen ciertas virtudes únicas en ciertos campos.

cepto religioso como filosófico, muy real e importante, es su forma de calificar la esencia de su ser, su fuerza.

En términos de juego la *dignitas* se divide en tres partes, llamadas **dignidades**. El máximo en cada una de ellas es de 10, siendo su mínimo de 0.

VIRTUS (VALOR)

Virtus, cuyo radical es *vir* (el hombre) designa en principio una actitud digna de un hombre en el sentido más exigente hacia la vida y el mundo (virilidad, rectitud, iniciativa, dinamismo), es la valentía en cuanto a desprecio de la muerte y del dolor.

GRAVITAS (VOLUNTAD)

El hombre de cultura latina estima la fuerza de carácter en todos los aspectos de la vida, ya sea en ámbito privado o publico, se requiere firmeza para la guerra y las decisiones difíciles, voluntad para las adversidades y constancia para el triunfo. La voluntad y la constancia son dos herramientas imprescindibles y muy útiles.

FIDES (FE)

Es ante todo fe y lealtad hacia los dioses, el destino y el poder de la religio. El ciudadano romano tiene la creencia y confianza en ellos, por ello observando correctamente la religio, estos le ayudaran en sus cometidos. Todo acontecimiento en la vida necesita del beneplácito de los dioses, desde obtener una buena cosecha a fabricar una puerta. Actitud que se caracteriza por el cumplimiento escrupuloso de las obligaciones con los dioses como con la patria, la familia y los amigos. No debe confundirse con la devoción cristiana, la fe romana simboliza la devoción y fidelidad religiosa hacia los dioses, no una actitud moral positiva hacia el prójimo. El romano piadoso necesita tener una actitud correcta hacia las instituciones religiosas, pues representan a los dioses y sus deseos. Ofrecer sacrificios y oraciones es primordial para obtener el beneplácito divino y el romano ve aquellos como un medio para lograr que las divinidades apropiadas le conceden su favor, no es inmoral esta practica, sino al contrario, normal y bien vista.

PASO CUARTO: LAS CUALIDADES

No hay dos personajes iguales en *Arcana Mundi*: con la combinación de las características, las dignidades, las habilidades y las cualidades pueden crearse cientos de personajes diferentes.

Observando las cualidades con detenimiento se puede incluso realizar un esbozo de la vida del personaje, sus orígenes, historia, motivaciones y posibilidades futuras. Muchas de las cualidades determinan como ha sido la vida del personaje hasta ahora, por ejemplo, vida en los bajos fondos, no solo da puntos en habilidades, si el jugador invierte muchos puntos de cualidad en ella representa lo metido que está su personaje en ese mundo.

Las cualidades se dividen en seis grandes grupos: aprendizaje, físicas, teúrgicas, personales, mentales y sociales. Cada grupo reúne una serie de cualidades relacionadas entre sí para mayor comodidad del jugador, ya que es una guía más rápida y sencilla para localizar la cualidad que estamos buscando.

Hay dos tipos de cualidades, aquellas que pueden incrementarse, llamadas genéricas y las específicas, que poseen un coste detallado por un número, como dos puntos, cuatro o cinco. Tras el nombre de la cualidad, entre paréntesis se encuentra el coste (2) o una g mayúscula (G), los genéricos pueden costar de 1 a 10 puntos de cualidad, pues al incrementar el costo se incrementa la cualidad, por ejemplo la cualidad riquezas es genérica, esto es que Riquezas 1 es menor que Riquezas 2 o 3.

Algunas cualidades son perjudiciales. Estas cualidades negativas se representan con un simple menos (-). Si se escogen cualidades negativas, estas pueden cambiarse por cualidades positivas. Así una cualidad como Locura (-G) puede llegar a dar 10 puntos más para repartir entre las cualidades.

El personaje a lo largo de su vida puede obtener otras cualidades o incrementar muchas de sus cualidades, por ejemplo un personaje con Riquezas 2 puede incrementarla a 3 por medio de su esfuerzo. Durante el juego el personaje puede llegar a conseguir beneficios que claramente pueden especificarse como cualidades, a veces es interesante apuntarlas como tales, para poder evaluar a medida que pasa el tiempo el elevado potencial de un personaje.

CUALIDADES DE APRENDIZAJE

Académico (G): desde temprana edad tu familia o alguien que vela por ti te ha proporcionado ciertos estudios básicos, por lo que recibes 2 puntos por cada punto que inviertas en esta cualidad a repartir entre las siguientes habilidades: Gramática latina o griega, Biblioteca, Derecho, Filosofía, Oratoria y Geografía romana. Esta cualidad indica también el tipo de ambiente con el que se ha codeado el personaje. A mayor nivel mayor será la implicación e influencia del erudito. Con esta cualidad adquieres gratis un punto en Cultura.

Aplicado (G): cuando entrenas recibes de un +1 a un +10 pues eres aplicado y te dedicas intensamente a tu entrenamiento. Gracias a tu voluntad has desarrollado esta capacidad, por cada 5 puntos en aplicado incrementa en uno la gravitas.

Artista (G): tu mundo está desde hace mucho tiempo inspirado por las musas, ya sea por vocación o inspiración, pero el hecho es que puedes considerarte un artista de nacimiento, por lo que repartes 2 puntos entre las siguientes habilidades por cada punto de cualidad: actuar, recitar, música y empatía. El mundo artístico es tu vida. Con esta cualidad adquieres gratis un punto en Carisma.

Campaña (G): tu personaje ha estado en diversas campañas a lo largo del Imperio, luchando en sus fronteras o en alguna de las numerosas guerras civiles, o simplemente ha estado cerca del conflicto, aprendiendo de los militares de la zona. Esto le hace conocedor de múltiples enemigos. Esta cualidad proporciona varias habilidades o puntos en ellas que reflejan lo que el personaje ha aprendido en sus campañas, así cada punto invertido da 2 puntos a repartir entre las siguientes habilidades: Idiomas y geografía (de términos o extranjero). Con esta cualidad adquieres gratis un punto en Fuerza, Destreza o Constitución.

Combatiente (G): por tu forma de ser pareces nacido para la guerra, te gusta el estilo de vida castrense y todo lo que representa, desde edad temprana has aprendido lo básico

del combate. Tienes facilidad con las habilidades relacionadas con el combate, por lo que obtienes gracias a esta cualidad 2 puntos a repartir entre las diferentes habilidades de Combate, Disciplina y Entrenar. Con esta cualidad adquieres gratis un punto en Fuerza, Destreza o Constitución.

Desarrollar habilidades (G): cada punto representa 2 puntos para habilidades.

Dislexia (-G): tienes problemas para construir frases y en la comprensión del lenguaje, especialmente si se trata de escritura. Tienes un negativo igual al nivel de la cualidad para aprender a leer y escribir.

Doble pericia (3): una de tus habilidades es capaz de desarrollar dos pericias.

Estudioso (G): tu capacidad para aprender ciencias y comprender todo lo que sea cultura es un juego para ti, por ello cuando estudias puedes extraer de ellos un poco más conocimiento que los demás, aplica de un +1 a un +10 a tus tiradas de estudio.

Innata (5): parece que naciste para realizar una habilidad, tan especial es para ti que su máximo no es de 10, sino de 12. La habilidad innata se refleja de alguna forma en la personalidad del personaje, pues sí esta es Campestre, tal vez sea porque el personaje sea algo salvaje, si es Latrocinio posiblemente sea porque el personaje sea un poco cleptómano.

Instrucción política (G): tu ambiente familiar siempre se ha movido de forma muy estrecha con la política, por lo que conoces lo básico sobre el arte de gobernar, por lo que tienes 2 puntos por punto de cualidad a repartir entre Burocracia, Engañar, Oratoria y Política. También indica lo acostumbrado que estas a actuar en estas lides. Con esta cualidad adquieres gratis un punto en la cualidad Círculo de contactos.

Instrucción profesional (G): te has esforzado en ser apto en tu ámbito profesional. Por cada punto que inviertas puedes distribuir 2 puntos a repartir entre 3 habilidades relacionadas con tu profesión. No debes confundir esta cualidad con otras como Académico, Instrucción política o Vida en los bajos fondos. Por ejemplo un médico podría escoger: Medicina, Farmacopea y Ciencia Natural.

Lingüista (G): aprender lenguas te resulta más sencillo que al resto, por lo que cada punto que inviertas en esta cualidad se convierte en un positivo cuando se trata de aprender lenguas. Además recibes puntos en lenguas equivalentes al nivel de esta cualidad.

Pericia (G): posees una o varias habilidades especialmente formadas, por cada punto de cualidad puedes elegir una Pericia entre tus habilidades, o desarrollar en un punto otra que ya poseas.

Trotamundos (G): has dedicado gran parte de tu vida a viajar por todo el Imperio, tal vez motivado por tu profesión o tu familia, pero esto ha hecho que conozcas gran cantidad de gentes y ciudades, por lo que cada punto que inviertas en esta cualidad se convierten en 2 puntos que puedes repartir entre las siguientes habilidades: Empatía, Geografía, Amistad y Viajar. Adquieres con esta cualidad gratis un punto en Constitución o Percepción.

Vida en los bajos fondos (G): desde muy niño, o desde hace mucho tiempo te has dedicado al latrocinio y la mala vida, eres un experto en las calles de las urbes del Imperio, casi ni recuerdas tu nombre, pero sabes como sobrevivir en la calle; posees 2 puntos a repartir entre las siguientes habilidades por punto de cualidad: latrocinio, engañar, bajos fondos y

ocultación. Adquieres con esta cualidad un punto en la cualidad Círculo de contactos.

CUALIDADES FÍSICAS

Adicción (-G): tienes algún tipo de adicción, esto controla parte de tu vida, te obsesiona, es algo que no puedes controlar. El nivel de la cualidad indica el nivel de adicción y dependencia de esa sustancia o acción, como el alcohol, algún tipo de droga, a los juegos de azar, al sexo, etcétera. Para controlar tu adicción puedes realizar una tirada de adicción contra gravitas, si vence la adicción sucumbes, pero si vence la gravitas puedes aguantar su llamada. Por ahora.

Aguantar dolor (G): soportas el dolor mejor que la mayoría de las personas, por lo que los negativos al recibir daño se reducen a razón de 1 punto por punto que inviertas en esta cualidad. Debes determinar el origen de esta cualidad, pudiendo ser natural, sobrenatural, o gracias a tu propia disciplina y voluntad.

Aguantar fatiga (G): tu cuerpo parece nacido para soportar la fatiga de forma natural, aguantas el cansancio mejor que mucha gente, por lo que recibes un positivo en las tiradas de rendimiento en la misma proporción en que inviertas en esta cualidad, además de disminuir los negativos por cansancio.

Ambidiestro (3): manejas ambas manos de igual forma, podría decirse que tienes dos manos derechas, esto elimina el -5 que tienen que aplicar los personajes que utilicen su mano no diestra.

Anciano (-G): tu personaje es de edad avanzada, más de 50 años. Esto te proporciona ciertas ventajas, pero también algunos inconvenientes. Por cada punto en esta cualidad puedes invertir dos puntos extras en habilidades, pero debes sustraer uno en características. Cada punto en esta cualidad representa unos cinco años aproximadamente.

Atleta natural (G): tu cuerpo posee condiciones naturales óptimas para el ejercicio y el movimiento, realizas acciones físicas, como escalar o correr, con mayor facilidad de lo habitual, incluso a tiradas de nadar. Por cada punto que inviertas en esta cualidad obtienes un +1 para tiradas relacionadas con la habilidad de Atletismo. No se aplica a ninguna tirada de combate.

Atractivo (G): tu personaje puede considerarse agraciado físicamente, esta cualidad puede llegar a darte de un +1 a un +10 en las tiradas relacionadas con el difícil arte de la seducción.

Característica aplicada (G): por cada punto el personaje consigue un +1 tipo pericia en la característica que escoja.

Características entrenadas (2): dedicas parte de tu tiempo al deporte y al ejercicio, lo que te proporciona 3 puntos de entrenamiento en las características apropiadas.

Característica formidable (3): el máximo en una de tus características no es 10, ya que una de ellas puede llegar a ser 12.



Débil (-G): cuando se trata de recuperarte de heridas te cuesta un poco más que a los demás, por lo que tienes un negativo en la recuperación de heridas igual al coste de la cualidad.

Desfigurado (-G): por nacimiento, accidente, combate o enfermedad, tu rostro se muestra deformado en cierta medida. Por cada grado en esta cualidad tienes un -1 en tiradas sociales apropiadas.

Herida extra (G): por cada punto en cualidad que inviertas tienes un punto extra en heridas totales. Como máximo el doble de tus heridas totales originales.

Incrementar característica (G): Como regla general cada punto de cualidad puede intercambiarse por un punto en características, aunque debe observarse que a partir de 7 cuesta más puntos incrementar.

Invulnerable (G): tu cuerpo parece preparado para resistir algún tipo de daño, por lo que tienes de un +1 a un +5 a la protección al daño. Debes aclarar el porque de esta cualidad, ya puede ser motivos naturales o sobrenaturales, además debes especificar que tipo de daño.

Cada 2 puntos de esta cualidad te proporciona un +1 en protección. Los daños que puedes escoger son: metal, madera, caídas y piedra, fuego y frío, venenos.

Joven (-G): tu personaje tal vez sea un niño, o un adolescente, esto por norma es un obstáculo pues el personaje inicia en verdad el ciclo de su vida. Por cada punto debes sustraer 3 puntos entre habilidades y características para determinar como es y que sabe el joven.

Lesión (-G): tu personaje tiene alguna tara física, consecuencia de un combate, de nacimiento, o tal vez de una enfermedad.

Puede ser una lesión o varias, el nivel e importancia de estas deben ser meditadas por el Iniciador y el jugador, pero el máximo entre todas ellas debe ser de -10 puntos de cualidad. Por norma el personaje recibirá un negativo en ciertas situaciones en que está implicada la lesión, este negativo suele ser igual al coste de la cualidad, por ejemplo un personaje cojo puede recibir un -4 en maniobra y movimiento, pero la misma cualidad pero a un nivel de 6, le restaría un -6 en maniobra y movimiento. Algunos ejemplos son: desorejado (-2), cojera (-4), tuerto (-6), lisiado (-7), obeso (-8), manco (Incapacidad total, o -10).

Salud de hierro (G): la verdad que tu cuerpo parece ideado para resistir mejor las enfermedades y los fármacos que el resto de las gentes. Por cada punto que inviertas en esta cualidad posees un +1 para resistir enfermedades y venenos.

CUALIDADES PERSONALES

Actividad Secreta (-G): tu personaje realiza alguna actividad condenable por su grupo social o por las autoridades del Imperio. Tal vez sea un falsificador o un espía de un grupo enemigo al que pertenezcas. Si alguien descubriese esto posiblemente estarías en un grave aprieto. El nivel de esta cualidad representa lo condenable y reprochable de tu acción, así como la peligrosidad del mismo.

Alter Ego (G): posees una identidad falsa, tu verdadera identidad es un secreto. Tal vez en algunos lugares tengas un nombre y en otros uno completamente diferente. Estas identidades están bastante detalladas. El nivel de la cualidad indica lo elaborado y seguro de tus diferentes identidades.

Código de conducta (-G): tu personaje es una persona de ideales y moral profundas, convencido de su propio código de conducta y valores. Necesitas llevar una vida acorde con esos ideales. Esta cualidad determina lo fuerte de tus convicciones y lo riguroso de tu código de valores. Si fallas al llevarlo a la práctica el personaje sufrirá cierta crisis mental debiendo realizar algún acto que le ayude a superar ese mal trago, tal vez adquieres la cualidad locura o similar pero de forma temporal. En algunas tiradas puedes llegar a tener un positivo igual a tu nivel en la cualidad, sobre todo cuando se trata de seguir tu código de conducta.

Compromisos (-G): tu personaje tiene pendiente diversos favores a personas influyentes, estas pueden pedir en cualquier momento que les hagas ese favor que les debes, si te niegas posiblemente te encuentres con un problema desagradable. La dificultad e importancia del favor vendrá determinada por los puntos que inviertas en la cualidad.

Conocimiento Útil (G): tienes la certeza y las pruebas sobre algún tipo de secreto o conocimiento que puede resultarte útil en cualquier momento. Tal vez tengas pruebas contra un senador, o sepas algo sobre un teúrgo. El nivel de esta cualidad indica lo sabroso del secreto, y el posible beneficio que puedes obtener.

Extranjero (-G): tu personaje es un extranjero, tu estilo de vida no es muy civilizado y dentro del Imperio eres visto como un bárbaro, un salvaje sin cultura. Tal vez seas un caledonio, un persa, un mauritano o un germano. También es posible que seas un romano con costumbres bárbaras, algo muy mal visto.

Linaje (G): determinada lo antiguo que es tu linaje, mientras más antigua sea tu línea patricia más prestigio tendrás entre los otros patricios. Esto puede servirte para lanzarte a la vida política, pues también determina como estás enlazado con otras familias. En si no proporciona nada, pero los honestiores respetan mucho el valor de un linaje antiguo, lleno de historia. Lógicamente esta cualidad es solo para patricios.

Oculto (-G): tienes secretos que ocultar, ya sea un crimen, un problema psíquico o cualquier otra cosa. El nivel de la cualidad indica lo terrible del secreto, y lo perjudicial que sería para ti que se descubriese.

Posición (G): esta cualidad determina en mucho tu verdadera posición, ya sea política, militar o de otra índole, pudiendo escoger entre ser un cargo público en una ciudad, un caballero, otro tipo de optimate, un noble o un senador. Claro está que a medida que inviertas en esta cualidad se verá tu verdadera posición e influencia.

Refugio Secreto (G): posees un lugar que tú solo conoces, es tu refugio, un lugar que has conseguido para ocultarte y protegerte del mundo. El nivel de la cualidad representa lo seguro y oculto del sitio, así como la calidad del lugar. El refugio puede estar en cualquier sitio, pudiendo ser desde una pequeña villa a una cueva en una montaña perdida.

Vendetta (-G): desde hace tiempo el odio te consume y necesitas restaurar cierto orden en tu cabeza, la forma de hacerlo es vengándote de aquella persona u organización que cometió aquel crimen contra ti o alguien cercano a ti. El nivel de la vendetta indica la intensidad del odio y lo difícil de la venganza.

CUALIDADES INTELECTUALES

Acrecentar dignidad (G): cada punto invertido supone un punto de aumento.

Agresivo (-G): eres una persona violenta y colérica, la violencia puede más que tu, tal vez por tu medio de vida o problemas psíquicos, la cuestión es que eres un poco desagradable, posiblemente tengas algún apodo apropiado a tu fama. Caes con facilidad en la provocación y en el insulto fácil. Pero debes escoger algo que te irrite especialmente. Para controlar tu ira puedes realizar dos tiradas, una para la cualidad y otra para gravitas, si la cualidad es mayor sucumbes a tu ira, si la gravitas vence te controlas.

Amuleto (G): posees un objeto de poder, cada punto representa el nivel de la numina. Este puede ser de cualquier tipo pero debes detallar como lo conseguiste. Por norma estos objetos están dedicados a defenderte de fuerzas extrañas o avisarte de peligros. Su procedencia puede ser diversa, no necesariamente deben tener relación con los cultos latinos. El Iniciador y tú deben ponerse de acuerdo en el poder total de este amuleto. También es posible que este objeto incremente tu defensa teúrgica.

Ateo (-G): no crees ni confías en ningún tipo de dios o fuerza extraña. Debido a esto no puedes poseer nada en fides, hasta que se te demuestre lo contrario con hechos, y aún así se te debe convencer. Posees una dignidad especial llamada ateo al nivel de la cualidad que actúa como una defensa contra la religión y la filosofía, esta podrá disminuir o aumentar a medida que juegas, si esta llegase a cero dejarías de ser un ateo convencido y podrías llegar a tener fides. Puedes tachar de la hoja de personaje la fides, y poner en su lugar ateo. Lo que poseas en ateo te protege de todo lo sobrenatural, teniendo un +5 en las tiradas por cada punto de ateo que poseas. Todo efecto sobrenatural que se haga en tu presencia se ve obstaculizado por tu nivel en ateo si está en tu campo visual.

Atormentado (-G): un espíritu, larva o daemon te persigue y acosa desde tu niñez, pidiéndote que realices actos contra tu voluntad, molestando a aquellos que te rodean. El nivel de la cualidad indica lo poderoso de este ser, cada punto invertido en esta cualidad se transforma en 5 puntos en su designación de poder.

Destino (G): tu destino es especialmente fuerte, debes determinar la forma en que tu destino se ha mostrado tan fuerte en el pasado, tal vez un goético te lo dijo o quizás sucedió algo que así te lo ha mostrado. Por cada punto que inviertas en la cualidad incrementa en uno el destino.

Dignidad extraordinaria (5): el máximo en una de tus dignidades no es 10, si no 12.

Espiritista (G): de alguna manera tu alma está igualmente unida al mundo de los vivos que al de los muertos, sientes la muerte con intensidad, tanto su proximidad como a los espectros y manes, no los ves, pero si sientes su presencia. Esta habilidad sobrenatural que posees te ha marcado profundamente, ya que desde tu niñez has tenido que soportar la presencia de ellos, pues de alguna forma los atraes. Posees de un +1 a un +10 para cualquier actividad relacionada con el mundo de los difuntos, ya sea taumaturgia, teúrgica o actividades normales.

Excéntrico (-G): tus costumbres son raras a los ojos de tus contemporáneos, o quizás sea que tus modales son inadecuados muy a menudo. El nivel de la cualidad indica lo raro e insoportable de tus rarezas y manías.

Fenómeno sobrenatural (G): tu personaje ha sufrido en su vida un hecho sobrenatural de importancia que le ha revelado



que en el Imperio obran en la sombra fuerzas indescritibles, lo que le ha marcado para siempre. Debido al interés que despierta en el personaje todo lo oculto por cada punto que inviertas en esta cualidad puedes distribuir 2 puntos entre: Biblioteca, Sabiduría Popular, Mitología y un Conocimiento apropiado, como Demonología o conocimiento sobre fantasmas.

Firmeza (5): una de tus dignidades es especial, siendo el centro de tu carácter; esta cualidad hace que puedas utilizar más puntos de dinamis por asaltos que los permitidos normalmente. Puedes utilizar el doble de lo permitido por asalto.

Intuición (G): de alguna manera presientes ciertos peligros, no sabes cual es el peligro ni su intensidad, pero sabes que está cerca. El peligro puede ser de cualquier índole, ya sea físico o sobrenatural. Puedes utilizar la intuición al coste de esta cualidad por aventura. Durante el juego tanto el jugador como el Iniciador pueden hacer uso de ella, el jugador declara que desea utilizarla, por ejemplo si sospecha algún tipo de peligro. El Iniciador cuando hace uso de ella debe declararlo al jugador.

Locura (-G): tu personaje sufre algún tipo de locura, que puede mostrarse como una fobia, una manía o algún tipo de rareza, a poco nivel puede representar algún tipo de pequeña manía, a altos niveles el personaje puede resultar un demente peligroso. La gravedad de esta viene determinada por lo que inviertas en la cualidad.

Maldito (-G): puede ser que al nacer alguna bruja o los astros te maldijesen, o quizás atascaste sin saberlo a un teúrgo vengativo, pero la cuestión es que estas maldito. Por cada punto que inviertas debes escoger alguna numina que simule esta maldición, el nivel de la cualidad indica el nivel de la numina.

Marcado por los dioses (G): tu anima está especialmente vinculada a una o varias deidades por lo que tienes facilidad para tratar con tres Misterios apropiados, por lo que tienes de un +1 a un +10 para obtener dones de estos Misterios por cualquier método.

Memoria visual (2): tu cerebro es capaz de recordar con cierta facilidad todo aquello que vez, por lo que recibes en percepción una Pericia de +5 llamada Memoria Visual cuando trates de recordar detalles de algo que hayas visto. Esta pericia especial no obstaculiza el poseer otra pericia en percepción.

Rasgo de carácter fuerte (G): tu personalidad sobresale más de lo común, posees un fuerte temperamento. Por cada punto en la cualidad incrementa en uno el rasgo de carácter.

Sortilego (G): estás marcado por el destino, estas en el mundo porque tienes un cometido que realizar que tú mismo ignoras, pero tú ánima de alguna forma es más fuerte de lo normal. Recibes de un +1 a un +10 cuando se trata de defenderte de efectos sobrenaturales que intenten afectar tu carácter o tu destino.

Suerte (G): tienes cierto don que hace que los hados te favorezcan, ya sea en juegos de azar o en la vida diaria. Puedes repetir hasta diez tiradas que no te favorezcan durante toda una historia, pero solo en uno de los dados, si deseas tirar los dos dados debes gastar dos puntos de suerte. Por cada punto que inviertas en esta cualidad adquieres un punto en ella.

Supersticioso (-G): debido a tu fanatismo tienes facilidad para que te afecten los poderes sobrenaturales. Tienes de un -1 a un -10 para defenderte de los poderes sobrenaturales, pero de un +1 a un +10 para realizar poderes sobrenaturales. De-

bido a tu obsesión todo lo que te rodea para ti tiene un componente sobrenatural, eres en extremo supersticioso.

Voluntad de hierro (G): eres cabezota como ninguno, cuando se trata de convencerte o controlarte tienes de un +1 a un +10, incluso contra los efectos sobrenaturales.

CUALIDADES SOCIALES

Animal especial (G): posees un animal con alguna habilidad o cualidad especial. Cada punto que inviertas lo puedes invertir en tres puntos extras de características, por ejemplo, un perro capaz de escribir o un ratón con latrocinio. Si lo deseas puedes determinar como lo adquieriste.

Camarada (3): tienes un amigo o amiga con el que compartes una especial alianza. Este nunca te traicionaría ni contaría tus secretos, es leal y siempre está ahí para ayudarte, este sentimiento es mutuo, incluso puedes haber realizado algún tipo de juramento de sangre o similar.

Célebre (G): eres una persona conocida y respetada en un ámbito que escojas apropiado a tu profesión, culto o dedicación. Esta cualidad indica lo conocido que eres en un ámbito preciso, fuera del mismo pueden reconocerte con más dificultad. La distancia también es determinante.

Cliente (G): por cada punto en esta cualidad tienes tres clientes interesantes. Solo las personas que ostenten cierto poder pueden escoger esta cualidad. Los clientes son personas que están bajo tu patronazgo, tú les favoreces, ya sea con medios económicos, políticos o de otro tipo, y ellos ha cambio te prestaran pequeños favores, no deben confundirse con esclavos o sirvientes, los clientes son libres, no viven bajo tu techo, simplemente es cuestión de honor el que te ayuden. Los clientes están sujetos a una familia, siendo relativamente leales. No es un deshonor ser un cliente, pues serlo de una familia importante da prestigio al cliente. El único que no es cliente de nadie es el Emperador.

Códices (G): posees uno o varios libros interesantes, cada punto invertido supone un libro. Cada uno de ellos te proporciona un +5 en las tiradas de estudio en un conocimiento específico.

Conocidos (G): por diversas circunstancias conoces a un miembro de un grupo religioso, filosófico o taumatúrgico ajeno a tu organización, esta relación es peligrosa y puede traerte complicaciones si se trata de un grupo rival. Incluso puede que pertenezcas honoríficamente a uno de estos grupos, o eres un miembro pleno.

Círculo de contactos (G): para sobrevivir es necesario tener amigos en todos sitios. Se diferencia de la habilidad en que debes especificar los contactos (nombre, influencia, relación personal, profesión, localización). Por cada punto puedes elegir tres contactos, esto no significa que no tengas más contactos, sino que estos son los más importantes para ti.

Criminal (-G): verdaderamente no eres un ciudadano modélico, estas buscado por crímenes y debes tener cuidado de que nadie te reconozca. Dependiendo del nivel de la cualidad será la gravedad del crimen y del castigo, a su vez indica el esfuerzo que las autoridades o grupo específico van a dedicar en tu búsqueda y captura.

Desterrado (-G): debido a algún tipo de crimen se te ha expulsado de una provincia o de una ciudad, si aparecieses por allí posiblemente sufrirías una dura condena. Es diferente a crimen, si escogieses ambos serían dos los castigos por diferentes crímenes.

Deudas (-G): tu personaje ha vivido por encima de sus posibilidades económicas, o tú propia familia te ha dejado como

herencia un montón de deudas. El nivel de la cualidad indica la cantidad de la deuda y el posible peligro que corres si no la satisfaces.

Enemigo (-G): Por alguna razón tienes uno o varios enemigos declarados. Un enemigo de 1 punto tiene recursos limitados, pero uno de 5 es un adversario temible y por el momento inalcanzable, como un senador o burócrata influyente, o un miembro importante del ejército o el comercio. Un enemigo de 7 u 8 puede ser algún tipo de ser sobrenatural, como un atlante o daemon poderoso. Escoger un enemigo de 10 es casi un suicidio, y la verdad, no querer mucho al personaje.

Esclavos (G): por cada punto en esta cualidad posees una media de cinco a diez esclavos. Un esclavo muy instruido y capaz puede costarte un único punto.

Influencia (G): ejerces una influencia sobre un campo social determinado, pudiendo ser alguno de los presentes: política, militar, económica, o dentro de un grupo específico, como un culto, secta religiosa. Este no tiene porque estar determinado ni por tu posición, poder o riquezas. Tú eres la influencia. Puedes ser un militar o político retirado y seguir ejerciendo ese raro poder que es la influencia, una mezcla de control, consejo y dominio.

Mala Fama (-G): por alguna razón tu fama te acompaña, y esta no es buena.

Mecenas (G): conoces a un hombre muy importante que te protege, por alguna razón parece interesarte por ti y tus actividades. No tiene por que ser de tu misma rama profesional. El nivel de la cualidad indica el poder del mecenas, aunque con un punto ya debe ser alguien poderoso e influyente.

Negocio (G): dispones de un rentable negocio. La naturaleza del mismo puede ser muy variada: desde una tienda hasta una red de comercio, pasando por negocios ilegales –como un lupanar– hasta trabajos con el Imperio. El grado de la cualidad indica la calidad, prosperidad y tamaño del negocio.

Objeto de calidad (G): posees un objeto de calidad inusual, cada punto invertido se convierte en 1 de calidad.

Posesiones (G): tienes una o varias posesiones valiosas, como una casa en alguna ciudad importante, caballos de raza, tiendas prestigiosas, esclavos instruidos o un barco mercante, según inviertas puntos.

Preceptor (G): conoces y mantienes cierta relación con un erudito o profesional de renombre en algún campo específico, como un gran lanista, o un matemático –astrólogo–. La cuestión es que está dispuesto a enseñarte, no de forma altruista, aunque tu relación con él es buena y suele dejarte manga ancha. El nivel de la cualidad indica el prestigio y grado profesional del preceptor, así como lo dispuesto que está hacia ti, su dedicación y el buen precio que suele hacerte.

Repudiado (-1): tu familia o tu grupo social o profesional te repudia por algo que hiciste, por lo que tienes prohibido incluso usar tu apellido o relacionarte con ellos. Has tenido que ganarte lo que tienes con tu esfuerzo.

Riquezas (G): tu erario es motivo de orgullo para ti, a medida que inviertas más puntos en esta cualidad mayor serán tus riquezas.

Sirviente (G): tienes uno o varios ayudantes de un valor especial, por cada punto invertido en la cualidad tendrás uno. Estos pueden ser desde matones a un escriba. Debe tratarse de un ciudadano o un liberto.

Subordinado (-G): en contra de tu voluntad estás supeditado a una persona o ente sobrenatural. La relación es de señor y sirviente, teniendo que trabajar para él aunque no te guste, incluso te tortura, ya sea física o mentalmente, incluso puede

que castigue tu alma. Tal vez sea debido a que sabe secretos inconfesables sobre ti o de algún modo dependes de él. El nivel de la cualidad indica su poder respecto a ti, ya que siempre es más poderoso que tu. Por ahora.

Villa (G): cada punto de cualidad designa la calidad y grandeza de tus tierras, hasta un máximo de 10 puntos (casa de campo con algunos árboles frutales, pequeños pastos; lugar de paso con un pequeño río, ricas tierras para la agricultura, extensos pastos; región famosa por algún producto, como la lana, el pescado de sus costas; minas de valor). Los patricios y honestiores romanos tienen villas particulares, verdaderos poblados autosuficientes, ya que en ellos priman las actividades agrícolas y ganaderas, en ellos agrupan pequeños grupos dedicados a la seguridad de la misma, pequeños ejércitos. Este tipo de villa –precursora del señorío medieval– es muy común en el occidente del Imperio, especialmente en Italia, Hispania, la Galia y Britania.

CUALIDADES TEÚRGICAS

(Estas cualidades deben ser escogidas por personajes apropiados)

Adepto instruido (G): cada punto te permite distribuir 2 puntos de desarrollo entre tus habilidades teúrgicas (pero no en los Misterios).

Adversario sobrenatural (-G): similar a la cualidad enemigo, pero este es de índole sobrenatural.

Aliados del Pacto (G): ya sea dentro de tu culto, congregación o templo, pero debes especificar quien o quienes, representando cada punto tres teúrgos o similar aprox.

Círculo de Sabios (G): perteneces a un círculo de sabios, el prestigio lo determina el nivel de la cualidad. Por cada punto invertido puedes distribuir 2 puntos entre las siguientes habilidades: Corpus Religio, latín antiguo, y Secretos del Pacto.

Congregación (G): perteneces a una congregación religiosa, el nivel de la cualidad indica su prestigio, lo importante que eres en su organización y lo integrado que estas.

Conocimientos Secretos (G): tu personaje ha tenido acceso a conocimientos poco comunes entre los teúrgos de tu Culto, tal vez un anciano o un erudito te ha enseñado. Por cada 5 puntos que inviertas en la cualidad tienes un punto en un Misterio que no sea de tu culto.

Contactos entre los Condenados (G): conoces a miembros que pertenecen a un Culto Condenado, esto es secreto claro, puede ser debido a una amistad juvenil, o contactos familiares. Cada punto representa de uno a tres individuos.

Dogmático (G): dentro tu grupo eres un tanto radical con tus ideas, consideras que tu culto o grupo es superior a los otros, consideras además que cualquier desviación del dogma básico es perjudicial e intolerable por tu parte. Esto hace que tu carácter sea intransigente, pero a la vez que sea fuerte. Por cada punto en esta cualidad puedes aumentar en uno tu rasgo de carácter o invertir un punto en gravitas.

Dominio extra (G): gracias a tu mistagogo, un magíster o tu propio esfuerzo has aprendido más dominios. Por cada punto en esta cualidad poses un dominatus extra.

Dynastes (G): entre tus antepasados tienes a teúrgos famosos y muy importantes. Esto te proporciona prestigio, envidias de otros teúrgos y mucho orgullo. Claro está que tienes que demostrarlo si quieres ennoblecerte con un cognomen apropiado a tus antepasados. El dynastes determina tu linaje dentro del culto.

Entidad encadenada (G): tienes una entidad encadenada, esta puede ser un lar, un penate, un mane o un genius. Su

poder viene determinado por los puntos que inviertas en la cualidad, cada punto indica cinco en su designación de poder.

Esfera de salvaguardia (G): tu genius sabe como protegerse intuitivamente de un Misterio o efecto similar, por ejemplo, si escoges Caelum, si te atacan con un rayo esta defensa se aplica. Tienes un positivo a la defensa teúrgica cuando te ataquen con ese Misterio igual al grado de esta cualidad.

Evocación de sangre (5): el teúrgo puede utilizar heridas totales para incrementar sus tiradas de ataque y defensa teúrgicas. Por cada herida obtienes un +5 durante ese asalto en ataque y defensa.

Genius combativo (G): sabes imprimir con fuerza tu poder cuando atacas teúrgicamente. Por cada dos puntos en la cualidad tienes un +1 en tu ataque teúrgico.

Genius poderoso (G): tu genio protector es especialmente poderoso. Por cada punto en la cualidad este tiene 5 puntos extras en su designación de poder.

Mistagogos (G): indica lo poderoso que es tu Mistagogo. Si tu Iniciador en el Culto es un teúrgo poderoso tendrás un gran aliado que te protegerá hasta que te hayas establecido entre los del Pacto con firmeza.

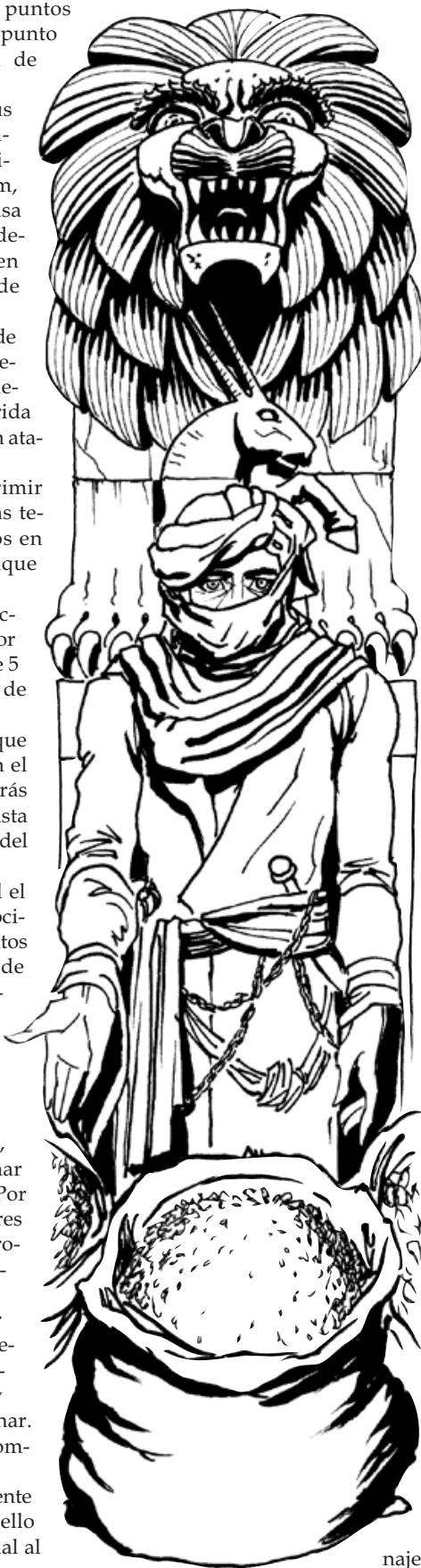
Misterio Extra (G): con esta cualidad el teúrgo puede aumentar su conocimiento en los Misterios, cada 3 puntos invertidos aumenta en 1 el nivel de uno de tus Misterios, hasta un máximo de 3 en el Misterio.

Numinae Extra (G): cada punto indica un punto extra de numina.

Palaestra (G): perteneces a una palaestra, el nivel indica su prestigio, en ella has aprendido como luchar contra los enemigos del Pacto. Por cada punto en la cualidad adquieres un punto en un conocimiento apropiado y un punto en numinae apropiada.

Sombra (-G): puedes llegar a tener hasta 10 puntos en Sombra, debes recordar que estos puntos son prácticamente permanentes y extremadamente difícil de eliminar. Debes determinar que estigmas sombríos has adquirido.

Teúrgia rápida (G): eres asombrosamente rápido utilizando la teúrgia, por ello tienes un positivo en maniobra igual al grado de esta cualidad.



PASO QUINTO: EL CARÁCTER Y EL DESTINO

En el mundo grecolatino hay dos elementos que el hombre no puede cambiar, uno de ellos es el carácter, su personalidad. Para los romanos el carácter es inmutable, siempre el mismo, incluso en justicia un hombre puede ofrecer como prueba que un acto impío cometido sospechosamente por él no lo ha pertrechado simplemente alegando que iba contra su carácter, ¡menuda coartada!, pero aunque extraño para nosotros, válida.

El otro elemento es el destino. Todos nacemos, vivimos y morimos como está escrito en el libro del Destino. Las Parcas determinan nuestro ciclo vital, nosotros solo podemos aceptar lo que ha de venir. Los rasgos de destino y de carácter se encargan de estos dos elementos. ¿Qué es lo que diferencia a un hombre corriente de uno cuya vida es tan intensa e importante que resalta sobre los demás? La voluntad de los dioses, el destino, el nacer predestinado para realizar un importante cometido.

En *Arcana* el carácter y el destino son dos rasgos especiales que determinan básicamente dos factores, el tipo de personalidad del personaje y lo que tiende a ofrecerle la vida. Ni el carácter ni el destino son factores monolíticos. Aunque el carácter determina el tipo de personalidad del personaje este solo es orientativo, ya que son varios los factores que determinan como es el personaje. Interpreta a tu manera cada uno de los rasgos, cámbialos si quieres para tu propio interés.

Los jugadores no deben verse obligados a escoger destino, este paso es completamente opcional, ya que aunque tenga sus ventajas tiene las limitaciones propias de escoger que tipo de destino quiere el jugador para su personaje.

Se escogen dos rasgos, el primero es el del carácter, después el de destino. El primero indica a que tiende la personalidad y temperamento del personaje. La personalidad es un elemento complejo, el carácter solo intenta enmarcar más o menos esta. El segundo determina las oportunidades de la vida, lo que le va a ofrecer, es el Destino. Por ejemplo, el emperador Claudio, un hombre sabio y tranquilo, cuyo carácter era el de sabiduría tenía como destino el de poder, ambos rasgos contradictorios en principio, pero fue elegido emperador contra su voluntad. Cruel es el destino, y a menudo extraño. La cuestión es que este segundo rasgo es el que obliga al personaje, son aquellos elementos que no escogemos

de la vida, simplemente aparecen. Sin embargo ambos pueden ser idénticos.

La cuestión de los dos rasgos de carácter y destino es que el jugador escoge ambos, debiendo meditar con cuidado cuales, ya que determina mucho el tipo de aventuras que desea para su personaje, que trama básica vivirá. Al escoger el primero determinas un poco como es tu personaje, al escoger el segundo determinas el tipo de aventuras e historias que mayoritariamente deseas para tu personaje pues son las que el Destino impondrá.

Los rasgos en un principio los escoge el jugador para su personaje, pero este puede decidir que sea el Iniciador el que escoja el Destino, incluso si el grupo de jugadores lo quiere puede escogerse un segundo destino global para todos, una gran historia centrada en ellos y su destino común. Grandes novelas y películas se basan en este sencillo sistema, ya que reúne a distintos personajes en una historia común sin perjudicar a ninguno de ellos.

Los rasgos de carácter y destino poseen de igual forma intensidad, no es igual que un personaje tenga un rasgo a 1 que a 3 o 7. Si un jugador explica detalladamente la personalidad del personaje, así como el tipo de aventuras que desea para su héroe el Iniciador puede darle hasta 3 puntos más a repartir entre los rasgos de carácter y destino.

PUNTOS DE CARÁCTER

Básicamente se deben utilizar cuando el carácter del personaje está siendo manipulado o atacado de alguna forma, simplemente el jugador declara que desea utilizar un punto de carácter y automáticamente el carácter de este será respetado. Para defenderse de cualquier tipo de ataque o manipulación contra el carácter el personaje aplica la intensidad del mismo como una defensa. El punto invertido se recupera tras un año o bien con la inversión de diez puntos de victoria.

Los rasgos de carácter además te proporcionan un beneficio especial, esto es debido a la inclinación natural de tu personaje en esforzarse en ciertos ámbitos, ya que su personalidad está orientada a sobresaltar en ciertos campos, por ello el carácter te proporciona un bonus: habilidades, cualidades o dignidades extras.

PUNTOS DE DESTINO

Con tus puntos de destino puedes cambiar el curso del mismo siempre y cuando algo estorbe tu camino. Su utilidad es variada, desde proporcionarte información extra hasta producir un pequeño "milagro".

Cada punto invertido tarda en recuperarse un año, durante el cual el personaje debe mostrarse especialmente piadoso con los dioses, además de reducir una dignidad apropiada en un punto por punto utilizado permanentemente.

Aquí tienes algunos ejemplos de cómo utilizar los puntos:

- **Información extra:** en algunas situaciones el jugador necesitará un poco de ayuda extra para su personaje. Debe comprenderse que el punto invertido se manifiesta como una ayuda del destino. La información no aparece por arte de magia en la cabeza del personaje, esta aparece de forma casual, ya sea un manuscrito en un lugar apropiado, por medio de un informador o un sueño.
- **Defensa teúrgica:** cada punto invertido proporciona un +5 a la defensa teúrgica durante un combate o escena.

- **Maestría:** durante una escena o combate una de tus habilidades se ve favorecida de forma sobrenatural. Por cada punto invertido tienes un +5 a las tiradas.
- **Curación milagrosa:** por cada punto invertido recuperas 3 puntos de heridas o tres casillas de rendimiento instantáneamente.
- **Miraculum:** puedes producir un efecto espectacular. Según los puntos invertidos este puede ser más asombroso y efectivo, desde una tormenta formada casi instantáneamente, apagar un incendio hasta provocar un terremoto. A más puntos, mayor miraculum.

RASGOS DE CARÁCTER

Aventurero: El aventurero está acostumbrado al vagabundeo y la soledad, de alguna manera aprecia esto. Prefieres la soledad y la intimidad a la vida en sociedad, aunque la soportas por necesidad. La vida errante te reconforta, te vales por ti mismo, sin necesitar a nadie. No eres de ningún sitio concreto, ni deseas serlo. Conoces a gran cantidad de gente de todo tipo, pero nunca llegas a conocerlas del todo, ya que viajas casi constantemente. Te gusta valerte por ti mismo, ya que solo confías en una persona, tú.

Bonus: trotamundos.

Bélico: La vida del soldado es dura, disciplinada y siempre incierta, pero te gusta. Adoras la camarería entre tus compañeros, en defender aquello en lo que crees. No te importa convivir constantemente con la muerte, ya que la vida para ti es más intensa a la vez que sabes lo precaria que es. Vez a la gente de dos formas, como aliados o enemigos, eso te ha enseñado la guerra. Para ti lo más importante es sobrevivir y la gloria del triunfo. Te gusta el conflicto, la pasión y la vida activa.

Bonus: combatiente.

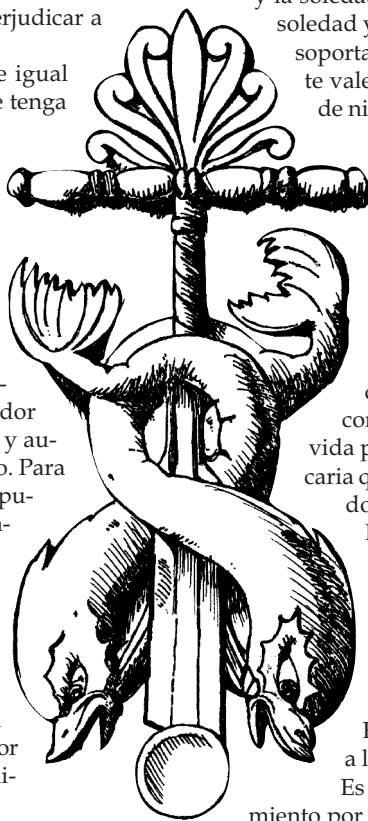
Bienhechor: Tienes la necesidad de ser el pastor del rebaño, el protector de los débiles, ya que tú eres el único que puede ayudarles. Esto ha creado en ti cierta necesidad de ayudar a los demás, a menudo aunque estos no quieran. Es muy posible que además exijas reconocimiento por parte de aquellos a los que ayudas. El mundo está lleno de amenazas y tu deber es proteger a aquellos que te rodean de esos peligros. Te gusta el sentirte importante por ello, tu labor es imprescindible, que pasaría con ellos sin tu protección. Tu protección puede estar encaminada a salvar sus vidas, o sus almas.

Bonus: fides.

Confabulador: Tu carácter hace de ti una persona dada a la maquinación y los movimientos ocultos, la verdad es que no eres de fiar. Tus medios son a menudo la intriga y el complot, la política y la extorsión, todo para realizar tus deseos. Eres una especie de delincuente desde tu nacimiento. No te enfrentas a los problemas directamente, manipulas a la gente para que haga aquello que necesitas realizar. Tu vida es solitaria, no te fías de nadie ya que crees que todos son como tú, incluso tu sombra parece maquinación contra ti.

Bonus: bajos fondos.

Dinámico: Necesitar estar siempre en movimiento, eres enérgico y activo, un poco nervioso. Tienes un tesón particular,



la voluntad es para ti una de las cualidades más importantes. Consideras que el mundo lo ha hecho gente con decisión, gente con iniciativa. Odias el estar inactivo, siempre buscas algo que hacer, algo en lo que ayudar con tal de no estar quieto. Pareces hiperactivo.

Bonus: gravitas.

Dominador: No hay nada más embriagador que el poder, el control, la satisfacción del mando y el temor que produce en los demás el poder en tus manos. La megalomanía es tu pasión. Poder, poder, poder, es todo lo que necesitas, consumirías el mundo si fuese necesario para acaparar más y más poder, en todas sus formas, dinero, tierras, ejército, política, todo es útil si son medios para alcanzar el poder. Lo único que estimula tu alma es el poder.

Bonus: virtus.

Heroico: El héroe sabe de antemano que debe sacrificar su vida por un cometido mayor que él mismo, pero su vida no es lo más importante, sino aquello para lo que has nacido. Las cosas banales no te interesan, solo aspiras a alcanzar aquello tan glorioso que el resto se acongoja en solo pensarlo. Algo te impulsa a ser siempre el protagonista de todo aquello que haces. Piensas a lo grande, disfrutas con el triunfo y el éxito personal.

Bonus: virtus.

Metafísico: El mundo visible no es sino una brizna de hierba de un inmenso bosque que es el universo. Buscas lo que no se ve, lo que está más allá del mundo físico. La filosofía secreta y las artes prohibidas de los taumaturgos te atraen, el mundo del pensamiento y la mística. Deseas conocer todo lo que el mundo secreto puede ofrecerte. Te apasiona todo aquello que no ves, necesitas descubrir todos los misterios, desdeñando el mundo físico, te aburre la política y la guerra. Necesitas saber cada uno de los porqués, pero no te interesa que nadie más lo sepa, a no ser que recibas algo a cambio, más conocimiento.

Bonus: fenómeno sobrenatural.

Oscuro: Tu mente tiende a ser retorcida, plagada de pensamientos que bien sabes son terribles para el resto de tus congéneres, aunque a ti no te importa. Eres amoral y la verdad es que te da igual. Has nacido en un mundo que no te comprende. No distingues entre el bien y el mal, ya que esto es muy relativo. Aunque en ocasiones tu mente entra en conflicto consigo misma ya que a veces te atacan los remordimientos, pero esto no es a menudo. Buscas solo tu propio beneficio, pocas son tus virtudes morales.

Bonus: sombra.

Pasional: Vives todo intensamente, tanto la alegría como la tristeza, todo para ti es importante, sobre todo si se trata de asuntos emocionales. Sientes la vida como un constante

dolor o un regocijo, tu mente es esclava de tus pasiones, esto interfiere en tu vida más de lo que desearías, ya que nubla tu mente y tus objetivos, pero desgraciadamente tu gusta ser como eres, ya que la pasión es adictiva. Para ti lo más importante es sentir, ya que te hace sentir vivo.

Bonus: empatía.

Pragmático: No te interesa todo aquello que sea superfluo e inútil, solo te mueves para conseguir objetivos que te ayuden a conseguir otros objetivos mayores. Sabes que dispones de un tiempo limitado y no vas a malgastarlo en cosas que en verdad no te interesan. Posiblemente seas algo falso y tu moral un poco floja, ya que te relacionas sobretodo para conseguir tus propósitos, siendo la moral un obstáculo que sobrepasas aunque esto te acarree conflicto de intereses, pero lo primero es lo primero. Necesitas ser práctico en todo lo que haces.

Bonus: dignidad apropiada.

Salvaje: Prefieres la compañía de las bestias a la de los hombres, eres asocial y la verdad es que la cortesía y el mundo social te parecen banales e innecesarios, además de hipócrita. Adoras la vida campestre, la ciudad te parece una prisión. Vives como un ermitaño, te

procuras tu propio alimento y cobijo, solo coges aquello que la naturaleza desea darte. Para ti la sociedad es una cadena de horribles obligaciones estúpidas, la libertad es una noche mostrando el cielo salpicado con cientos de miles de estrellas. Solo deseas libertad, libertad para ir donde desees cuando quieres y como tu quieres.

Bonus: campestre.

Sabiduría: El conocimiento es importante, quizás lo más importante, pero de que sirve si no lo utilizas o lo enseñas. Las ciencias, la filosofía, las técnicas, todas deben ser aplicadas para que sean útiles. Te gusta conocer para hacer, te regocija el construir y mejorar. Para ti el mayor don es crear algo que sea útil, o enseñar al resto aquello que sabes. Construir o enseñar son dos regalos que puedes hacer a aquellos que lo merezcan, ya que estos son solo para unos pocos que aprecian el verdadero valor de lo que tu haces.

Bonus: académico.

RASGOS DE DESTINO

Benefactor: El sacrificio es una de las formas de aplacar a los dioses y al destino, tú serás uno de aquellos que debe su vida a un bien mayor. Has nacido para salvar y ayudar, te guste o no, el Destino te desvelará el porque de todo ello. Debes aceptar que la importancia de tu vida está relacionada con salvar. Eres uno de los guardianes de todo lo que es. Cada salvador tiene un motivo y algo que salvaguardar, aquello que debes proteger con tu vida puede tener infinitud de formas y finalidades.

Bonus: dignidad apropiada.



Épico: Desde antes de tu nacimiento ya estaba escrito tu nombre para llevar a cabo una gran hazaña. Has nacido para realizar proezas, para ser recordado como un héroe. La rueda del Destino gira sin cesar, y esta te depara algo grande. Aunque no lo desees el destino te busca y siempre te lleva al gran camino creado para ti. A tu pesar o regocijo serás un Héroe. La Hazaña que espera puede ser de muy distinta índole, ya que puede estar relacionada con la guerra, la aventura o el mundo divino, cada héroe tiene su propio camino, tu debes forjarte el tuyo, acorde con tu esencia.

Bonus: sortilego.

Errante: Te guste o no, no estas mucho tiempo en un mismo sitio, eres un desarraigado, un despatriado sin tierra a la que llamar hogar, siempre sucede algo que te impulsa a viajar, ya sea debido a que surgen problemas o simplemente un deseo interior que te impulsa a abandonar el lugar en que estés. La verdad es que es problema para tu vida social, ya que no te relacionas en profundidad con nadie aunque conoces a gran cantidad de gente.

Bonus: trotamundos.

Gnosis: El universo está formado por un mundo visible y otro invisible, pero por alguna razón a ti se te muestra gran parte de aquello que no debe ser visto. Los otros mundos parecen buscarte, parece casual, pero la casualidad no existe cuando está relacionado con el mundo oculto. Te encuentras con la gente más extraña posible, además de sufrir de fenómenos sobrenaturales que parecen aborcharte. Eres una especie de nexo entre lo visible y lo oculto, pareces estar en los dos mundos a la vez. Los conocimientos secretos parecen necesitar que sean desvelados por ti.

Bonus: fenómeno sobrenatural.

Guerra: La vida y la muerte se encuentran a menudo en la guerra, y esta parece perseguirte como una plaga. Has visto el horror muy a menudo, la violencia y la sin razón forman parte de tu vida y de ti. Es muy posible que tengas las manos manchadas, ya que tal vez tú seas la guerra, y no solo una víctima. El Destino ha escrito tu vida con la sangre de los caídos, de los inocentes y de los soldados. No morirás tranquilamente, morirás a sangre y fuego.

Bonus: combatiente.

Misterio: El mundo de por sí es extraño y sumamente complejo, para ti lo es más, ya se te presenta lleno de misterios e intrigas. Pero entre todos estos secretos hay un gran misterio que espera ser desvelado por ti, algo importante y terrible debido a la proporción, el Destino te ha marcado, ese misterio te perseguirá, se te mostrará esquivo pero siempre estará hay, hasta que lo desvelas. Ese Gran Misterio está relacionado directamente contigo, pero recuerda que si algo está oculto es porque otros así lo quieren, por lo que debes tener cuidado.

Bonus: intuición.

Poder: Te guste o no el poder te llama, te necesita y no cesará en el intento de controlarte y utilizarte hasta el día de tu muerte. El poder es muy persuasivo, se nutre de las pasiones y de la mente, por lo que es muy posible que estés condenado a que te posea. El poder tiene multitud de formas, no importa cual de ellas te escoja, pero es muy seguro que termines formando parte de su implacable engranaje.

Bonus: posición.

Sabiduría: El saber es importante, la filosofía y el mundo de la técnica, el progreso humano avanza paso a paso, y tu pareces que vas a dar uno de ellos. El Destino tiene pensado para ti un glorioso camino de avances técnicos o de cavilaciones filosóficas, si eres capaz de seguir el camino adecuado te llamarán sabio y maestro. Son infinitas las formas de la sabiduría, pero seguro que sabrás escoger una acorde con tus sueños y pensamientos.

Bonus: académico.

Sombrío: Tu alma ha nacido manchada, la oscuridad del mundo es la que la nutre. Aparte de tu carácter y tu moral, todo aquello que te rodea está podrido, aquellos cuya alma es negra se sienten atraídos por tu presencia. El mal en su estado más puro tiene la vista puesta en ti. Sin embargo tu alma es fuerte, más de lo habitual, extraña e insólita. El mal tiene tantas formas como el bien, una de estas formas se te mostrara con más fuerza que las otras. Tu destino está maldito.

Bonus: genius poderoso.

RETOQUES FINALES

DINERO

Es importante saber cual es la riqueza del personaje, determinado por sus posibilidades sociales, laborales y otros factores. Debes determinar la clase social del personaje, realizando una tirada donde corresponda. Siempre se tiran dos dados multiplicado por el factor de tu clase social. Debes tener en cuenta la cualidad riquezas, pues se suma a la tirada total. Las cantidades se indican en denarios.

De esta forma se determina la riqueza acumulada, los ingresos son otra cosa.

Si te fijas, un senador puede tener mala suerte en la tirada y verse arruinado, o un miembro de la clase baja afortunado. Todo es posible, pues la diosa Fortuna es caprichosa y más aún cuando se trata de dinero.

HUMILIORES

Clase baja (esclavos, gente pobre): x 5

Clase media (campesinos afortunados, artesanos): x 30

Clase alta (mercaderes, propietarios de viviendas): x 100

HONESTIORES

Magistrados: x 1.000

Caballeros: x 5.000

Senadores x 10.000

CARACTERÍSTICAS ESPECIALES POR TIERRA NATAL

El Imperio ha ido incorporando a lo largo de los siglos diferentes culturas, cada una de ellas ha fomentado aspectos diversos, estos modificadores y ayudas no son comunes a todos los habitantes de las provincias mencionadas, pero los personajes son excepcionales y sería interesante aplicárselos.

- Germanos, britanos, hispanos y galos del norte: +1 Fuerza
- Itálicos, helénicos, cartagineses, galos del sur, hispanos del sur y el levante: +1 Cultura
- Mauritianos, numidas y árabes: +1 tiradas referentes a desierto
- Danubianos: +1 tiradas referentes a bosques y montañas
- Egipcios y orientales: punto extra de fides
- Capadocios, frigios y armenios: +1 Constitución

HÉROES

Desde antes de tu nacimiento una divinidad o varias de ellas ya tenían preparado para ti una serie de pruebas que tu debes convertir en hazañas heroicas. Es una misión cuya recompensa puede variar pero que te proporcionará fama, respeto y posiblemente un lugar entre el resto de los héroes, los semidioses del mundo antiguo.

Son muchos los héroes, pero pocos los que consiguen su objetivo. Los dioses por ello te han proporcionado dones y bendiciones que harán de ti un hombre superior al resto.

LOS DONES HEROICOS

Los héroes disponen de capacidades especiales únicas para ellos. Debes imaginar que tipo de héroe deseas ser, pues varios parámetros *determinarán* tus capacidades. Una vez terminado el personaje normal lo conviertes en héroe, distribuyendo las capacidades propias de ellos. Tienes que determinar cómo y cuando has “despertado” como héroe. Algunos héroes lo son desde su mismo nacimiento, esto quiere decir que algún preceptor siempre ha velado por ti, enseñándote y avisándote de tu destino. O bien, en cierto momento, los dioses se te han mostrado de alguna forma y te han anunciado tu destino. Son muchas las posibilidades, tú y el Iniciador deberíais estar de acuerdo en la forma.

DESTINO Y DIGNITAS

Como base tienes Destino 5 y tres puntos extras en dignidades. El máximo en una de tus dignidades no es 10, si no 15.

LA HABILIDAD HEROICA

Como todo héroe tienes una habilidad en la que sobresales ampliamente y que te caracteriza. Tienes 3 puntos extras en la habilidad que escojas, además no dispones de ningún tipo de máximo en ella, pero si su pericia, que sigue siendo 5. Un héroe con el tiempo y los puntos de experiencia necesarios puede llegar a tener su habilidad a niveles asombrosos, como 15 ó 18.

LAS CARACTERÍSTICAS HEROICAS

Los héroes destacan por alguna cualidad física o mental que sobresale ampliamente del resto. Escoge dos características, estas serán tus características heroicas, de ellas parte tu base heroica. Añade tres puntos a las características, además no están limitadas con ningún tipo de máximo, pero si sus pericias, que siguen siendo de 5. Cada característica tiene asociada una serie de proezas, estas te proporcionan cierto poder. A mayor heroicidad, mayores serán las ventajas.

Por ejemplo, Hércules tenía fuerza y constitución heroicas, Atalanta destreza y constitución, Ulises inteligencia y cultura...

HEROICIDAD

Dispones de un parámetro único llamado Heroicidad. Determina tu fama, valía y poder relativo. Comienzas el juego con 0 puntos, pudiendo llegar hasta un máximo de 10 en he-

roicidad. El Iniciador te irá otorgando puntos a medida que realices hazañas y gestas propias de tu Destino. Por cada diez puntos aumenta en uno la heroicidad. No se pueden aplicar puntos de desarrollo o de victoria para incrementar la, por lo que solo el Iniciador tiene la potestad de incrementar tu heroicidad. Debes tener en cuenta que este parámetro determina tu fama y tu poder como héroe. Por ejemplo, si un héroe con Destino Benefactor logra librar a un pueblo de un enemigo, como un grupo de salteadores, el Iniciador puede otorgar uno o dos puntos. Pero si el héroe libra al lugar de un gran enemigo sobrenatural, como un te-úrgo enloquecido o un ser sobrenatural, como una gorgona, puede otorgar cinco puntos.

A medida que aumenta la heroicidad, aumenta la fama del héroe, aplicándola de igual forma que la cualidad célebre.

PROEZAS HEROICAS

Tienes en proezas la mismo que dispongas en Heroicidad, así si tienes Heroicidad 3 dispondrás de las proezas hasta tres.

PROEZAS DE FUERZA

GRADO 1: LA FUERZA DE ATLAS

Tienes una fuerza formidable para levantar peso. Considera que tienes 3 puntos más de fuerza por punto de Heroicidad que tengas. Por cada punto de fuerza una persona puede levantar cinco kilos sin grandes problemas, o cargar sobre sus hombros unos diez kilos. Con tiradas de atletismo + fuerza una persona puede aumentar el peso de carga.

GRADO 2: LAS PIERNAS DE AQUILES

Tienes una fuerza prodigiosa en las piernas, por ello puedes realizar saltos increíbles. En acciones en las que las piernas sean fundamentales tienes un positivo igual a lo que tengas en Heroicidad por 3. Esto te ayuda cuando intentas derribar a alguien, saltar o arrastrar un objeto pesado, como una puerta de piedra. Cuando corres tienes un positivo igual a tu nivel en Heroicidad.

GRADO 3: EL BRAZO DE HÉRCULES

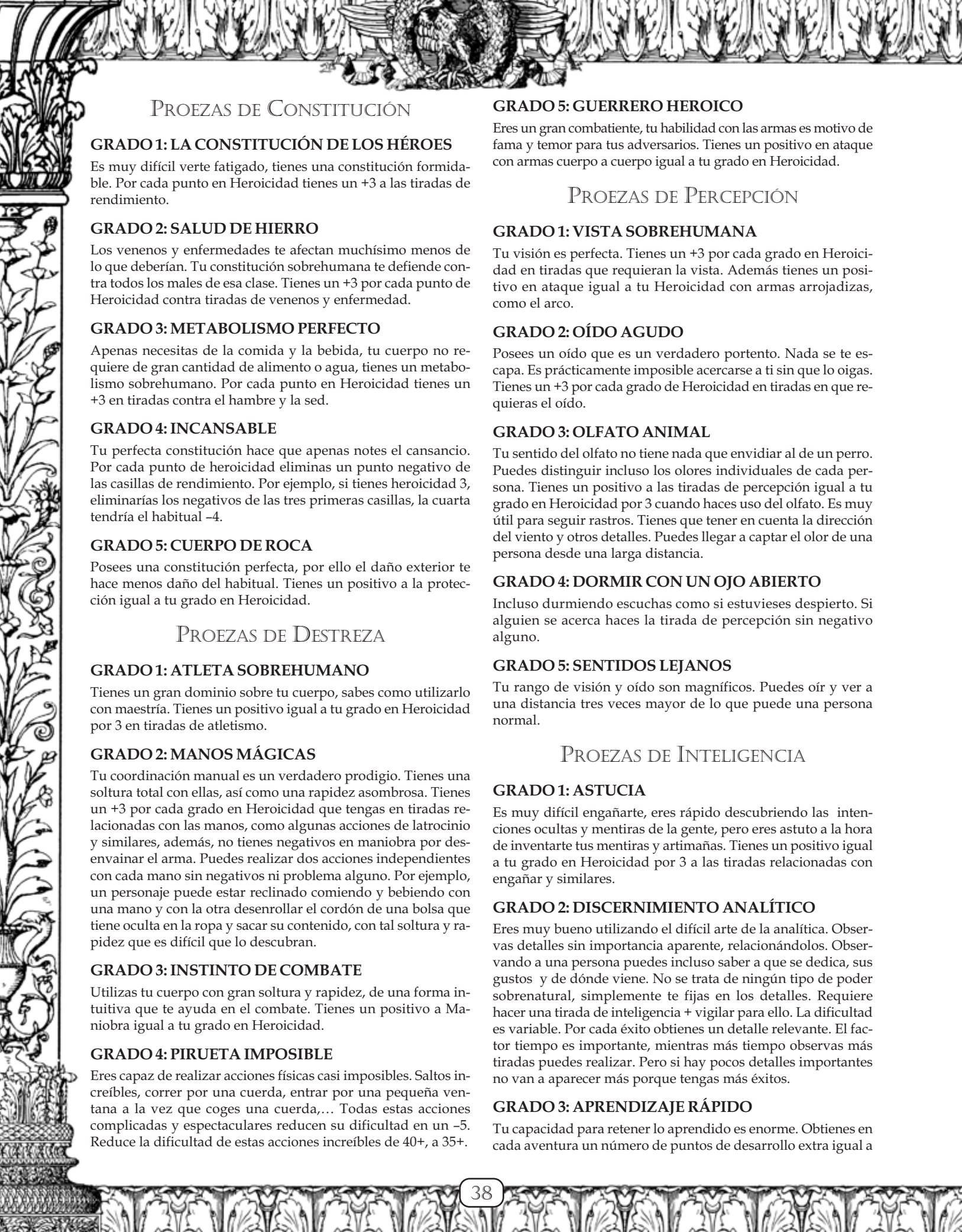
Posees una fuerza increíble en los brazos. Tienes un positivo a lanzar igual a tu Heroicidad por 3, además de doblar la distancia. Puedes sumar al daño lo que poseas en Heroicidad en ataques cuerpo a cuerpo o lanzando armas.

GRADO 4: DOBLAR

Eres capaz de imprimir una fuerza brutal y prolongada entre tus manos. Útil para doblar barrotes o armas, también puedes pulverizar objetos ejerciendo presión entre tus manos, incluso rocas o armas. Tienes un +3 a la tirada por cada punto que tengas en Heroicidad.

GRADO 5: VALOR

Sumas a virtud lo que tengas en heroicidad, sin importar el máximo.



PROEZAS DE CONSTITUCIÓN

GRADO 1: LA CONSTITUCIÓN DE LOS HÉROES

Es muy difícil verte fatigado, tienes una constitución formidable. Por cada punto en Heroicidad tienes un +3 a las tiradas de rendimiento.

GRADO 2: SALUD DE HIERRO

Los venenos y enfermedades te afectan muchísimo menos de lo que deberían. Tu constitución sobrehumana te defiende contra todos los males de esa clase. Tienes un +3 por cada punto de Heroicidad contra tiradas de venenos y enfermedad.

GRADO 3: METABOLISMO PERFECTO

Apenas necesitas de la comida y la bebida, tu cuerpo no requiere de gran cantidad de alimento o agua, tienes un metabolismo sobrehumano. Por cada punto en Heroicidad tienes un +3 en tiradas contra el hambre y la sed.

GRADO 4: INCANSABLE

Tu perfecta constitución hace que apenas notes el cansancio. Por cada punto de heroicidad eliminas un punto negativo de las casillas de rendimiento. Por ejemplo, si tienes heroicidad 3, eliminarías los negativos de las tres primeras casillas, la cuarta tendría el habitual -4.

GRADO 5: CUERPO DE ROCA

Posees una constitución perfecta, por ello el daño exterior te hace menos daño del habitual. Tienes un positivo a la protección igual a tu grado en Heroicidad.

PROEZAS DE DESTREZA

GRADO 1: ATLETA SOBREHUMANO

Tienes un gran dominio sobre tu cuerpo, sabes como utilizarlo con maestría. Tienes un positivo igual a tu grado en Heroicidad por 3 en tiradas de atletismo.

GRADO 2: MANOS MÁGICAS

Tu coordinación manual es un verdadero prodigio. Tienes una soltura total con ellas, así como una rapidez asombrosa. Tienes un +3 por cada grado en Heroicidad que tengas en tiradas relacionadas con las manos, como algunas acciones de latrocinio y similares, además, no tienes negativos en maniobra por desenvainar el arma. Puedes realizar dos acciones independientes con cada mano sin negativos ni problema alguno. Por ejemplo, un personaje puede estar reclinado comiendo y bebiendo con una mano y con la otra desenrollar el cordón de una bolsa que tiene oculta en la ropa y sacar su contenido, con tal soltura y rapidez que es difícil que lo descubran.

GRADO 3: INSTINTO DE COMBATE

Utilizas tu cuerpo con gran soltura y rapidez, de una forma intuitiva que te ayuda en el combate. Tienes un positivo a Maniobra igual a tu grado en Heroicidad.

GRADO 4: PIRUETA IMPOSIBLE

Eres capaz de realizar acciones físicas casi imposibles. Saltos increíbles, correr por una cuerda, entrar por una pequeña ventana a la vez que coges una cuerda,... Todas estas acciones complicadas y espectaculares reducen su dificultad en un -5. Reduce la dificultad de estas acciones increíbles de 40+, a 35+.

GRADO 5: GUERRERO HEROICO

Eres un gran combatiente, tu habilidad con las armas es motivo de fama y temor para tus adversarios. Tienes un positivo en ataque con armas cuerpo a cuerpo igual a tu grado en Heroicidad.

PROEZAS DE PERCEPCIÓN

GRADO 1: VISTA SOBREHUMANA

Tu visión es perfecta. Tienes un +3 por cada grado en Heroicidad en tiradas que requieran la vista. Además tienes un positivo en ataque igual a tu Heroicidad con armas arrojadizas, como el arco.

GRADO 2: OÍDO AGUDO

Posees un oído que es un verdadero portento. Nada se te escapa. Es prácticamente imposible acercarse a ti sin que lo oigas. Tienes un +3 por cada grado de Heroicidad en tiradas en que requieras el oído.

GRADO 3: OLFATO ANIMAL

Tu sentido del olfato no tiene nada que envidiar al de un perro. Puedes distinguir incluso los olores individuales de cada persona. Tienes un positivo a las tiradas de percepción igual a tu grado en Heroicidad por 3 cuando haces uso del olfato. Es muy útil para seguir rastros. Tienes que tener en cuenta la dirección del viento y otros detalles. Puedes llegar a captar el olor de una persona desde una larga distancia.

GRADO 4: DORMIR CON UN OJO ABIERTO

Incluso durmiendo escuchas como si estuvieses despierto. Si alguien se acerca haces la tirada de percepción sin negativo alguno.

GRADO 5: SENTIDOS LEJANOS

Tu rango de visión y oído son magníficos. Puedes oír y ver a una distancia tres veces mayor de lo que puede una persona normal.

PROEZAS DE INTELIGENCIA

GRADO 1: ASTUCIA

Es muy difícil engañarte, eres rápido descubriendo las intenciones ocultas y mentiras de la gente, pero eres astuto a la hora de inventarte tus mentiras y artimañas. Tienes un positivo igual a tu grado en Heroicidad por 3 a las tiradas relacionadas con engañar y similares.

GRADO 2: DISCERNIMIENTO ANALÍTICO

Eres muy bueno utilizando el difícil arte de la analítica. Observas detalles sin importancia aparente, relacionándolos. Observando a una persona puedes incluso saber a que se dedica, sus gustos y de dónde viene. No se trata de ningún tipo de poder sobrenatural, simplemente te fijas en los detalles. Requiere hacer una tirada de inteligencia + vigilar para ello. La dificultad es variable. Por cada éxito obtienes un detalle relevante. El factor tiempo es importante, mientras más tiempo observas más tiradas puedes realizar. Pero si hay pocos detalles importantes no van a aparecer más porque tengas más éxitos.

GRADO 3: APRENDIZAJE RÁPIDO

Tu capacidad para retener lo aprendido es enorme. Obtienes en cada aventura un número de puntos de desarrollo extra igual a



tu grado de heroicidad entre dos, redondeando hacia arriba. En las tiradas de estudio tienes un positivo igual a tu grado en Heroicidad por 3.

GRADO 4: VOLUNTAD DE HIERRO

Tienes una voluntad sobrehumana. Tu excepcional inteligencia hace de ti una persona con una claridad y rapidez mental fuera de lo normal. Tu mundo está claro para ti. Adquieres la cualidad voluntad de hierro al mismo grado de lo que poseas en heroicidad. Cuando intenten controlarte por medios sobrenaturales tienes un +3 por grado de heroicidad en la defensa teúrgica.

GRADO 5: TENACIDAD

Eres perseverante, obsesivo, constante,... Cuando algo se te mete en la cabeza, no paras hasta que lo consigues. Aumenta tu gravitas al mismo grado de lo que poseas en heroicidad. Si de esta forma sobrepasas los diez puntos, el resto debes invertirlo en fides.

PROEZAS DE CULTURA

GRADO 1: CONOCIMIENTO REVELADO

Puedes realizar tiradas de conocimientos que no poseas, incluso de idiomas que desconozcas por completo, como si tuvieses la habilidad a uno. No es útil con conocimientos sobrenaturales, como los Misterios, *corpus religio* y similares.

GRADO 2: RECUERDO ATÁVICO

Tienes recuerdos y conocimientos que no son tuyos. Estos aparecen cuando menos lo esperas. Son de índole variadas, relacionados con la actividad que estés realizando en ese momento. Por ejemplo,

si estas buscando información sobre un libro, “recordarás” que la última noticia aseguraba que estaba en la gran biblioteca de Pérgamo. Esta proeza no siempre aparece cuando la necesitas, pero no te es extraña. Como media la puedes utilizar un número de veces por aventura igual a tu grado de heroicidad. Algunos conocimientos son más costosos e importantes que otros, por lo tanto a veces te pueden costar más de un punto.

GRADO 3: EXPERTO

Cuando realizas tiradas de conocimientos en vez de tirar dos dados puedes tirar tres y escoger los dos que más te interesen. Esta proeza la puedes realizar un número de veces por aventura igual a lo que poseas en Heroicidad.

GRADO 4: CONOCIMIENTO SOBRENATURAL

Tienes acceso a todas las habilidades sobrenaturales. Considera que las tienes todas a uno. Este conocimiento no puedes transmitirlo, ya que es intuitivo. Con esta proeza tienes los Misterios a uno, pero no te permite tener dominatus, salvo con el Misterio que esté asociado a ti.

GRADO 5: SABIDURÍA

Tu saber sobrehumano te conecta con el mundo sobrenatural. Aumenta tu fides en el mismo grado que poseas en heroicidad.

PROEZAS DE CARISMA

GRADO 1: PERSONALIDAD SOBREHUMANA

Despides un aura difícil de ignorar, eres el centro de atención, tu arrolladora personalidad fascina a todos. Todo el mundo pa-

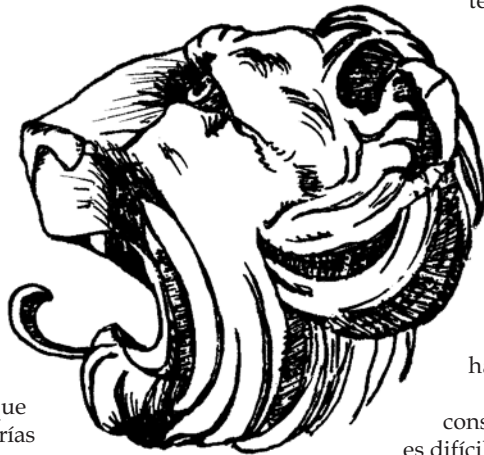
rece querer estar cerca de ti. Tienes un positivo igual a tu heroicidad por 3 en las tiradas de carisma.

GRADO 2: LÍDER DE HOMBRES

La gente confía en ti, destacas ente la multitud, inspiras confianza y seguridad en todo lo que haces. Todos te escuchan. Tienes un positivo igual a tu heroicidad por 3 en las tiradas de autoridad cuando se trata de un gran número de personas.

GRADO 3: ESCLAVIZAR

Enamorar, fascinar, convencer,... Puedes dominar a una persona con el poder de tu atractiva personalidad, aunque ya no estés presente. Puedes ordenarle hacer cosas haciendo creer a esa persona que realmente quiere hacerlas. Y todo por que le caes bien. Claro que si lo que pides es que mate a su marido o algo igual de difícil, tardarás más en convencerla. Esta proeza hace que la persona se vea subyugada por pasiones y emociones que nublan su raciocinio. Hay personas más frías que otras, o leales y obstinadas, y debes tener en cuenta que no siempre podrás con todos. Debes enfrentar tu carisma a la gravitas y el carácter de la persona.



GRADO 4: TEMOR

Respeto, miedo,... Sabes transmitir poderosas emociones, tanto a personas, a animales o seres sobrenaturales. Los que te atacuen tienen un negativo en ataque igual a tu grado de heroicidad.

GRADO 5: INFLUENCIA SOBRENATURAL

Tu carisma es capaz de afectar a seres sobrenaturales, como *daemones* o fantasmas. Para poder afectarles debes vencer su defensa teúrgica.

LA DEBILIDAD

Todo buen héroe tiene algún tipo de debilidad, un punto débil. Las posibilidades son infinitas, debes pensar bien cual es tu debilidad. Muchos héroes tienen prohibiciones sobrenaturales impuestas por los dioses, no pueden consumir algún tipo de alimento o sus proezas heroicas son inútiles contra algún tipo de objeto, persona o lugar sagrado. Otros no pueden realizar proezas en ciertas fechas. Famosa es la debilidad de Aquiles, pero otros héroes tienen otras debilidades, como el orgullo desmedido de Hércules.

La debilidad no es obligatoria, pero según sea su intensidad y problemática aumentas tu Destino de 1 a 5 puntos más.

MISTERIOS Y DONES

Tus capacidades están vinculadas al mundo de los dioses, por ello debes escoger algún Misterio con el que te sientas más unido, tendrás ciertas ventajas sobre el mismo. Este Misterio tiene que estar relacionado con la deidad o deidades que velan por ti. Con el Misterio que escojas doblas tu defensa teúrgica. Por cada grado en heroicidad puedes escoger un don del mismo grado o uno menor según te interese. No requiere de tirada pero debes invertir la dignitas apropiada. Si el don finaliza debes volver a invertir el coste. Si no te interesa, no es obligatorio.

HÉROES COMO TEÚRGOS

Hay una gran diferencia entre un héroe y un teúrgo, aunque básicamente los dos son aliados de los dioses. El teúrgo aprende y adora a sus divinidades, es sacerdote y guardián de los conocimientos teúrgicos. Los héroes son el poder encarnado de los dioses. Desde su nacimiento el Destino ya les ha marcado. Se nace héroe, se hace teúrgo.

La mentalidad y forma de vida de un teúrgo es muy diferente a la de un héroe. Los teúrgos se deben a su culto, a la política de los mismos y a un entresijo complicado de obligaciones y responsabilidades. El héroe se debe a su divinidad y a su Destino. No debe sentirse atado a una institución sea la que sea. Debe cumplir su destino por si mismo. Aunque pueda recibir ayuda, debe ser el propio héroe el gran artífice de sus hazañas.

Por todo ello es muy raro que un héroe consiga ser un teúrgo. No es imposible pero es difícil de ver. Son pocos los héroes que pueden ser considerados teúrgos.

INTERPRETANDO A UN HÉROE

Jugar con un héroe conlleva grandes responsabilidades y cadenas. Tienes que entender que un héroe está unido a una divinidad o grupo de divinidades, tiene un destino que cumplir, una misión encomendada.

Tu habilidad y características heroicas determinarán en gran medida el destino de tu héroe. Considera que si tus características heroicas son fuerza y constitución es probable que tu destino sea violento, si se trata de inteligencia y cultura tus hazañas serán más de índole intelectual. Los dioses te necesitan para un gran cometido final; desvelar un secreto, acabar con un gran enemigo o proteger a otros. Las posibilidades son infinitas. No pienses que un héroe se dedica a matar monstruos y poco más. No hay un solo héroe que sea igual a otro. Sé original con tu posible destino.

Aunque seas especial no pienses que eres indestructible o algo parecido. Los dioses te han bendecido con unos dones para que puedas realizar tu destino. Los dones están ahí porque las dificultades que te esperan superarían a cualquier hombre normal. Ten cuidado y no te confíes demasiado, sé astuto y no te precipites. De igual manera que una deidad te apoya, otra puede perjudicarte, los dioses se llevan fatal entre ellos. Por ejemplo, Ulises era protegido de Atena, pero Poseidón le hizo la vida imposible.

HÉROES POR TODAS PARTES

Todas las mitologías tienen héroes, no es exclusivo de los griegos y romanos. Tu héroe no tiene por que necesariamente ser un héroe grecolatino, puede ser celta, germano, persa, árabe, egipcio... Todo depende de vuestras aventuras. Son famosos los héroes celtas, salvajes y violentos. Los héroes germanos, envueltos en las brumas. Los árabes saben de hombres marcados por el poder de las arenas y sus moradores...

EL IMPERIO ROMANO

En este capítulo puedes encontrar gran cantidad de información sobre el Imperio romano, su historia reciente y su inmediato futuro. También encontrarás en este capítulo datos sobre la vida de los romanos, el día a día y gran cantidad de datos variados.

HISTORIA DE ROMA

*"PERO HE AQUÍ QUE ESTA SOBERBIA ROMA EXTENDERÁ SU IMPERIO
HASTA LOS EXTREMOS DEL UNIVERSO"*

—VIRGILIO

La extensa historia de Roma puede reducirse a grosso modo en varios periodos: la Monarquía, desde Rómulo a Tarquinio el Soberbio, un segundo periodo, la República, conquistadora, corrupta, honorable e idealista, el Principado, denominado también Imperio, que marca el apogeo de Roma, y por último, el Dominado, que marca el despotismo de los emperadores y el declive del Imperio, pero todo tiene un comienzo y el de Roma fue el siguiente.

Tras la guerra y destrucción de Troya por los griegos, algunos de los héroes troyanos abandonaron el lugar con la misión sagrada de portar el Paladio —la estatua de la diosa Atena, protectora de Troya— y fundar una nueva Troya. El escogido por los dioses para liderarlos hasta su destino fue el gran héroe Eneas, máximo protector de los cultos secretos en Troya e hijo de Venus.

Tras establecerse en Italia tal y como narra la maravillosa Eneida y tras diversos avatares, por medio de las indicaciones de los dioses, tuvieron que pasar varios siglos antes de que su descendiente Rómulo fundase la nueva Troya, Roma.

ENEAS, ¿TEURGO?

La mayoría de los teúrgos consideran que no era un iniciado en los Misterios pero sí un héroe, bendecido por Júpiter y otros dioses, como Mercurio, pero enemigo de Juno.

MONARQUÍA

*"RÓMULO, SACIADO DE LECHE, A LA SOMBRA DE SU
NODRIZA, LA LOBA LUPERCAL"*

—VIRGILIO.

Siete fueron los reyes de Roma, desde Rómulo hasta el etrusco Tarquinio el Soberbio. Cada uno de ellos dejó su huella en la ciudad, instaurando sus ritos y política, ampliando la ciudad y su territorio, estas fueron sus historias:

RÓMULO (754–715)

Fundador de la *Roma Quadrata* en el Palatino trazando con su arado el *pomoerium*. Matando a su hermano Remo por traspasarlo en una burla.

Lideró el famoso rapto de las sabinas, pues los romanos necesitaban mujeres. Al final ambos pueblos se reconcilian, compartiendo el poder con el rey de los sabinos Tacio, los cuales controlaban las colinas del Quirinal y el Viminal.

Rómulo desaparece en una tormenta durante una ceremonia religiosa siendo identificado con el dios de la guerra de los sabinos, Quirino y adorado como tal. A Rómulo le suceden tres reyes sabinos.

NUMA POMPILIO (715–672)

Yerno de Tacio y muy apreciado por su sabiduría y virtudes religiosas. Organiza el mundo religioso romano inspirado por la ninfa Egeria: instaura a las Vestales, el culto a Jano, divide el año en doce meses, sustituye los sacrificios humanos por los de animales, lucha contra dioses salvajes como Fauno y Pico...

TULIO HOSTILIO (672–640)

Su reinado está marcado por su lucha contra la ciudad de Alba Longa, la gran rival de Roma en el Lacio. Finalmente la ciudad es arrasada y sus habitantes deportados a Roma. Durante la guerra acontece el episodio de los Horacios y Curiaceos.

En discordia con los dioses, muere alcanzado por un rayo arrojado por Júpiter.

ANCO MARCIO (640–616)

Sobrino de Numa. Amplió Roma, llegando a crear la colonia de Ostia. Venció a los latinos, trasladando a gran número al Aventino. Creó la prisión del Tullianum.

Durante su reinado llega un etrusco de origen griego llamado Tarquinio al que Anco ordena la custodia de sus hijos. Cuando el rey muere Tarquinio los suplanta y toma el poder, comienza el poder etrusco en la ciudad.

TARQUINIO PRISCO, EL ANTIGUO (616–578)

Introduce la civilización etrusca: insignias de poder, ritos religiosos,... Construye el Foro y el Circo Máximo, alcantarillado, tiendas. Vence a los latinos, sabinos y etruscos, instaurando la entrada en Triunfo.

Muere asesinado por los hijos de Anco, pero su yerno Servio Tulio logra retener el poder.

SERVIO TULIO (578–534)

Gran reformador político: divide la ciudad en barrios y el territorio en regiones. Realiza el primer censo. Divide a la población en clases según su riqueza para facilitar el reclutamiento. Creó la muralla que lleva su nombre, aún funcional en época de la República.

Muere asesinado en un complot organizado por su hija y su yerno.

TARQUINIO EL SOBERBIO (534–509)

Instaurado en el poder por medio de un crimen no dudará en utilizar la violencia para mantenerse. Más que rey, despiadado tirano. Abolió las reformas de Servio Tulio pero finalizó sus obras.

Su hijo Sexto, hombre violento y lujurioso, se enamora de Lucrecia mujer de uno de sus parientes y la viola. Lucrecia se suicida, su padre Tarquinio Collatino incita al pueblo a la sublevación. Gracias a su primo Junio Bruto expulsan al rey. Había nacido la República romana.

REPÚBLICA

*"GRACIAS A SUS ANTIGUAS COSTUMBRES Y A SUS HÉROES
SE CIMENTA LA POTENCIA ROMANA"*

—ENNIO.

Durante la larga República Roma inició la conquista de Italia. Esta fue una labor difícil y repleta de historias y leyendas. Esta conquista

precipitó lo inevitable: Roma y Cartago debían pugnar por dominar el Mediterráneo occidental y solo una de las dos ciudades podía sobrevivir. Fueron las guerras púnicas contra Cartago, las que hicieron de la República romana una máquina de guerra imparable, conquistando tierras tan diversas como Hispania, África o Grecia. De esta forma Cartago modeló involuntariamente el futuro de Roma.

Roma se extendía poniendo bajo su control todo el Mediterráneo, venciendo a pueblos más avanzados y civilizados, como el egipcio o el sirio, pero a su vez llevando la *Pax romana* a los bárbaros, como los celtas de la Galia y las tribus ibéricas.

Pero las vastas conquistas conseguidas transformaron la República. La ambición y el poder habían destruido el ideal romano de honestidad y sacrificio por el Estado entre los patricios, por ello, hombres como Sila y Julio César intentaron tomar el poder total, en un último intento por acabar con las guerras civiles entre los patricios.

Tras el asesinato de César su sobrino Octaviano inició una guerra contra los asesinos de aquel. Durante las guerras que siguieron el genial y astuto Octaviano logró coger las riendas de la República, instaurando el Principado, tras acabar con Marco Antonio y su aliada Cleopatra. Con Octaviano, ahora llamado Augusto, comienza el Imperio.

BREVE CRONOLOGÍA DE LA REPÚBLICA

- 509 comienza la República
- 496 Batalla del lago Regilo (derrota latina)
- 493 Liga latina
- 451-450 Ley de las Doce Tablas
- 396 toma de la ciudad etrusca de Veyes
- 387 saqueo de Roma por los galos de Brenno
- 343-290 guerras samnitas
- 272 toma de Tarento
- 264-241 primera guerra púnica
- 241 Sicilia primera provincia romana
- 231 Cerdeña y Córcega provincias
- 218-201 segunda guerra púnica
- 210 comienza la conquista de Hispania, que no finalizará hasta las guerras cantabras del 29 al 19 a.C
- 149-146 tercera guerra púnica, ¡Delenda est Cartago! África provincia romana
- 146 Acaya y Macedonia provincias romanas
- 133 destrucción de Numancia
- 133 Roma hereda la provincia de Asia
- 125-118 provincia de la Galia Narbonense
- 107-101 consulados de Mario
- 113-101 invasiones de los cimbrios y teutones, derrotados por Mario
- 101 Cilicia provincia
- 90-88 guerra social o de los aliados
- 82-79 dictadura de Sila
- 74 provincia de Bitinia
- 73-71 Espartaco
- 63 provincia de Siria
- 60 primer triunvirato entre Pompeyo, César y Craso
- 58-51 guerra de las Galias
- 44 asesinato de César
- 43 segundo triunvirato entre Marco Antonio, Octavio y Lépido
- 30 Octavio toma Egipto. Muerte de Cleopatra.
- 28 Moesia provincia
- 27 Cayo Julio César Octaviano proclamado primer emperador, fin de la República



MÁXIMAS HISTÓRICAS DE ALGUNOS EMPERADORES Y DE OTROS LÍDERES

Pompeyo: No tengo más que dar un golpe en la tierra y surgirán legiones.

Julio César: alea iacta est! (la suerte está echada); Veni, vidi, vici (llegué, vi, vencí; tras una guerra que duró cinco días en el Ponto); Tu quoque fili! (tu también, hijo mío).

Augusto: acta est fabula.

Tiberio: Un buen pastor esquila su rebaño, no lo despeleja. También tenía un mote a partir de su nombre: Biberius Caldius Mero, algo así como "bebedor de vino sin diluir".

Calígula: ¡Que me odien, con tal de que me teman!

Claudio: ¡Ah miseria! (Antes de morir envenenado, pues se le aflojó el vientre)

Nerón: Solo los griegos son dignos de mis esfuerzos, ellos sí saben escuchar música. ¡Que gran artista muere conmigo! (en el momento de su suicidio)

Vespasiano: ¡Conviene que el Emperador muera de piel; ¡Siento que me estoy volviendo dios! (en su lecho de muerte en tono irónico)

Marco Aurelio: Si haces tu trabajo bien, siguiendo las reglas establecidas, con entusiasmo, como un hombre, y con benevolencia, si conservas pura la divinidad en tu interior, entonces serás capaz de llevar una vida feliz, y no habrá nadie que lo pueda evitar.

Septimio Severo: No os separéis nunca. Pagad a los soldados y olvidad el resto (a sus hijos, en su lecho de muerte)

IMPERIO

"TAL ES LA POLÍTICA DE ROMA: OPERA CON UNA TAN CLARA DIRECCIÓN QUE PARECE SER LA BIENHECHORA DE LOS PUEBLOS QUE ELLA SOMETE"

—POLIBIO.

Tras Octaviano hasta la época de *Arcana* han sido muchos los emperadores que han dominado el Imperio, innumerables las guerras, con sus victorias y derrotas. Locos como Calígula o Nerón yacen muertos hace más de un siglo, Trajano o Marco Aurelio han engrandecido y fortalecido el Imperio, la sola mención de Roma aterroriza más allá de sus fronteras. Roma es la máxima expresión de civilización y poder, Roma es el Imperio.

DOMINADO

Con la instauración de la dinastía de los severos y su desaparición comienza el dominado, una época oscura que culminará con el fin de la edad clásica.

LA ÉPOCA

Arcana Mundi se desarrolla a finales del S.II y principios del S.III, por lo que las descripciones del Imperio se centran en dicha época, aunque si lo deseas, puedes escoger otras fechas. Si se ha escogido esta fecha es debido a la riqueza de acontecimientos que se suceden. Es una época de transición entre el orden encarnado por el gran emperador-filósofo **Marco Aurelio** y la crueldad, la corrupción y el caos que sigue con el principado de su excéntrico hijo **Cómodo**. En solo cinco años —del 193 al 197— se suceden con rapidez cinco emperadores, hasta la consecución del Imperio por **Septimio Severo**. Es una época de crisis y cambio, en la que se suceden varias guerras en escenarios exóticos, primero contra los persas en sus territorios de Mesopotamia, rodeados de desiertos, oasis y exuberantes ríos cargados

de historia y tesoros ocultos. Finalizando el principado de Septimio en tierras de Britania, luchando contra los caledonios, mezcla de pictos y celtas, salvajes y crueles. Sucede a Septimio su hijo **Caracalla**, que lucha contra los germanos y los persas, concediendo la ciudadanía a todos los hombres libres del Imperio. Tras este le sucede el pretoriano **Macrino**, que solo reina dos años, el cual es asesinado debido a sus derrotas contra los persas. Le sucede el jovencísimo **Heliogábalo**, el cual actúa como un tirano oriental adorador de un dios sirio con la forma de una inmensa piedra de color negro, el cual trae a Roma en un carro para que lo adoren. Tras Heliogábalo reina **Severo Alejandro**, apenas un muchacho, pero que debido a su carácter sabe rodearse de buenos consejeros, estabilizando al Imperio. Pero a la muerte de este el Imperio cae en la anarquía debido a la grave crisis política, militar y económica. En cincuenta años se suceden más de veinte emperadores, en su mayoría militares.

Durante el S.III los ataques de los persas se intensifican, además los bárbaros rompen las fronteras del Rin y del Danubio, arrasando comarcas enteras en la Galia, el norte de Hispania, la Hélade y las provincias danubianas. Finalmente son derrotados y expulsados, salvo los visigodos, los cuales se establecen en la Dacia, abandonada por el Imperio. Todo ello fomenta además cierta crisis económica y social, una época difícil pero plagada de oportunidades.

Como se puede ver, es una etapa interesante y convulsa, la variedad de acontecimientos es una fuente inagotable de aventuras: luchas contra bárbaros invasores, guerras civiles, intrigas, etcétera.

LOS EMPERADORES

Dinastía Julio-Claudia

Augusto	27 a. C–14 d. C
Tiberio	14–37
Calígula	37–41
Claudio	41–54
Nerón	54–68

Crisis del 69

Galba	69
Otón	69
Vitelio	69

Dinastía Flavia

Vespasiano	69–79
Tito	79–81
Domiciano	81–96

Dinastía Antonina

Nerva	96–98
Trajano	98–117
Adriano	117–138
Antonino Pío	138–161
Marco Aurelio	161–180
Commodo	180–192

Los Cinco Emperadores

Pertinax	193
Didio Juliano	193
Pescennio Níger	193–194
Clodio Albino	193–197
Septimio Severo	193–211

Dinastía Severa

Septimio Severo	193–211
Caracalla	211–217
Macrino	217–218
Heliogábalo	218–222
Severo Alejandro	222–235

BREVE CRONOLOGÍA DE ROMA

a. C

- 753 Fundación de Roma.
- 715-510 Roma Regia, gobernada por reyes.
- 509 comienza la República romana tras la expulsión de los reyes.
- 275 Roma controla toda Italia.
- 264-146 Guerras Púnicas, durante ellas Roma conquista y destruye Cartago, además de conquistar gran parte de Hispania.
- S. III-finales S.I a. C., Roma conquista toda Grecia, el Asia Menor, Siria, Egipto, Palestina y parte de los Balcanes.
- 58-51 César conquista la Galia (en palabras de Shakespeare "cruzaba el estrecho mundo como un coloso")
- 49-31 Guerras civiles, saliendo victorioso Octavio.
- 44 Idus de Marzo, asesinato de César.
- 27 Octavio Augusto crea el Principado, comienza el Imperio.

d. C

- 27 a. C-68 Dinastía Julio-Claudia.
- 64 Incendio de Roma.
- 69-96 Dinastía flavia.
- 96-192 Dinastía antonina.
- 116 Máxima extensión del Imperio.
- 166-169 Invasiones germánicas.
- 169-180 Guerras danubianas.
- 184-185 Rebelión de los caledonios.
- 192-197 Crisis de los cinco emperadores.
- 192-235 Dinastía de los Severos.
- 198 Septimio Severo conquista Mesopotamia.
- 203 Guerra contra las tribus del desierto de África.
- 208-210 Guerra contra los caledonios.
- 212 Edicto de Caracalla, todos los ciudadanos libres del Imperio son ahora ciudadanos.
- 213 Caracalla derrota a los alamanes en Germania, fortaleciendo la frontera.
- 214 Guerra contra los carprios en el Danubio.
- 217 En Abril Caracalla es asesinado.

LA GUERRA DE LOS CINCO EMPERADORES

Cómodo muere asesinado el 31 de Diciembre del 192 debido a sus excentricidades y la furia asesina que muestra hacia todos aquellos que le rodean, siempre amenazando con acabar con sus vidas. El sucesor de Cómodo, **Elvio Pertinax**, es un anciano sexagenario muy capaz y honesto que comete el error de prohibir a los pretorianos el poder portar armas en las calles de Roma, además no es hombre amigo de favoritismos o de realizar prácticas irregulares, por ello cuando los pretorianos le exigen denarios para llenar sus sacos, Pertinax solo promete distinciones y honores. Los pretorianos más osados, ante las negativas de Pertinax y al intentar apartarlos del poder, se adentran en el palacio y lo asesinan el 28 de Marzo del 193.

La corrupción de los pretorianos es tal que sabiendo que ellos son ahora el poder, deciden para horror y deshonor del Imperio subastar el trono imperial. Dos hombres pugnan por ello, ganando el acaudalado **Didio Juliano**, hostigado por la ambición de su mujer. Pero las legiones, atentas a los acontecimientos, se rebelan, siendo sus líderes tres hombres, cada uno

muy diferente del otro. En Siria se subleva **Pescennio Níger**, en Britania, **Clodio Albino**, y en Pannonia, **Septimio Severo**.

Didio Juliano al comprender el peligro prepara la defensa de Roma como puede, siendo hombre sin experiencia militar y mediocre político, ve como incluso en Roma el Senado y los poderosos van dejándole poco a poco solo.

Mientras Pescennio Níger se prepara para la guerra, recibiendo dineros y honores de las provincias y ciudades asiáticas, Septimio Severo se ha ganado la confianza de Clodio Albino, al que promete ser su heredero.

Septimio se aproxima a Roma con rapidez, desmoronándose el apoyo a Juliano. Septimio envía emisarios a los pretorianos prometiéndoles el perdón si entregan a Juliano, estos aceptan y el 2 de Junio del 193 muere asesinado.

Antes de entrar en Roma, Septimio se hace recibir en las afueras por una delegación de cien senadores y de los pretorianos, a los que obliga a ir en traje de gala -desarmados-. Septimio aprovecha la ocasión y apresándolos con sus tropas los condena al destierro, prohibiéndoles acercarse a Roma a menos de cien millas. De esta forma se inicia el principado de Lucio Septimio Severo, aunque aún debe derrotar a los otros dos pretendientes a la púrpura imperial.

Tras tomar el poder Septimio se dirige a la Hélade y desde allí derrotar a Pescennio, el cual es vencido en Issus, desde donde huye a Partia, aunque es capturado cerca de Antioquía y ejecutado en el 194. En las provincias y ciudades asiáticas Septimio dispensa privilegios o castigos, según haya sido su adhesión a Pescennio.

Tras derrotar a Pescennio el emperador nombra a su hijo Caracalla, su sucesor, lo que provoca la ira de Clodio Albino, al que había prometido la púrpura. Este invade la Galia desde Britania, con un inmenso ejército compuesto por legionarios, britanos y galos. Ambos ejércitos se encuentran en Lugdunum el 18 de Febrero del 197, ganando la batalla Septimio en el último momento. Septimio decapita a Clodio, enviando su cabeza al Senado, como advertencia y promesa a los futuros traidores.

Al volver a Roma Septimio dicta gran cantidad de proscripciones -ejecuciones por traición-, pereciendo 29 senadores e innumerables colaboradores de los dos usurpadores rebeldes.

Septimio durante su estancia en Roma establece como nuevos pretorianos a los mejores hombres de sus legiones, estableciendo además una legión en la colina Albana, a pocas millas al sureste de Roma. Los pretorianos son en su mayoría bárbaros de los Balcanes, los cuales provocan el temor de los romanos en la ciudad debido a su salvajismo y despotismo, aunque Septimio termina imponiendo disciplina entre ellos, volviendo la paz a las calles.

LA BATALLA DE LUGDUNUM

Cuentan las crónicas que para esta batalla, que duró dos días, entre ambos ejércitos el número de tropas superó los 150.000 combatientes.

LAS GUERRAS DE SEPTIMIO SEVERO

- 194 expeditio urbana, contra Didio Juliano
- 194-195 expeditio parthica, contra los partos en Osroene y Adiabene
- 193-196 expeditio asiática, contra Pescennio Níger
- 196-197 expeditio gallica, contra Clodio Albino
- 197-198 expeditio parthica mesopotámica, contra los partos en Mesopotamia
- 203 expeditio africana, contra las tribus del desierto
- 208-211 expeditio británica, contra los caledonios

TRES EMPERADORES, TRES MUJERES EN LAS SOMBRAS

Tras cada uno de los pretendientes al trono imperial, una mujer le susurra al oído. Cada una de ellas es muy diferente, pero son sabias a su manera, astutas, y posiblemente, tengan el futuro del Imperio en sus frágiles manos.

Clodio Albino tiene bajo su protección a una niña celta llamada Helena, la cual dicen está poseída por varias sibilas, y que por ello, su frágil cuerpo se consume rápidamente, envejeciendo por cada año, casi diez.

Pescennio Níger está influenciado por la poderosa Jezabel. Nadie sabe realmente cual es su naturaleza, pero se rumorea que se trata de una bruja o bien del espíritu encarnado de "algo" muy antiguo.

Septimio Severo tiene como aliada a su esposa Julia Domna, una de las mujeres más inteligentes y prácticas de la época.

Tras tomar estas medidas se dirige al este, derrotando a Vologeses IV, rey de reyes de Partia. Septimio logra saquear Ctesifonte –capital pártica– estableciendo la provincia de Mesopotamia en el 197. Son capturados más de 100.000 persas, ahora esclavos.

El año siguiente lo pasa en Egipto, renovando cargos y saneando la administración, tras Egipto pasa un tiempo en Siria, patria de su esposa.

Volviendo a Roma tras cinco años de ausencia en el 202 se dedica a los asuntos habituales de la administración imperial. Tras este periodo viaja a Leptis Magna, su ciudad natal, a la que dispensa gran cantidad de favores, luchando además contra las tribus del desierto.

En el 208 marcha con sus dos hijos, Caracalla y Geta, a Britania para derrotar a los caledonios. Tras dos años de guerra de guerrillas Septimio no logra arrancar a las salvajes tribus caledonias parte de su territorio, pero logra la paz.

Septimio muere el 4 de Febrero del 211 en Eboracum –York–, haciendo prometer a sus hijos que se llevarían bien, siendo su última voluntad la siguiente *"No os separéis nunca. Pagad a los soldados y olvidad el resto"*, pero un año después de su muerte, en el 212, Caracalla asesina a su hermano Geta.

LA GUERRA DE LOS CINCO EMPERADORES Y EL PACTO

La guerra entre estos cinco hombres afecta a todo el mundo romano, incluyendo al Pacto. En un principio, los cultos intentan permanecer al margen, pero poco a poco se ven envueltos en intrigas, y pronto, algunos teúrgos pasan a la acción. O bien actúan en la guerra con alguno de los bandos, o simplemente aprovechan la oportunidad para sus vendettas personales o adquirir poder e influencia.

Cada culto, cada congregación y cada teúrgo busca aliados y hace enemigos en los años de guerra. Son tiempos difíciles, caóticos pero de oportunidad. Templos y congregaciones desaparecerán en el transcurso de la guerra.

Los teúrgos más astutos verán reforzado su poder, debiendo sortear numerosos problemas y enemigos. Muchos morirán.

LA GUERRA DE LAS ADIVINACIONES

Antes de la guerra civil, los teúrgos expertos en el Misterio de la Divinatio, comienzan su guerra particular: unos intentan indagar en el futuro, otros procuran enturbiarlo. Además, otros

cultos y enemigos del Pacto también entran en liza. El conflicto que se crea es complicado, ya que fomenta la desconfianza y la suspicacia. Incluso algunos teúrgos no se limitan a observar el futuro, actúan: asesinatos, robos, destrucción de algunos lugares, etcétera. La guerra comienza antes de la propia guerra.

LOS PRETENDIENTES AL IMPERIO, VISTOS POR EL PACTO

SEPTIMIO SEVERO, EL EMPERADOR PÚNICO

Nacido en Leptis Magna, en la provincia de África –actual Libia–, siendo hijo de un poderoso caballero púnico de la ciudad, siendo su familia materna de origen italiana. Septimio está casado con Julia Domna, la cual conoció durante su gobierno en Siria, siendo una mujer culta y misteriosa, hija del gran sacerdote de la ciudad de Emesa. Siendo de origen cartaginés, ¿puede Septimio estar protegido o influenciado por los *kehnem*? ¿Puede ser una marioneta de los *sulpicio*, maestros de la adivinación?

CLODIO ALBINO: ¿ALIADO DEL PACTO O DE LOS DRUIDAS?

Según algunos rumores la ascensión de Albino está promovida por algunos sectores radicales dentro del culto a Júpiter y Marte en Britania, ya que al parecer Albino es un ferviente defensor de la religión romana. Pero ¿por qué Albino recluta a celtas como su guardia personal? ¿Druidas protegiendo a un supuesto enemigo?

PESCENNIO NÍGER Y LAS SOMBRAS

Los teúrgos del Pacto no ven con buenos ojos a Pescennio pues creen que tras él se encuentran fuerzas ocultas sin identificar. El culto a Juno asegura que junto a Pescennio "se mueven sombras que asemejan hombres o *daemoni*, susurrándole y dictando sus movimientos, algo que surgió junto al Caos, algo llamado *Obscuritas*". Otros aseguran que el traidor Quinto Emilio Escvola está cerca de Pescennio, guiando sus pasos.

INSTITUCIONES ROMANAS

EL EMPERADOR: DEUS ET DOMINUS

El líder del Imperio es el Imperator, el cual controla el Principado, el gobierno de Roma. Aunque no es considerado un dios en vida, en el Imperio se honra y adora el *genius* –su fuerza creadora y vital– del emperador en multitud de templos a lo largo del Imperio. Al emperador, se le llama príncipe, que significa "el primero", siendo el primer ciudadano. Recibe los títulos de emperador, César y Augusto; como emperador –imperator, comandante– es el líder de los ejércitos

JUGADOR, ¿QUÉ BANDO ESCOGES?

Aún como jugador, escoger bando es difícil. Puedes escoger el bando vencedor, y aún así fracasar, e incluso morir. La guerra es larga y cruenta. La muerte se te puede presentar de mil formas posibles. La naturaleza de tu personaje puede inclinarte a unirse a un bando que sabes perdedor, y aún así, arriesgarte. Puede ser muy divertido e interesante. Es muy posible, además, que tu bando sea contrario al de otros jugadores, y os veáis enfrentados en las guerras de Oriente entre Septimio y Níger, o bien, luchéis uno contra otro en la batalla de Lugdunum. Puede que tus intereses personales estén enfrentados al de tu congregación o facción política. La guerra siempre es momento de grandes decisiones, de beneficio o ruina.

imperiales, como César es heredero legítimo de los anteriores emperadores, como Augusto –venerable– es digno de ser adorado, siendo el líder religioso. Controla el poder legislativo y judicial, además del ejército, así como el culto público –poder religioso–, de hecho la mayoría de los emperadores son deificados –convertidos en dioses– a su muerte, dedicándoseles templos y honras religiosas.

A medida que se van sucediendo las crisis los emperadores se van modelando más como tiranos y déspotas que como garantes de la *Pax romana*. Los ciudadanos romanos pasan a ser considerados súbditos, el Imperio pasa de manos del pueblo y del Senado romanos a manos del emperador, aunque hay excepciones. En teoría el emperador debe ser ratificado por el Senado, pero en la realidad los pretorianos y las legiones imponen su criterio por medio de las armas y el terror.

GOBIERNO DEL IMPERIO

El emperador es asistido por una burocracia eficiente escogida por él mismo, la cual está constituida por varios órganos burocráticos básicos: la prefectura, la cancillería imperial, procuratelas y el concejo del príncipe. A medida que el S.III va avanzando la burocracia imperial va inmiscuyéndose más y más en la vida económica y social, los recaudadores exprimen con mayor firmeza, siendo más exigentes, las leyes se endurecen, especialmente entre los más débiles. De un gobierno liberal torna a uno más intervencionista.

LA A VOLUPTATIBUS DE TIBERIO

Dicen que el emperador Tiberio, conocido por sus excéntricos gustos sexuales creó una scrinia dedicada a él, llamada a voluptatibus, cuya función era encargarse de “sus placeres”, proporcionándole todo lo necesario para ello. El jefe de negociado del mismo era un hombre importante –y necesariamente imaginativo, pues es mejor tener al emperador satisfecho–.

PREFECTURAS

Las prefecturas son cargos muy influyentes e importantes. A la cabeza de la misma se encuentra el **Prefecto del Pretorio**, el cual tiene un poder sobrecogedor, prácticamente un vice-emperador en ausencia del emperador, negligencia o desidia del mismo. Tiene competencias militares y administrativas. Son muchos los que le temen más que al propio emperador, pues controla la policía secreta –frumentarios–, siempre en busca de traidores y conspiradores. En ocasiones el prefecto es el verdadero gobernante, gobernándolo desde la sombra, por lo que no es raro que caiga en desgracia.

- El **Prefecto de la Annona**, encargado del suministro de grano en Roma, siendo un instrumento político valioso y muy útil, ya que tiene el poder de tener contento al pueblo de Roma siendo generoso o descontento si el grano no se suministra correctamente.



- El **Prefecto de los Vigilantes**, con funciones de bombero y seguridad variada, como cárceles y termas.
- El **Prefecto de la Ciudad** controla las cohortes urbanas – policía– y se encarga de la administración de la ciudad.
- **Egipto** está administrado por un prefecto escogido directamente por el Emperador.

CANCILLERÍA IMPERIAL

La Officia Palatina está dividida en *scrinias* –oficinas, ministerios– que administran todo el Imperio. La cancillería está compuesta sobre todo por miembros del orden senatorial y ecuestre, así como algunos libertos. A los jefes de las oficinas se les conoce por jefes de negociado –*magister scrinii*–, asistidos por numeroso personal, funcionarios y jurisconsultos, los cuales suelen acompañar al emperador en sus viajes. Los jefes de negociado son curadores –un tipo de magistrado– del orden senatorial, pero son sus ayudantes –procuradores del orden ecuestre– los que controlan las oficinas, escogidos por el emperador.

- Oficina **ab epistulis**: correspondencia oficial y embajadores. Dividida en dos, una *ab epistulis graecis*, para correspondencia en griego, y otra, *ab epistulis latinis*, para la escrita en latín.
- Oficina **a rationibus**: finanzas y tesoro.
- Oficina **a cognitionibus**: asuntos judiciales.
- Oficina **a libellis**: asuntos de quejas y demandas judiciales de los ciudadanos.
- Oficina **a censibus**: encargada de redactar el censo de ciudadanos y redactar la lista de senadores, caballeros y magistrados.
- Oficina **a studiis**: encargada de las bibliotecas privadas de la familia imperial, así como sus lecturas y la importante elaboración de discursos.
- Caracalla crea una nueva oficina –**a memoria**– cuya función es controlar a las otras oficinas.

PROCURATELAS

Además de las adjudicadas a la cancillería imperial hay gran cantidad de procuratelas bajo control del orden ecuestre dedicadas a una gran diversidad de actividades: control monetario, de los acueductos, de los juegos públicos, de las herencias, de los derechos de los ciudadanos, administración de las bibliotecas, del control de los esclavos públicos, de los caminos, de las minas, de los vehículos, provincias imperiales, etcétera. Durante el Imperio hay establecidas más de mil procuratelas.

En Italia dos procuradores se encargan de dirigir las flotas navales estacionadas en **Ravenna** y en el **Miseno**, siendo cargos militares, así como de controlar el puerto de Ostia.

Las procuratelas y las magistraturas se compaginan, en la práctica el poder real depende de varios factores, aunque muchas veces lo determina el poder personal e influencia del magistrado o el procurador, ya que no es raro que cada uno tenga competencias parecidas y se enfrenten.

EL ANTIGUO SENADO DE LA MONARQUÍA, SOLO UN RECUERDO

Tal y como describe Propertio, el senado estaba formado por los padres de las familias más importantes: “Hombres vestidos de pieles, hombres de corazón rustico: cien de entre ellos, en un prado, era muchas veces todo el Senado”

ORDEN ECUESTRE

En tiempos antiguos los caballeros eran todos aquellos capaces de costearse un caballo y equipo para la guerra, ya en tiempos de la República esa finalidad había perdido su sentido con el ejército profesional. Los caballeros se han dedicado a gran cantidad de profesiones liberales –abogados, jurisconsultos–, magistrados municipales de las provincias y comerciales. Son la segunda nobleza, y en verdad un poder creciente e importante en el Imperio.

ANULUS AUREUS

Anillo de oro, enseña honorífica que solo pueden llevar los senadores y miembros del orden ecuestre.

INTERPRETACIÓN: PLURAL

MAYESTÁTICO Y EL PRONOMBRE USTED

Vos, os, usted,... estos términos no existen en latín. Curiosamente, al dirigirse a un *honestior* e incluso al Emperador, se le llama de tú. Claro está que se utilizan otras formas de cortesía y protocolo, como excelencia, eminencia, egregio, y un largo etcétera. Lo que importan son las formas y el tono de voz. Por ejemplo, un liberto dirigiéndose a un equite podría decir: oh egregio, aquí me presento ante ti; en vez de oh, egregio, aquí me presento ante vos –o usted–. Curiosamente, al leer cartas antiguas dirigidas a cualquier emperador puede apreciarse que se dirigen a él llamándole de tú, pero con deferencia y halagándole.

CONSEJO DEL PRÍNCIPE

El *consilium principis* está compuesto por los jefes de negociado, familiares influyentes del emperador, prefectos y otros altos funcionarios, los cuales suplantaban al Senado en poder. Se reúnen a petición del Emperador o del Prefecto del Pretorio.

EL SENADO

En el S.III el senado está compuesto por unos 600 miembros, de los cuales más de un tercio no son italianos. Su función es la de redactar las leyes, siendo muchos de ellos magistrados, a su vez actúan como jueces en asuntos de derecho criminal y tribunal de apelación en lo civil. El emperador los tiene en verdad sometidos, ocupados casi exclusivamente en la administración de la ciudad de Roma, aunque debido a sus influencias y riquezas su poder es todavía notable. Siempre andan luchando entre ellos, y de hecho no es raro que a veces acontezcan tumultos promovidos por las diferentes familias y facciones senatoriales. El Senado es el centro de la oposición al Imperio, siempre deseoso de restaurar los tiempos de la República.

Los senadores tienen varias prohibiciones, entre ellas la más notable es que les está prohibido dedicarse al comercio, ya que su poder debe radicar en la riqueza que dispensan sus terrenos. En la práctica los senadores utilizan a sus allegados para dedicarse al comercio y asuntos similares.

LOS COMICIOS

“TODO SE DECIDE POR LOS SUFRAGIOS DE LOS RICOS, NO POR LOS DEL PUEBLO”

–CICERÓN.

Durante la República los comicios englobaban a los ciudadanos romanos –hombres libres– para que controlasen al Senado, realizando votaciones diversas. Hay tres tipos de comicios, los centuriados, curiados y tributos, llamados también plebeyos.

IMPOTENTIA MULIEBRIS

"Arrebato, falta de razón propia de las mujeres". Durante la República, los romanos consideraban a las mujeres ineptas en cuestiones intelectuales y de carácter. Consideraban que debido a su forma de ser, eran incapaces de actuar con la misma diligencia que un hombre. Este viejo prejuicio sin mucho sentido, fue desapareciendo durante el Imperio, llegando incluso a criticar con cierta dureza, pero permaneciendo vigente para los más retrógrados.

MARIDOS CELOSOS

Algunos esposos que desconfían de la fidelidad de su mujer, con o sin motivo, suelen enviar a un esclavo de su confianza a vigilar a la posible adúltera. La ley romana es más dura con la mujer adúltera que con el hombre infiel. La mujer repudiada por adúltera pierde su dote.

- Los **comicios centuriados** elegían magistrados, declaraban la guerra y la paz, tendiendo cierto poder legislativo.
- Los **comicios curiados** daban su opinión sobre temas sociales, religiosos y políticos.
- Los **comicios tributos** o plebeyos elegían magistrados menores y juzgaban delitos.

Durante el Imperio el poder real de los comicios está tan disminuido que solo son una reminiscencia del pasado, utilizados por el Emperador, del que son un instrumento para contentar al pueblo. El Emperador nombra candidatos y los comicios se limitan a votarlos, aunque en épocas de caos y guerras civiles el senado intenta imponer su criterio.

CLASES SOCIALES

En el Imperio hay dos grandes grupos sociales básicos, los ciudadanos y los no ciudadanos.

Los ciudadanos son todos aquellos nacidos libres, pudiendo distinguirse dos grandes grupos: los honestiores –senadores, caballeros, magistrados– y los humiliores –la plebe–.

Los **honestiores**, constituidos por el orden senatorial, el orden ecuestre, los magistrados, los decuriones y la burguesía municipal. Copan los puestos de poder y mando, de entre ellos se escogen a la mayoría de los magistrados, gobernadores provinciales y los dirigentes del ejército. Para ser senador hay que tener una renta de al menos 250.000 denarios, siendo escogido por el emperador, siendo este honor hereditario. Para ser caballero es necesario poseer 75.000 denarios, constituyendo el verdadero poder dentro de las magistraturas, y seguir la carrera ecuestre. Dentro de los honestiores los senadores y caballeros forman la elite, los llamados "potentes". El rango senatorial es hereditario, y aunque el teoría el ecuestre no, algunos caballeros consiguen que sus hijos también lo sean gracias a su influencia y poder.

Los **humiliores** lo constituyen la inmensa masa de ciudadanos, masa heterogénea, pues abarca desde el rico mercader hasta al más mísero, siempre y cuando no sea esclavo o liberto.

Los **esclavos** y los **libertos** –antiguos esclavos liberados– no son considerados ciudadanos, aunque los hijos de los libertos sí lo son.

Por último podríamos citar a los **peregrini** –peregrinos–, extranjeros dentro del Imperio, los cuales no son ciudadanos aunque tienen cierta protección jurídica. Muchos de estos peregrinos pueden ser mercaderes de lejanas tierras o bárbaros establecidos en tierras romanas, como germanos, garamantes de África, persas o sármatas.

LA MUJER ROMANA

Para los romanos más antiguos, existen dos tipos de mujeres: las matronas, mujeres libres o casadas, o que pueden estarlo; y el resto de las mujeres. Una mujer romana, virtuosa y noble, dedica su vida a la familia. En Roma nunca se limitó la cultura básica a las mujeres, al contrario que en Grecia, nunca se las "encerraba" en un *gineceo*, aunque debían ser pudorosas, buenas madres y esposas. En cuanto a educación, en las escuelas asisten tanto niños como niñas. Muchas mujeres alcanzan altos grados de cultura –más que muchos hombres–. Además, las mujeres pueden hacer vida normal, como ir al mercado, al teatro y juzgados, asistir a banquetes con sus maridos, participar en las conversaciones y ayudar a otros hombres en política, y no son pocas las patricias que ostentan una influencia notablemente en el Imperio. Incluso llegarían a manifestarse, pidiendo se anule una ley que limitaba el lujo en el vestido.

Cuando una digna matrona abandona su casa para recorrer la ciudad debe vestir la *stola matronalis*, símbolo de su condición. Consiste en un vestido largo hasta los pies, recogido con un ceñidor alto; el cuello se adorna con un bordado de color y el bajo con un volante.

En el mundo griego y helenístico, en general, la mujer goza de muchas menos prerrogativas, incluso se ve con malos ojos estas "nuevas costumbres" llegadas del Occidente.

La mujer casada, habitualmente estaba bajo la autoridad paterna y no la del marido, pero a lo largo del tiempo esto fue cambiando. La mujer es en gran medida independiente, pudiendo tener bienes e ingresos propios, e incluso divorciarse de motu propio, utilizando la fórmula: *tuas res tibi habeto*, "coge tus cosas". Tal y como decía Séneca: "las mujeres no cuentan los años por el número de cónsules –elegidos cada año–, sino por el de sus diferentes maridos". Las mujeres de familias ricas, casadas en su mayoría por conveniencia con otras familias de igual condición, son un tanto indiferentes con sus maridos, y ellos a su vez de ellas.

Durante el Imperio parte de las mujeres y hombres consideran el matrimonio como un mal, multiplicándose los divorcios. Emperadores como Augusto, Domiciano y Septimio Severo intentan poner remedio a esto, creando leyes restrictivas al divorcio o la soltería entre el orden senatorial y ecuestre o leyes más duras contra el adulterio.

Las patricias y honestiores dedican gran parte del día a organizar su propia casa, ya que controlar a los esclavos y sirvientes de diferente condición conlleva tiempo, eficacia y esfuerzo. El resto de las mujeres, de más humilde condición, ¡pues igual! Salvo que casi todo tienen que hacerlo ellas con ayuda a lo mejor de uno o dos esclavos: traer agua a casa, limpieza, mercado, incluso hacer parte de sus utensilios, y un largo etcétera.

LOS MAGISTRADOS

Una de las genialidades del gobierno de Roma lo encarnan las magistraturas. Variadas y muy *prácticas*, su función es la de ad-

CURSUS HONORUM

Edades mínimas para cada magistratura

Vigintivirato	17
Tribunado militar	18
Cuestura	25
Edilidad	27
Tribunado	27
Pretura	30
Consulado	33

MAGISTRATURAS CON IMPERIUM

Consulado y pretura

MAGISTRATURAS CURULES

Consulado, pretura, edilidad curul y censura

MAGISTRATURA CON AUSPICIOS MAYORES

Consulado, pretura y censura

MAGISTRATURAS SIN IMPERIUM

Edilidad, cuestura, censura y tribunado

MAGISTRATURAS NO CURULES

Cuestura, tribunado y edilidad plebeya

MAGISTRATURAS CON AUSPICIOS MENORES

Cuestura y edilidad curul

ministrar el enorme territorio bajo el poder del Imperio, desde administradores fiscales pasando por cargos militares hasta rectores de justicia.

Para acceder a las magistraturas hay que pertenecer al orden senatorial o al ecuestre, siguiendo las prerrogativas establecidas por el *cursus honorum* –la carrera de los honores–, siendo diferente para el orden senatorial y el orden ecuestre. Dichas carreras delimitan la forma en que uno puede ir ascendiendo, además de establecer los requisitos necesarios para acceder a cada cargo, dictaminando las obligaciones y derechos de cada una de ellas.

Durante la República las magistraturas, ocupadas sobre todo por senadores y algunos caballeros, eran el poder real de Roma. El ejército, la religión, la economía, todo estaba controlado por ellas, pero con la llegada al poder de Augusto, el cual concentró el poder en él, y el establecimiento del Principado las magistraturas perdieron gran parte de su poder, pero siguen siendo atractivas para muchos, ya que gracias a ellas se puede obtener el gobierno de una provincia o un mando militar, la cuestión es que el emperador se fija en aquellos que ejercen su magistratura eficazmente.

Para poder ser magistrado hay que reunir las siguientes condiciones: ser ciudadano de pleno derecho, varón y haber servido diez años en el ejército; aunque hay dispensas y excepciones, ya que el Emperador puede escoger en realidad a quien le plazca.

Todas las magistraturas tienen una duración de un año, salvo los censores que ostentan el cargo durante 18 meses, además de ser adjudicados cada cinco años.

Los senadores magistrados reciben el título de *clarissimus*, los caballeros pueden recibir los títulos de *egregius*, *eminentissimus* o *perfectissimus* en caso de prefectos.

Antes de empezar la carrera los aspirantes a magistrados pueden acceder al **vigintivirato**, comisión de 20 miembros con funciones diversas, una especie de noviciado no obligatorio. Los *vigintiviratos* realizan funciones como jueces civiles –10 miembros–, tres comisarios de policía (arrestos, encarcelamientos, ejecuciones), tres controladores de la moneda y cuatro veedores encargados de ayudar a los ediles en Roma.

El **tribunado militar** es otro escalón no obligatorio. Están bajo el control del legado de una legión, en número de seis, de los cuales uno es del orden senatorial. Suelen realizar algunas funciones administrativas o controlar a la caballería legionaria.

Las magistraturas son las siguientes:

- **Cuestura:** Comisión de veinte miembros. Realizan funciones diversas: dos secretarios del emperador, dos archiveros en Roma, cuatro secretarios de los cónsules y doce cuestores *propraetore*, los cuales ayudan a los gobernadores provinciales.
- **Edilidad:** comisión de diez miembros. Realizan funciones de policías de los mercados, organizan y vigilan los juegos públicos, sus edictos actúan como códigos de comercio.
- **Tribunado de la plebe:** exclusivo para plebeyos. Comisión de diez miembros. Protegen los intereses de los plebeyos –*humiliores*–, tanto intereses personales como sus posesiones.
- **Pretura:** comisión variable, de doce a dieciocho miembros. Encargados de los asuntos con los extranjeros, herencias, litigios entre el tesoro y particulares y subastas. Son un escalón muy codiciado ya que permiten acceder al gobierno de una provincia.
- **Consulado:** comisión de dos miembros. La más codiciada magistratura, elegidos por el Emperador. Durante el Imperio se nombran dos cónsules ordinarios que dan nombre al año –epónimos–, que dan nombre al año en curso, por ejemplo “año del consulado de Gneo Servilio y Aulo Cornelio”–, los cuales suelen ser revelados al cabo de unos pocos meses por dos cónsules sufectos, por lo que a lo largo de un año hay en realidad cuatro cónsules –durante el principado de Cómodo, el prefecto del pretorio adjudica en un solo año 25 consulados, cobrando por ello–. Los cónsules tienen atribuciones militares, encargándose del reclutamiento y dirección de los ejércitos. Presentan casos jurídicos al Senado, presiden además varias fiestas religiosas.
- **Censura:** comisión de dos miembros elegido cada cinco años entre antiguos magistrados. Su función es la de evaluar la riqueza de los ciudadanos, inscribirlos en las listas de ciudadanos, redactan las listas de senadores y caballeros. Durante el Imperio los censores han perdido casi todos sus atributos.

Cada magistratura tiene ciertos privilegios y honores añadidos, siendo los más importantes el *imperium*, el curul y los auspicios.

El *imperium* permite al magistrado el poseer lictores. Los lictores son guardaespaldas encargados de apartar a la multitud, los cuales portan las *fascas*, haz de varas, en ocasiones rodeando un hacha –solo se permite el hacha fuera de Roma–, en sus hombros. Las *fascas* simbolizan el poder del magistrado para ajusticiar y administrar justicia, reminiscencias del pasado. Los lictores son ciudadanos libres o libertos.

El derecho **curul** permite al magistrado llevar la toga *praetexta* –toga rodeada de una banda púrpura– y sentarse en una silla curul –silla con forma de tijera hecha de marfil– que representa el poder del magistrado para administrar justicia. Las magistraturas no curules solo puede llevar la toga ordinaria y hacer uso del *subsellium* –banco bajo sin respaldo–.

Hay dos tipos de derechos a **auspicios**, mayores y menores. La única diferencia es que los menores no pueden ser realizados fuera de Roma, además de tener más valor los mayores en caso de contradicción. Los magistrados suelen realizar auspicios cuando van a realizar algún tipo de acción importante ya que la opinión de los dioses es trascendente.

GOBIERNO DE LAS PROVINCIAS

Las provincias están bajo el control de los gobernadores, aunque hay que distinguir básicamente dos tipos de provincias, las senatoriales y las imperiales. Las **provincias senatoriales** están totalmente pacificadas, estando bajo el control de promagistrados sin poder militar por espacio de un año, escogidos por el Senado. Las

EL NOMBRE ROMA

El origen del nombre de la ciudad es un misterio. Algunos consideran que el nombre proviene de su fundador, Rómulo. Otros consideran que es de origen etrusco –rumm, o rumon–, significando “ciudad del río”. A su vez, los viejos pontífices y otros sabios romanos creen que la ciudad tiene un nombre secreto, sobrenatural y divino, que si se descubre está prohibido pronunciar pues al que lo hiciera le daría un gran poder sobre la ciudad.

LAS NUEVE COLINAS DE ROMA

La ciudad está dominada por nueve colinas, siete de ellas llamadas montes, y dos, nombradas las últimas, colles –espolones, colinas–. Son las siguientes: Palatino, Capitolino, Esquilino, Celio, Aventino, Janículo y Vaticano. Siendo las colles, el Quirinal y el Viminal.

UNA NOCHE AGRADABLE PARA PASEAR POR ROMA, SEGÚN EL SATÍRICO JUVENAL

“Considerad ahora cuántos peligros se corren durante la noche. Contemplad la altura inmensa de las casas, de las que os caen como rayos todos los pedazos de cacharros y de pucheros que llueven de las ventanas. ¡Qué huellas tan profundas imprime en el pavimento la caída de estos objetos! Se os podría tomar por un abandonado, por un tonto, si fueseis a cenar sin haber hecho testamento; tantas muertes habéis de temer como ventanas abiertas encontréis a vuestro paso. ¡Haced votos, felices todavía si se contentan con verterlos encima el contenido del bacín! El insensato, en el ardor del vino, si no ha pegado a alguien, está en un suplicio, pero hiriendo como está en juventud y en vino, evita encontrarse con aquel a quien en manto de púrpura, el largo séquito de clientes, las numerosas antorchas y el candelabro de bronce le inducen a perdonar. Soy yo, que no tengo para guiarme más que la luz de la luna, el débil resplandor de un cabo de mecho que economizo, soy yo el que sufro sus malos tratos. En cuanto todos están encerrados en sus casas, cuando ya no se oye el ruido de cadenas que defienden las tiendas, se acechará para robarlos. Guardaros también de vez en cuando de los puñales de esos bandidos que al acercarse la ronda salen de las marismas fronterizas o de la selva Gallinaria, y acuden todos a Roma a devorar lo que encuentran”

EL RUIDO EN ROMA, SEGÚN SÉNECA

“Me rodea por todas partes un ruido ensordecedor. Vivo pegado a un concurrido lugar y te puedes imaginar el jaleo, un griterío en todos los tonos tan bestial que desearías ser sordo. Escucho el jadeo de los que se entrenan con las pesas de plomo. Y ya cuando llega uno de esos que no sabe jugar al balón sin gritar y empieza a contar los puntos que ha ganado en voz alta entonces apaga y vámonos. A esto le añades el pelmazo o el ladrón con las manos en la masa, o el charlatán que se queda encantado con solo oír su propia voz. Y finalmente el vendedor de bebidas, el charcutero, el pastelero y todos los camareros de las tabernas que van ofreciendo su mercancía con una especial modulación de la voz...”

provincias imperiales están gobernadas por legados –legati–, escogidos directamente por el Emperador, estando designados a la misma el tiempo que el emperador estime necesario. Hay tres tipos de provincias imperiales, las consulares –gobernadas por un magistrado con poder consular–, las pretorianas –gobernadas por un pretoriano– y las gobernadas por procuradores.

Egipto es un caso aparte ya que se considera posesión directa del Emperador, de hecho si un senador desea ir allí debe pedir permiso.

El gobierno de una provincia tiene atribuciones económicas, judiciales y políticas para los gobernadores, los cuales tienen la obligación de mantener el orden, así como de controlar las finanzas del lugar, estando supervisado por el emperador, al cual rinden cuentas directamente.

Cada provincia es diferente por lo que debe entenderse que no es igual por ejemplo la Bética que Britania, cada provincia requiere diferente tratamiento. Para un romano es un gran honor y responsabilidad el ser gobernador.

Italia no es una provincia más, ya que goza de ciertos privilegios, aunque poco a poco irán desapareciendo.

ROMA, CIUDAD ETERNA

“Así que, entonces, llegó a Roma, al hogar del Imperio y de todas sus virtudes, y, cuando vio el Rostra, el Foro más famoso de los antiguos dominios, se quedó asombrado: mirara donde mirara, quedaba impresionado con la abundancia de monumentos”

–AMIANO MARCELINO.

Corre el siglo II, poco queda de la primitiva Roma, la cual tiene casi un milenio de historia a sus espaldas. Cuando Rómulo fundó la ciudad su población provenía de diferentes lugares: etruscos, sabinos, latinos... constituyendo desde sus orígenes una ciudad cosmopolita.

La Roma Imperial es una inmensa urbe de más de un millón de habitantes, provenientes de todas partes del Imperio, de hecho, los romanos genuinos se quejan ya que Roma es más extranjera que nunca: galos, hispanos, africanos, hebreos, sirios, todos llegan a la gran Vrbs –la ciudad– atraídos por las oportunidades.

En Roma pueden encontrarse todo tipo de lujos y comodidades, termas, bibliotecas, inmensos jardines, enormes foros, y por supuesto los espectáculos propios del pueblo romano, como el Circo y el Anfiteatro Flavio –el Coliseo–.

Roma es el centro del Imperio –y casi del mundo–, donde el lujo más exagerado convive con la miseria más absoluta. Los honestiores hacen gala de su poder y riqueza, siempre confabulando para obtener más poder y riquezas.

La ciudad está dividida en catorce distritos, los cuales disponen de servicios de vigilancia e incluso de bomberos, cada distrito es supervisado y administrado por dos procuradores, los cuales suelen ser libertos. Cada distrito –vici– posee su culto propio, con sus lares y penates, en la encrucijada más importante se erige un altar para honor del distrito, asistido por cuatro vicomagistri, los cuales deben ser ciudadanos del distrito.

El centro de la ciudad es el Foro del Capitolio, lugar de reunión al aire libre, pero rodeado de templos, basílicas –donde se imparte justicia y se realizan reuniones de todo tipo–, aunque en Roma hay gran cantidad de foros con una gran variedad de actividades.

La ciudad está dominada por sus nueve colinas, dos de ellas en la orilla derecha del Tíber, el Janículo y el Vaticano. Las otras siete colinas, sobre las que se asienta la mayor parte de la ciudad, forman una herradura, con el Palatino en el centro. Antes de la fundación de la ciudad, pequeñas poblaciones dominaban algunas colinas, separadas por valles infecundos, rodeados de

EL TIBER

Este famoso río nace en los Apeninos. De escaso caudal al principio, finalmente discurre tranquilo hasta el mar, en Ostia. Divide el Lacio de Etruria. Antiguamente era llamado según lengua ligur, Álbula, y por los etruscos Thybris. El río provee de agua a la ciudad por medio de acueductos y fuentes. Toda la campiña que lo rodea está poblada por lujosas villas y granjas. Siendo un río parcialmente navegable, las barcazas y balsas lo remontan hasta la ciudad llevando exóticos productos traídos de diferentes partes del Mediterráneo. El río, aunque en apariencia tranquilo, cuando se desborda suele hacerlo en Roma. Esto, pese que es un desastre, suele verse como una advertencia del dios del río. Cuando esto sucede se realizan ritos purificadores.

ROMA EN CIFRAS

Todo en Roma es a lo grande, aquí tienes algunas cifras: 11 termas públicas, 1.000 piscinas y fuentes, 19 acueductos, 2 circos, 2 anfiteatros, 36 arcos de triunfo, miles de estatuas, 28 bibliotecas, más de 100 templos, 2.000 palacios, cerca de 40 puertas, docenas de basílicas, 4 teatros, 15 foros, 3 mercados, 9 puentes sobre el Tiber, y más de 40.000 insulae.

marismas insalubres. Pero los romanos lograron desecarlos e ir ocupando poco el territorio de lo que sería Roma.

Rómulo al fundar la ciudad, marcando los límites con su arado, lo hizo en la colina del Palatino, esto marcaba el pomerium, el límite religioso y político de la ciudad. Con el paso de los siglos, este se ha ido extendiendo, hasta cubrir la ciudad de los Césares.

LOS CATORCE DISTRITOS DE ROMA

I Porta Capena: pequeño distrito situado al sur de la ciudad, posee unos pocos monumentos famosos, como las termas de Severo y Cómodo, así como el templo del Honor y la Virtud, pero es famoso sobre todo por la Vía Apia procedente del sur, uno de los paseos favoritos de los romanos. A lo largo de la Vía se pueden encontrar innumerables mausoleos y tumbas de diverso tipo, ya sean de humildes familias hasta tumbas similares a casas de patricios y magistrados importantes, así como inmensos columbarios de libertos de emperadores. Estos columbarios contienen las cenizas de estos libertos. La Vía tiene un gran aspecto monumental. Por todo ello, este distrito es muy transitado, incluso por senadores y emperadores, ya que son muchos los que finalizan aquí los funerales. Esto es debido, salvo raras excepciones, a que está prohibido ser enterrado en el interior de la ciudad, considerado sagrado. En la puerta Capena es donde Horacio mató a su hermana, la cual lloraba la muerte de su prometido Curiacio.

II Caelimontium: este distrito se conocía también como Querquetulanus debido a que estaba cubierto por un bosque de encinas. Habitado por trabajadores muy humildes y honrados, pero cuajado de elegantes domus, por lo que también se considera un barrio aristocrático. El monte Celio es un lugar tranquilo. Aquí convergen dos grandes vías de la ciudad, la Vía Apia y la Vía Latina. Posee santuarios a cultos primitivos, tumbas y edificios relacionados con la llegada y salida de magistrados. Posee el templo al Divino Claudio y anexo un ninfeo construido por orden de Nerón –el cual también ordenó derruir parte del templo a Claudio, reconstruido por Vespasiano–. Subiendo por el *Clivus Scauri* –esta calle posee siete arcadas que se utilizan como puentes, conectando las casas desde un segundo piso o nivel–,

pendiente rodeada por tiendas, residencias y una basílica, se llega hasta una gigantesca casa de ¡8.000 metros cuadrados de superficie total! Este lugar es conocido como la *Vectilinae aedes*, siendo la residencia más habitual de Cómodo –aquí es donde morirá estrangulado–. La casa dispone de dos zonas, una para invierno y otra para verano, habitaciones de recepción, termas y edificios de servicio. Hacia el este se encuentra la *Domus Hilariana*, construida por el mercader de perlas Publicio Hilariano, miembro de la collegia de los *Dendrophoi* de Cibeles –portadores del pino sagrado–. La casa se utiliza como centro de reunión de este culto. El símbolo de este grupo es un ojo atravesado por un clavo. En la colina se encuentra el cuartel de la guardia a caballo del emperador, los *equite singulares*. Aquí convergen además varios acueductos, como el Anio Vetus, el Aqua Marcia, el Aqua Repula y el Aqua Iulia; y dos vías, la Vía Predestina y la Vía Labicana. En las cercanías de la Vía Predestina se encuentra una basílica subterránea, algo muy inusual. Fue construida por orden de Tiberio como un lugar de “juegos”, decorada con pinturas eróticas de diverso tipo. Con el tiempo se ha convertido en lugar de extrañas orgías nocturnas para ricos y depravados. En el extremo este de la colina Septimio Severo comenzará la edificación del Sessorium, también conocido como Palacio de Helena. Este palacio imperial lo finalizará su descendiente Heliogábalo. El complejo incluirá unas termas, un anfiteatro, un circo y una basílica. En la colina también existe una escuela de gladiadores. Posee un soto sagrado, llamado de las ninfas Camenas. El barrio dispone de un mercado construido por Nerón.

III Isis et Serapis: este distrito está situado en parte de la llamada *Roma Quadrata* fundada por Rómulo, siendo uno de los sitios más antiguos de la ciudad. Su edificio más importante y emblemático es el anfiteatro Flavio –el Coliseo–, que domina toda la zona. Junto al anfiteatro se encuentra el *Ludus Magnus*, la mayor y mejor escuela de gladiadores del Imperio, incluyendo almacenes y hospitales. También existe un cuartel de la marina del Miseno, cuyos marineros se encargan de maniobrar el *velum* –toldo de enormes dimensiones– del anfiteatro. Frente al anfiteatro se encuentra una gigantesca estatua de Nerón, un coloso de 35 metros de altura, transformado en el héroe Hércules o el dios Helios, según el gusto del emperador reinante. El barrio posee asimismo dos grandes termas, las de Tito y Trajano. Muy cerca del anfiteatro Flavio se halla la *Meta Sudans*, una fuente en la que convergen cinco distritos. Tiene una altura de 17 metros y 7 metros de diámetro, situado dentro de un pilón redondo, parecido a un betilo simbólico del dios Apolo. En el extremo sur se encuentra un espléndido templo a Isis y Serapis, el cual da nombre al distrito.

IV Templum Pacis: pequeño pero importante distrito al norte del Foro y del Palatino, cuajado de numerosas tabernas y tiendas dispuestas de forma no interrumpida, el distrito es un gran mercado. Sede del comercio de lujo, sobre todo femenino. Pueden comprarse artículos exóticos y extraños como bolas de cristal, plumas de pavo real para los abanicos, cofrecillos de marfil o ricas maderas talladas, perfumes... Durante el día la seguridad del barrio solo puede equipararse a la astucia de los ladrones que acuden aquí. De noche el barrio es peligroso pues se trata del barrio conocido como Subura, solo apto para la más baja ralea, pues las mercaderías cambian del lujo más exagerado a lo peor que puede ofrecer el ser humano, desde proxenetas con sus prostitutas hasta asesinos a sueldo.

V Esquiliae: distrito que cubre la colina Esquilina, de cierta altura, incluye también la colina Viminal. Parte de la muralla de



Servio Tulio la divide del resto de la ciudad por el oeste. Es un barrio de obreros de condición humilde, y de otros de mala fama, como enterradores, incineradores y embalsamadores. Posee varios jardines, como el de Mecenas, el de Lamia y Maya, y Tauro, siendo el más famoso el primero –fundado sobre un antiguo cementerio–. El barrio está dominado por el Castra Pretoria, cuartel de la guardia pretoriana. Al oeste del cuartel se encuentra el Campo de los Suplicios, donde las Vestales que rompen sus votos son enterradas vivas. La *gens* Flavia posee un santuario a su familia en este distrito, construido por orden de Domiciano, hijo de Vespasiano, siendo su lugar de nacimiento. Cerca se encuentran dos templos, uno a Serapis y otro a Mitra. Casi en las afueras del distrito una zona está habilitada para la ejecución de condenados.

VI Alta Semita: distrito situado a gran altura, ya que cubre el Quirinal, la colina más alta de la ciudad. También se le conoce como la Colina de los Jardines. Habitado en el pasado por los sabinos liderados por el rey Tito Tacio. Posee un templo muy antiguo a Quirino, identificado con Rómulo. Otros templos están dedicados al Sol, la Salud y a Flora. Aquí se encuentra el antiguo “Capitolio”, que venera a la tríada Júpiter, Juno y Minerva en un antiguo templo. En este barrio vivieron Pomponio Ático, Vespasiano y el poeta Marcial. El barrio posee tres grandes jardines, los de Lúculo, los de Salustio –antiguamente poseído por César–, y el de los Domicios, antepasados de Nerón. Estos jardines poseen palacios, pórticos y bibliotecas públicas.

VII Via Lata: distrito anexo al Campo de Marte habitado por ganaderos, vendedores de verduras, constructores de literas y numerosos libertos debido a lo económico de sus *insulae* y mercados. Es un barrio comercial muy activo. Sus jardines, aunque pequeños, son numerosos, destacando el de Escipión. En este distrito se encuentran dos cuarteles, el de las cohortes urbanas –con misión de policía– y el de la 1ª cohorte de Vigilantes –bomberos y vigilancia nocturna–, siendo además sede del prefecto de los vigilantes. Asimismo, en el distrito se encuentra la oficina pública central del Correo imperial, con oficinas y curias.

VIII Forum Romanum: este distrito es el centro político y administrativo del Imperio, repleto de grandes monumentos, foros, mercados, basílicas y templos, donde pueden llevarse a cabo multitud de actividades y transacciones comerciales, judiciales, ritos nacionales romanos, y otras actividades variables. Siempre bullicioso, vivo y activo. Los romanos charlan, conocen y hacen contactos aquí. Desde poderosos banqueros y prestamistas –*argentarii*– hasta jóvenes caballeros pasean por el lugar, ansiosos de conocer y ser conocidos. Para medrar en Roma es necesario frecuentar los diferentes foros.

En el foro se encuentran multitud de edificios importantes, como el santuario a Vesta. El templo está consagrado a esta diosa, a Ops Consiva y a Marte –aquí se custodian los escudos sagrados de Marte–. El mayor complejo religioso de la ciudad es el templo doble dedicado a Roma y Venus, construido por Adriano.

El Foro está dominado por la colina Capitolina, antigua acrópolis de Roma. Formada por dos terrazas, la de mayor altura, el *Arx*, posee el Templo a Juno Moneta, donde se acuña moneda, siendo la ceca imperial, y el *Auguraculum*, donde se realizan importantes augurios. La otra altura posee el templo a Júpiter Óptimo Máximo. A medio camino entre ambos se encuentra el *Tabularium*, donde se archivan documentos públicos estatales de gran importancia. Existe un corredor oculto entre el Templo a Juno y el *Tabularium* por donde se realiza el traslado de moneda. Entre los dos por-

montorios, una pequeña depresión llamada *Asylum*, es sagrado incluso para delincuentes y fugitivos.

La zona colindante al Tíber es desde antiguo importante lugar de paso y comercio, conectando Etruria con Campania, y la Via Salaria hacia el mar. Aquí se encuentran diversos mercados, como el foro *Boario* –de ganado– y el *Holitorium* –de verduras y hortalizas–. Zona portuaria, posee el templo de Portumnus, hijo de Mater Matuta, protector de marineros y puertos. Otros templos son el de Mater Matuta –rodeado de tabernas y posadas–, Spes –Esperanza–, Juno Sospita, Fortuna, Jano y Hércules Victor –en honor a él por matar al gigante Caco, hijo de Vulcano–.

IX Circus Flaminius: este distrito, el mayor de la ciudad, está constituido por el Campo de Marte –posesión de los primeros reyes de Roma, confiscado por la República–, antiguamente considerado fuera de la ciudad ahora forma parte de la misma. Esta limitado al oeste por el Tíber. El Campo de Marte, antiguamente pantanoso, era el lugar destinado a las maniobras militares, carreras de carros y caballos, debido a ello se le conocía por el dios de la guerra. Aquí se reunían antiguamente los comicios romanos, además de realizarse el alistamiento de los ciudadanos romanos. Cerca del río está el Circo Flamini que da nombre al distrito, orientado hacia la Via Flaminia. Cerca del mismo se encuentran los establos que lo surte de caballos y carros.

El campo está lleno de galerías y pórticos que sirven para el paseo. Es un lugar apropiado como mentidero. Es muy utilizado por los jóvenes y cazadores de dotes como lugar de chanzas y encuentros. Las mujeres lo visitan para observar la boda del momento.

Pompeyo dotó a la zona con un pórtico, uno de los preferidos para pasear, un verdadero museo de estatuas y pinturas, además de un teatro, el primero construido en Roma en piedra, y la Curia, llamada con su nombre, donde se reunía el Senado –aquí fue asesinado César–. También existe un templo a Apolo, donde también se reúne el Senado. El interior de este templo es una verdadera maravilla, provisto de esculturas de gran calidad y otros trofeos traídos de las provincias orientales.

Otros pórticos son el de Municio, donde se distribuye grano a la plebe en algunas ocasiones, Octaviano, Adriano y Octavia, este último con biblioteca pública, curia y sala de Museo.

El teatro de Marcelo, iniciado por César y terminado por Augusto, estaba dedicado a Marcelo, designado sucesor del Imperio, pero que murió prematuramente. Las gradas están clasificadas para que cada estamento sepa cual es su sitio. Es un reflejo fiel de la sociedad romana.

El teatro más pequeño de la zona es el de Balbo, banquero amigo de Octavio. El día de su inauguración se desbordó el Tíber, por lo que para llegar allí era necesario ir en barca. En la zona se venden objetos de bronce de gran calidad, además los cordeleros realizan sus ventas aquí.

El lugar posee numerosos templos, como el de Juturna, Fortuna, Feronia, a los Lares Permarini y el impresionante Panteón, templo a todos los dioses. Localizado entre las termas de Agripa y las de Nerón, fue construido por Agripa, remodelado por Adriano, el santuario de su interior es una esfera perfecta que representa el mundo, con la mayor cúpula construida –no superada hasta el siglo XX–. Dos templos importantes situados juntos son el de Apolo Sosiano y Belona, diosa de la guerra.

En la antigua Saepta, antigua plaza donde se reunían los ciudadanos para los comicios, existe ahora un mercado de arte y antigüedades muy frecuentado.

El emperador Domiciano construyó en la zona un estadio, con capacidad para 30.000 personas, y un odeón, para las audiciones musicales y poéticas.

Aquí están dispuestas las columnas de Marco Aurelio y Antonino Pío, similares a la de Trajano.

Existe un antiguo edificio conocido como Terentum, hacia el oeste. Se trata de un arcaico sulfatara, una grieta por la que salen vapores de azufre. Se considera una entrada al inframundo, relacionado con un santuario a Dis y Prosérpina.

X Palatium: este distrito incluye la colina del Palatino, constituido exclusivamente por los diferentes complejos palaciegos construidos a lo largo de los siglos por los emperadores y otros romanos ilustres, como Lutacio, Livio, Druso, Cicerón, Sila, Marco Antonio, Mesala Corvino, Hortensio y Agripa. De un extremo a otro uno se desplaza por lujosos palacios anexos, que es difícil saber donde empieza uno y acaba el otro. La colina se ha agrandado por medio de una terraza artificial. El nombre de la colina pasó a denominar la palabra Palatium –nuestra denominación para palacio–. Septimio Severo construirá un complejo palaciego orientado al Circo Máximo, que incluirá unas termas y una gran terraza, desde la cual se domina el Circo Máximo, pudiéndose ver las carreras cómodamente desde aquí. La Aqua Claudia se encarga de proporcionar agua a los palacios y sus numerosos jardines. Lo habitual es entrar en los palacios desde el Foro, construyéndose un monumental vestíbulo para ello.

En el Palatino, colina sagrada desde tiempo arcaico, se encuentra la casa de los salios, custodios de los escudos sagrados, el templo de la Victoria, los templos a Júpiter Vengador, de Magna Mater y un templo a Apolo, donde se realizan sesiones del Senado.

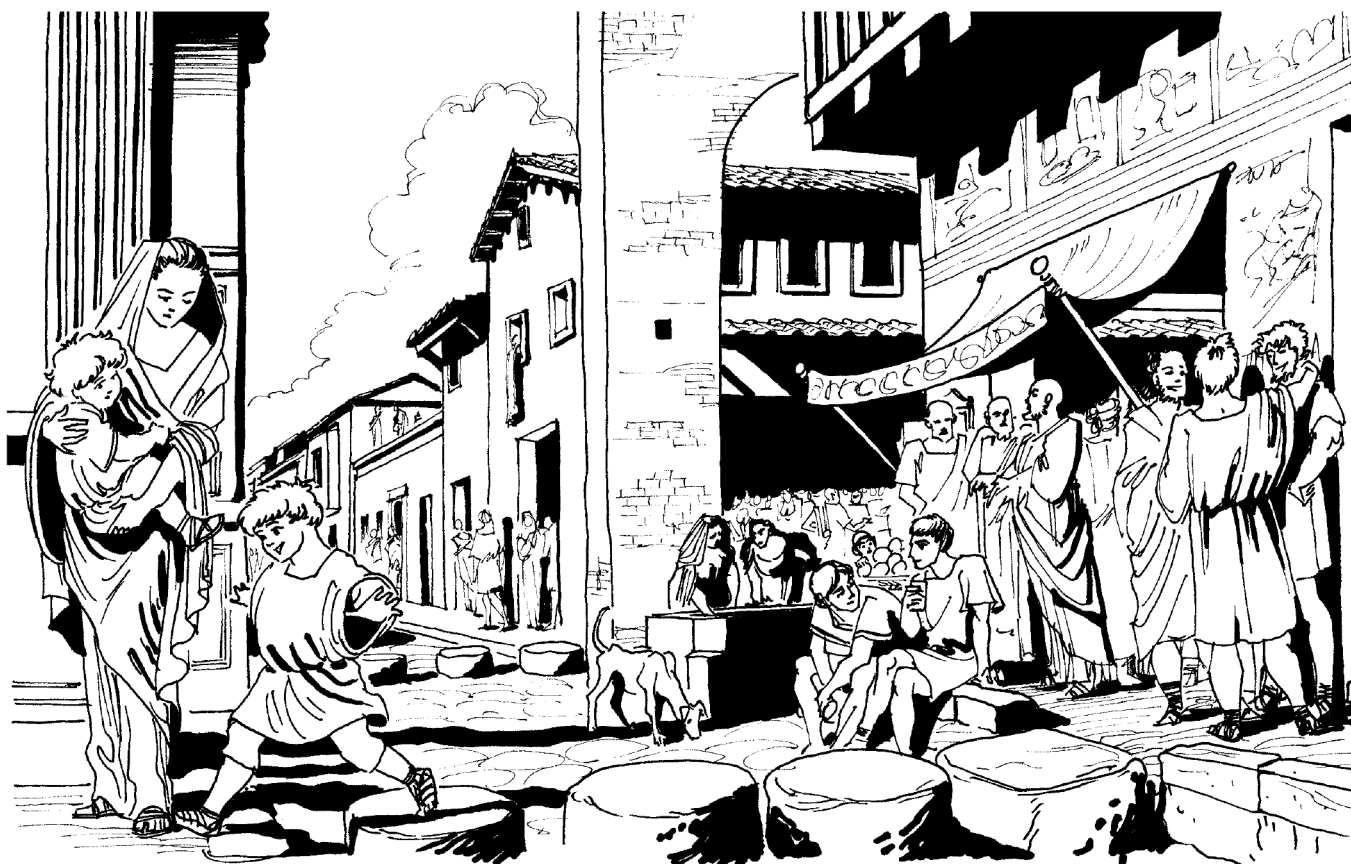
XI Circus Maximus: estrecho y largo distrito que está ocupado por el imponente Circo Máximo, valle situado ente el Pala-

tino y el Aventino. Justo al norte tiene la colina del Palatino y el Foro. Ya desde la época de Rómulo se realizaban carreras de caballos en este valle. Las carreras son esenciales durante los Ludi Romani, en Septiembre. El Circo tiene una longitud de 600 metros de largo y 100 de ancho.

Cerca del Circo se encuentra el *Secretarium Circi Maximi*, tribunal del prefecto urbano. Contiene además un mítreo, o santuario a Mitra.

XII Piscina Publica: distrito de mediano tamaño situado en el bajo Aventino, dominado por un gran estanque con el mismo nombre del distrito. Sobre el estanque serán construidas las Termas de Caracalla, la mayor de la ciudad durante mucho tiempo. El barrio es importante lugar de paso hacia el sur de Italia. Posee dos templos importantes, el de Bona Dea y otro a Isis. El lugar es residencia del prefecto Cornificio, importante colaborador de Septimio Severo. Aquí tenía su casa Adriano, antes de ser emperador.

XIII Aventinus: este barrio se extiende a lo largo del Tíber, el cual ha influido siempre en su carácter e historia. Fue colonizado por el rey Anco Marcio con habitantes de ciudades conquistadas. El barrio siempre ha sido considerado “plebeyo”. Se incluyó en la ciudad en época de Claudio. Dispone de un puerto –*Emporium*– y multitud de almacenes –*horrea*– para el grano especialmente y para otras mercaderías, lo que lo ha convertido en un imán para mercaderes, obreros y porteadores de diferentes partes de Italia y el Imperio. El Emporium, de unos 500 metros de largo, dispone de un atracadero con escaleras. El mayor almacén se conoce como Pórtico Emilio, estructura de 500 metros de largo, con 50 pasillos entre pilares, que hacen de almacenes de distribución. Lugar bullicioso, de gran actividad y vigilancia. Distrito caótico, dominado por la algarabía y confusión de lenguas, así



LOS PEORES BARRIOS DE LA CIUDAD: ESQUILINO, VIMINAL Y SUBURA

Estos tres barrios son los más “populares” de Roma. Barrios incómodos, malolientes, peligrosos, llenos de callejones y calles sin salida. Atestados de gente durante el día y el infierno en la tierra durante la noche. Lo peor de la ciudad vive aquí o pasa por allí, en busca de diversiones y entretenimientos baratos o que no pueden encontrarse en otros lugares. Aquí se encuentran las tabernas de peor fama, lupanares con prostitutas de todo tipo y condición, ladrones, delincuentes de variada “profesión”, y depravados de muy diferente vicio y gustos.

MARGINADOS

Y tras la luz de Roma, las sombras. No son pocos los marginados que viven más de noche que de día. En Roma los “oscuro loco nati”, los de oscuro y desconocido nacimiento, los más bajos entre la clase baja son conocidos como pullati, en referencia a una prenda pobre de color negro utilizada por la clase baja. Pullati es casi equivalente a delincuente o a persona deshonesta. Entre los pullati, los conocidos como decoctores -derrochadores- son personas endeudadas que tras pedir un préstamo lo han derrochado, algo que atenta contra su propio honor.

Otros individuos mal vistos son los libitinarii, funerarios, ya que tratar con cadáveres se considera impuro. Ni siquiera se les permite vivir dentro de la ciudad -en la ciudad de Roma viven en el distrito Transtiberino- y deben llevar un gorro distintivo. Sus cuerpos no pueden tener tatuajes o cicatrices, y un largo etcétera de restricciones.

Los lenones -proxenetas- y prostitutas -lupae, loba- obviamente son personas marginales con pocos derechos legales. A las prostitutas no se les permite casarse o defenderse judicialmente si son asaltadas sexualmente. Las prostitutas reciben diferentes nombres, como meretrices -ramera-, scrattae -basura-, scorta -pellejos-, y otros nombres aún más agradables.

ARTES LUDICRAE

En las ciudades y pueblos romanos es habitual ver a artistas lúdicos por las calles, entreteniendo a la plebe y con suerte, sacando unas monedas a los ricos. No se trata de artistas de gran cultura pero sí de grandes recursos con una gran vis cómica, son los grandes entretenedores de los foros, mercados y calles. Organizados en grupos de tamaño y calidad muy variable, a menudo compuesto por hombres libres o esclavos bajo un poderoso patrón. Estas compañías están habitualmente compuestas por cuenta cuentos y poetas, zancudos, funámbulos, malabaristas, traga-sables, escupe fuegos, danzarines, ofreciendo también otros tipos de espectáculos. Incluso admiten mujeres, algo impensable en el gran teatro.

DERECHO: INFAMIA

La ley conocida como infamia prohíbe que las personas de baja estofa, como proxenetas, prostitutas, pobres, lanistas -entrenadores de gladiadores-, actores y demás, pueden contraer matrimonio con personas del orden senatorial y ecuestre. De esta forma se impide que se mezcle lo mejor de la sociedad con lo peor.

como la multitud de esclavos que viven aquí. La muralla serviana, que lo limita al sur, tiene multitud de casas y edificios anexos a ella, que incluso aprovechan la misma como muro, tanto desde el interior de la ciudad como por fuera. Algunas casas comunican el interior y el exterior, como si fuesen puertas de la ciudad, tal es el caos arquitectónico de la zona. Parte del barrio es residencial, con lujosas domus.

Aquí, hacia el sur, se encuentra el llamado monte Testaccio, de unos 30 metros de altura, “construido” con los fragmentos de las ánforas rotas provenientes de la Bética y África, cargadas con aceite que una vez depositado en los almacenes, y vaciadas, son arrojadas aquí. El Testaccio es la décima colina de Roma.

Un poco más al sur puede encontrarse una tumba romana muy singular, la pirámide del pretor y tribuno de la plebe Cayo Cestio. Tiene unos 36 metros de altura, estando custodiado por cuatro obeliscos.

Posee templos como el de Diana Aventina y Juno Regina, así como la tumba del rey sabino Tacio, lugar donde se realiza el *armilustrum*.

XIV Transtiberinus: distrito que comprende el barrio situado al oeste del Tíber, incluyendo la Isla Tiberina y el monte Janículo, el más alto de los nueve. El Trastibere tuvo gran importancia militar desde la época de los reyes, ya que el Janículo se consideraba un baluarte contra los etruscos. En principio se consideraba un territorio ajeno a la ciudad, pero con el tiempo se ha considerado parte de la misma. Es un barrio eminentemente obrero, constituido por las casas de los trabajadores del puerto situado al sur, en el distrito del Aventino. Asimismo se instalaron en el mismo, mercaderes y esclavos. Después llegaron artesanos, alfareros, molineros, curtidores, porteadores, y un sin número de emigrantes provenientes del oriente romano, sirios, judíos -poseen una sinagoga-, egipcios, árabes,... Esta diversidad étnica se nota por la proliferación de templos -destacando uno dedicado a los Dioses Sirios-, santuarios y capillas dedicados a los dioses orientales, como Osiris. También se instalaron practicantes de profesiones marginales o curiosas, como domadores de fieras, funambulistas, vendedores ambulantes, así como provinciales que no encuentran fortuna en Roma. Muchos viven en condiciones precarias, en casas similares a chabolas. No son pocos los vagabundos y delincuentes que habitan el barrio. Un barrio un tanto peligroso, sobre todo de noche. Este barrio es el hogar de los primeros cristianos de la ciudad. A los pobres de otros barrios, se les “invita amablemente” a acomodarse a esta zona.

Posee un cuartel de vigiles, el VII, encargado de este distrito y el del Circo Flaminio. En las afueras existe una arboleda sagrada consagrada a las Furias, en el cual fue asesinado Cayo Graco.

La isla Tiberina -que tiene forma de barco-, aunque pertenece al mismo distrito, es de naturaleza diferente. Esta dominada por un templo a Asclepio. Durante una plaga en la ciudad, se consultó a un sacerdote de este dios enviando una delegación a Epidauro. Regresó con una serpiente, símbolo del dios. Esta se escapó hacia la isla nadando, fundándose el templo. La isla cuenta con un hospital, el cual forma parte del santuario. A la isla se puede acceder por medio de los puentes Fabricio y Cestio.

LAS CIUDADES DEL IMPERIO

Deben distinguirse básicamente dos tipos de ciudades romanas, las de nueva creación y las ya existentes, esto es debido a que durante la conquista Roma se encontró con dos tipos de poblaciones.

En **Occidente** la civilización urbana era casi inexistente, así en la Galia, Hispania, Britania, Iliria y parte de África lo habitual era encontrar poblados y aldeas, solo algunas ciudades muy pequeñas.

En el **Oriente** la civilización urbana tenía siglos de existencia cuando Roma aún era una simple aldea: la Hélade, Asia o el Oriente gozan de ciudades con una larga tradición. Egipto es una excepción, ya que solo Alejandría es una gran ciudad, estando el resto del país poblado por aldeas paralelas al Nilo. Por ello Roma pudo edificar nuevas ciudades, especialmente en el Occidente, implantando su estilo. Las viejas ciudades incorporaron el estilo romano a su arquitectura y estilo de vida, aunque puede decirse que más que incorporar mezclaron estilos.

La ciudad típicamente romana tiene varios elementos básicos, siempre teniendo a Roma como ejemplo. Todas poseen un Foro municipal el cual es el centro cívico de la ciudad, allí se discuten temas de todo tipo; junto a este se encuentra el *Comitium* o Curia –comicios, reuniones de ciudadanos–, en el cual se reúnen los ciudadanos de la ciudad para sus votaciones. Dominando el centro de la ciudad se establece el Capitolio, semejante al de Roma; si la ciudad no dispone de una zona elevada se realiza artificialmente para darle al Capitolio la majestuosidad que se merece. Cruzando la ciudad se hallan dos calles principales, cruzándola de norte a sur el *cardo*, de oeste a este el *decumanus*. Partiendo de estas dos calles se planifica la ciudad como una cuadrícula. Tales elementos son los ideales, aunque la orografía del terreno es la que manda finalmente, sin embargo estos elementos básicos siempre están presentes.

Algunas ciudades tienen como base antiguos campamentos de legionarios, los cuales se edifican como pequeñas ciudades.

Aparte de lo básico las ciudades inspiradas por el estilo de vida romano se dotan de gran cantidad de edificios para bienestar de sus ciudadanos: termas, bibliotecas, templos, jardines y fuentes, etcétera. Por supuesto dependiendo de la riqueza de la ciudad serán más grandiosas o miserables, son muchas las ciudades del Imperio y ninguna igual a otra.

Las calles están pavimentadas, con un eficiente sistema de alcantarillado y acueductos, aunque esto puede variar según los barrios, las zonas cercanas al Capitolio y áreas importantes están mejor condicionadas que los barrios pobres. El agua se coge en fuentes y pozos, ya que solo los ricos disponen de agua corriente en sus domicilios. Los pobres y humildes viven en *insulae*, hacinados en condiciones poco agradables, en cambio, los ricos viven en casas aisladas que gozan incluso de jardín y agua corriente.

En las ciudades las comodidades y oportunidades pueden ser únicas, pero esto puede verse desde dos puntos de vista diferentes, sobre todo si comparamos la opinión de un *honestior* y un *humilior*. Para el *honestior*, el cual vive en una *domus* –casa privada–, la ciudad es su lugar de negocios, en la que encuentra entretenimientos varios, fortaleciendo sus contactos, para el *humilior* posiblemente sea una selva en la que es difícil sobrevivir pero sin embargo más llevadero que el duro trabajo del campo, viviendo en su *insula* abarrotada de gentes de todo tipo.

Muchas ciudades tienen murallas que la rodean, especialmente en zonas donde el peligro bárbaro es cercano o regiones no muy pacificadas, como en las fronteras, pero algunas no dis-

ponen de muralla o han dejado que se deteriore pues durante muchos años no ha sido necesaria. A partir de las invasiones del siglo III muchas hacen construir murallas y defensas cambiando para siempre el aspecto de las ciudades.

En las ciudades está prohibido portar armas, salvo aquellos que tengan permiso expreso de las autoridades, como soldados y vigilantes.

CIUDADES IMPORTANTES DEL IMPERIO

Además de Roma, tres ciudades del Imperio destacan por su población, riqueza u otro factor, rivalizando con la propia Roma: **Alejandría** en Egipto, durante largo tiempo la mayor ciudad del Mediterráneo y quizás la más rica. **Antioquía**, la gran ciudad de Siria y parte del oriente romano. **Cartago**, ahora colonia romana, próspera y mayor incluso que en época de Aníbal.

GOBIERNO DE LAS CIUDADES

Las ciudades del Imperio gozan de gran autonomía para su administración interna, pudiendo elegir incluso a sus representantes, aunque en algunas épocas algunas ciudades pueden obtener beneficios del Emperador o al contrario ser castigadas por motivos diversos, por ejemplo, tras vencer el emperador Septimio Severo a Pescennio Níger el vencedor tuvo que castigar a las ciudades de Antioquía, Laodicea y Bizancio por haber apoyado a Pescennio.

Roma ha respetado casi siempre el sistema político de las ciudades conquistadas, estableciendo su propio sistema a las ciudades de nueva creación, especialmente en Occidente.

En las tierras imperiales de la Hélade, Egipto, Asia y el Oriente las ciudades disponen de sus propios sistemas de administración. Así en Atenas los arcontes son los que gobiernan, aunque al estilo de los cónsules romanos.

En África, Britania, Hispania, Iliria y la Galia el sistema habitual de gobierno está representado por el *ordo decurionum*, el cual engloba las elites locales, los hombres más ricos e influyentes de la ciudad, las familias de mayor prestigio y poder, estando compuesta por unos 80 a 100 miembros por ciudad, aunque hay excepciones. Este orden controla la vida urbana, siendo el órgano de gobierno supremo de la ciudad. Los decuriones se reúnen en la Curia, que en ocasiones recibe el nombre de senado, para la administración municipal, confirmando a los magistrados de la ciudad, asignando los esclavos públicos para los trabajos urbanos, imponiendo multas a los que incumplen las leyes, revisan las cuentas de los magistrados salientes, etcétera. Asignan al Patronus –defensor, abogado– cuya misión es defenderlos de los agentes estatales, actuando como representante de la ciudad en su política exterior con otras ciudades y provincias. El *ordo decurionum* está justo debajo del orden ecuestre, de hecho los decuriones más poderosos se convierten en caballeros, siempre que obtengan el beneplácito del Emperador.

El *ordo decurionum* dispone a su vez de su *cursus honorum*, el cual dispone de tres escalones básicos: la cuestura, el edilado y el duovirato.

- **Cuestura:** comisión de dos miembros, cuyos requisitos son el tener una edad mínima de 25 años, ser ciudadanos de pleno derecho y tener un censo monetario superior a los 1.250 denarios. La función de los cuestores es la administración de



VERGOBRETOS, MEDDIX Y SUFETES

En algunos lugares los duoviri pueden cambiar de nombre – aunque tengan las mismas funciones –, respetando el sistema romano el nombre tradicional de los magistrados, por ejemplo, en parte de la Galia reciben el nombre de vergobreto, entre los oscos –centro y sur de Italia– el de meddix, algunas ciudades africanas utilizan el de sufetes, de origen cartaginés.

los fondos públicos. En caso de problemas –malversación de fondos, mala administración– los cuestores deben responder con su propio dinero. Los cuestores tienen a su disposición esclavos con habilidades diversas llamados *apparitores* –subalternos– como ayudantes.

- **Edilado:** comisión de dos miembros, cuyos requisitos son los mismos que para la cuestura. Las funciones de los *aediles* es variada, debiendo cuidar del abastecimiento de grano y agua; vigilar los mercados, sus pesos y medidas; mantener y cuidar los edificios públicos, como templos y lugares sagrados, acueductos, termas, alcantarillado, vías urbanas, etcétera. Los ediles no administran nunca fondos directamente.
- **Duovirato:** máximo escalafón del *cursus honorum* provincial. Los requisitos son los mismos que para la cuestura, aunque el censo monetario debe ser muy superior. La duración del cargo es anual –coincidiendo con el de los cónsules–, no pudiendo ser renovables, aunque esto sucede a veces, siendo una comisión de dos miembros. Algunas de las diversas funciones de los duovirato son la de redactar en bronce las leyes y exponer en lugar público; convocar la fecha de los comicios electorales para escoger a los miembros del *ordo decurionum*; nombrar y vigilar a los jueces de la ciudad; nombrar a los funcionarios subalternos; administrar los fondos públicos, controlados por los decuriones; etcétera. Cada cinco años los *duoviri*, llamados para tal ocasión quinquenales, deben redactar la *tabulae publicae* en la que se inscriben los nuevos ciudadanos, determinando quienes disponen de rentas suficientes para intentar ingresar en el *ordo decurionum*, con la consiguiente guerra de influencias y locura electoral.

LA DOMUS ROMANA

Los romanos ricos poseen su vivienda habitual en lujosas casas urbanas, a diferencia de la mayoría que se ve obligado a vivir en las ciudades en las *insulae*.

La casa urbana –llamada *domus*– está orientada hacia el interior, construida alrededor del atrio, un patio interior que casi siempre dispone de un pequeño estanque el cual se llena con el agua de la lluvia, ya que el atrio está abierto al exterior. La *domus* suele tener dos pisos, el piso inferior no dispone de ventanas al exterior, lo que proporciona privacidad, por ello la luz y la ventilación proceden del atrio. El segundo piso dispone de ventanas, los más ricos pueden permitirse cristales en ellas.

Una *domus* habitual dispone de una cocina bien acondicionada, un comedor y una sala de estar, así como varios dormitorios en el piso superior. Todo decorado según el gusto y posibilidad de sus habitantes. Habitualmente el comedor y la sala de estar disponen de muebles y adornos lujosos, las paredes suelen estar decoradas con pintura, los suelos con mosaicos con motivos diversos –mitológicos, batallas, carreras de circo, motivos teatrales y sobre la vida diaria casi siempre–. Algunas casas gozan de baños y de calefacción central –hipocaustos–. Otros dos elementos habituales son un pequeño huerto y un jardín porticado con fuente, el cual a menudo dis-

pone de un pequeño estanque y decoraciones florales, ofreciendo frescura en verano.

En el interior de la casa apenas hay puertas, las habitaciones están separadas por cortinajes o por biombos. La puerta principal está ricamente decorada, encargado de ella está el janitor –portero–, el cual habita en una habitación contigua a la puerta. Las puertas, ya sea la principal o la de simples armarios, disponen de cerradura, algunas muy elaboradas –para desgracia de ladrones–.

La iluminación nocturna se obtiene con lámparas de aceite o con velas, aunque estas últimas desprenden un olor desagradable. Las lámparas pueden ser de barro o de bronce, con una o más aberturas, siempre decoradas con motivos diversos. Hay una costumbre que consiste en regalar a los amigos una lámpara en el Año Nuevo.

Durante la mañana y parte de la tarde las casas de los ricos no está muy concurrida, ya que el romano hace de la mayor parte del día motivo de trabajo y de relaciones sociales; por la tarde y la noche no es raro que se celebren reuniones y banquetes a la luz de las lámparas.

LAS INSULAE

“VIVIMOS EN UNA CIUDAD QUE, EN SU MAYOR PARTE, ESTÁ APUNTALADA POR RAQUÍTICOS TABLONES. EL ENCARGADO DEL EDIFICIO SE ENCUENTRA SITUADO DELANTE DE UNA CASA A PUNTO DE DERRUMBARSE Y, MIENTRAS TRATA DE CUBRIR UNA LARGA GRIETA... TE DESEA FELICES SUEÑOS, AUNQUE EL HUNDIMIENTO SEA INMINENTE”

–JUVENAL

Las *insulae* son edificios de viviendas, muy parecidos a los apartamentos modernos, con numerosas ventanas y balcones. Algunos alcanzan alturas sorprendentes, pudiendo llegar a tener seis pisos. Habitualmente son viviendas para pobres y sus condiciones son míseras. Carecen de agua corriente o de cocina, ni siquiera tienen letrinas, obligando al inquilino a ir a las letrinas públicas o a recurrir al clásico “agua va”. El primer piso suele tener tiendas, a medida que se asciende las condiciones empeoran. Los más pobres que no pueden pagar los abusivos alquileres tienen que compartir sus viviendas con otros, realquilando habitaciones. A todo esto se suman las malas construcciones, ya que los constructores utilizan materiales baratos –madera, adobe y ladrillos– aglomerándose las *insulae* en calles mal comunicadas. Las *insulae* son víctimas de la especulación. Otro problema, y muy grave, son los habituales incendios. De esta forma se quejaba Juvenal: ¡Cuándo podré vivir en un lugar alejado de los incendios, donde no haya sobresaltos por la noche!

EL CAMPO ROMANO

“PADRE MARTE, TE RUEGO Y TE SUPlico QUE SEAS PROPICIO Y ESTÉS BIEN DISPUESTO HACIA MÍ, HACIA NUESTRA CASA Y HACIA NUESTRA FAMILIA, PARA LO CUAL HE ORDENADO QUE UN CERDO, UNA OVEJA Y UN TORO SEAN LLEVADOS ALREDEDOR DE MI CAMPO, MI TIERRA Y MI PROPIEDAD, PARA QUE PREVENGAS, RECHACES Y ALEJES LAS ENFERMEDADES VISIBLES E INVISIBLES, LA ESTERILIDAD Y LA CATÁSTROFE, LAS DESGRACIAS Y LAS INUNDACIONES; PARA QUE TE DIGNES PERMITIR QUE LAS COSECHAS, LOS CEREALES, LAS VIÑAS Y LOS TALLOS CREZCAN Y DEN FRUTO, PARA QUE TÚ TE DIGNES PROTEGER A LOS PASTORES Y A SUS REBAÑOS Y TE DIGNES DAR SALUD Y PROSPERIDAD A MÍ, A MI CASA Y A MI FAMILIA; POR TODO ESTO SÉ ENGRANDECIDO POR EL SACRIFICIO DE UN LECHÓN, UN CORDERO LECHAL Y UN TERNERO”

–CATÓN, SOBRE LA AGRICULTURA, 142.

Aunque las ciudades del Imperio están bien pobladas y son numerosas, el mundo romano no deja de ser agrícola. La mayoría de

BULLA FELIX, LA PESADILLA DE SEPTIMIO

Durante dos años se dedicó al pillaje el bandido itálico Bulla por Italia, haciéndolo ante las narices del propio emperador Septimio Severo durante su estancia en Roma. Algo humillante para el emperador que envía a numerosos soldados en su busca, pero sin éxito, burlándolos continuamente y gracias a sus sobornos. Bulla, debido a su suerte, se hace llamar Felix -afortunado-. Su grupo de alrededor de 600 personas, incluye a todo tipo de gente, incluso desertores del palacio imperial, y pretorianos expulsados de Roma en el 193. El astuto Bulla incluso aparece en Roma haciéndose pasar por magistrado e incluso centurión, salvando a sus hombres apresados de una muerte segura en el anfiteatro. Bulla finalmente es apresado en una trampa, al ser traicionado por su amante. Papiniano, el prefecto del pretorio en ese momento le preguntó, antes de ser arrojado a las fieras del anfiteatro: ¿Por qué te has convertido en un ladrón? A lo que respondió Bulla: ¿Por qué te has convertido en prefecto?

HISTORIAS DE LADRONES Y FANTASMAS

En el Imperio, especialmente en el mundo rural, son muy populares las historias que relacionan a ladrones en los bosques con fantasmas, espectros y el inframundo, bizarros rituales sangrientos en arboledas ocultas, prácticas de canibalismo y la adoración de antiguas y malignas deidades desconocidas. Aunque son historias, no son pocos los que aseguran que son verdad.

la población vive en el campo, en pagi y vici -aldeas, pueblo, explotaciones agrícolas, alquerías-. El mundo rural, duro, agreste, inculto y peligroso, es visto por los ciudadanos de las ciudades como un mundo aparte al suyo. Los rustici -campesinos- tienen de por sí un aspecto demasiado similar al de los bárbaros germanos y celtas, según la visión mediterránea: sucios, desmañados, pelo largo, barba,... por lo que inspiran temor. Además, su lenguaje también es diferente, así como sus creencias y supersticiones. Pese a todo, el ejército recluta a sus mejores hombres del campo. Sin embargo, pese a los prejuicios sobre los campesinos, los hombres civilizados reconocen que la vida en el campo está libre de la corrupción y vicios de la vida urbana.

Además el misterio rodea al campo, sus bosques cercanos a los cultivos aún son impenetrables y extensos, la noche cuando cae sobre ellos, parece más intensa y temible, pues los sonidos de los diversos animales y la bruma parecen creados por alguna deidad que observa desde su interior, majestuosas y terribles montañas parecen reírse de la pequeña vida humana, como barreras infranqueables.

PASTORES

Dentro del mundo rural, los pastores son los más "extraños" y ajenos al resto, pues son los que más alejados están del hombre y cercanos a la naturaleza, por lo que están imbuidos por la Naturaleza más violenta y elemental, pero también la más pura y verdadera, son parte de la fuerza primitiva y caótica de lo feraz. Hacen su vida apartados del resto, en los límites de las ciudades y pueblos.

Hombres duros y solitarios, acostumbrados a utilizar la violencia para defenderse de ladrones y otros pastores, así como de animales salvajes ávidos de robar su ganado, especialmente lobos. Pastorean por lugares solitarios, montañas y pastos incultos.

LATRONES

No son pocos los que se ocultan en lugares agrestes, como montañas, marismas y bosques, son los conocidos como latrones. Hombres empobrecidos huyendo de sus acreedores, delincuentes, esclavos huidos, los cuales crean a veces comunidades propias en lugares recónditos, soldados desertores o vencidos en guerras civiles, personas que se ocultan de sus enemigos, pastores y agricultores desposeídos, pescadores convertidos en piratas, y un largo etcétera. Los lugares alejados de las ciudades y grandes pueblos pueden ser lugares muy peligrosos, pues los latrones no dudan en utilizar la violencia de una forma despiadada. Se trata de personas desesperadas y a menudo hambrientas o ávidas de venganza o motivadas por el miedo.

En ocasiones los bandoleros y ladrones se unen en enormes bandas armadas que causan estragos en las provincias, como la del desertor Julio Materno en la Galia e Hispania, durante parte del principado de Cómodo. Incluso intenta asesinarlo en Roma infiltrándose con unos pocos de sus hombres.

LA VILLA RÚSTICA

Los romanos distinguidos y ricos poseen una o varias villas rústicas, en ellas se hayan las posesiones más preciadas de los romanos: viñedos, olivares, campos de trigo, piscifactorías, pastos para ganado, árboles frutales,... Una villa es motivo de orgullo para un romano. Por supuesto, la mayoría de los campesinos libres que poseen sus propias fincas solo disponen de un pequeño terreno y una casa modesta construida de barro o adobe, según el lugar.

Una villa está constituida como una granja, aunque es diferente. Por norma la villa tiene unas dimensiones considerables, ya que se trata de una explotación agrícola, o ganadera, incluso pesquera, localizada en el campo o la costa. Por norma está regida y habitada por cierto número de esclavos, variando según la función y tamaño de la villa, algunas explotaciones son tan inmensas que disponen de un millar de esclavos y especialistas agrícolas, otras más modestas quizás solo un par de docenas.

En la villa, en las épocas de menos trabajo, se realizan trabajos secundarios, como la elaboración de ladrillos y vajillas, disponiendo a menudo de esclavos tejedores, bataneros, tintoreros, herreros y carpinteros, ya que la villa tiende a ser autosuficiente. Incluso si se obtiene permiso del gobernador se pueden realizar mercados en torno a ella, lo que reporta grandes beneficios a su dueño.

Los esclavos se organizan en grupos, no tienen derecho a casarse pero sí a la cohabitación y a tener hijos -que no le pertenecen-, con permiso del señor, de esta forma este no necesita invertir gran cantidad de dinero en nuevos esclavos.

La villa también es lugar de residencia temporal de su dueño, el cual se hace construir una parte solo accesible para él y su familia, de esta forma no tiene que prescindir de los placeres de una casa urbana. Por norma se suele tener una villa preferida para el verano y otra para el invierno. Estas casas rústicas gozan de gran lujo, haciéndose construir con mármol y maderas exóticas, incluso algunas disponen de hipódromos y paseos con bellas estatuas situados en enormes jardines que asemejan bosques, también disponen de estanques y suntuosas termas, así como otros caprichos, pues no es raro encontrar en ellas ricos mosaicos, el refinamiento y ostentación es tal que abundan los adornos y muebles contruidos con oro, marfil,...

Debido a las crisis y el peligro creciente de los bárbaros así como de los numerosos salteadores y ladrones los señores de las villas las han ido transformando poco a poco en pequeñas fortalezas, sobre todo en lugares peligrosos. Dotándolas de grupos de hombres armados y empalizadas, vigilan las cercanías y las mercancías que se transportan a las ciudades o ferias.

EL NOMBRE DE LOS ROMANOS

El **nomen gentilicium** es similar a nuestro apellido, por norma termina en -ius, -na, -as, -nus. Por ejemplo, Aemilius, Claudius, Cornelius, Maecenas,... el nomen es el nombre de la gens, la familia o clan, por ello puede hablarse de la gens Julia o la gens Claudia,... Al final de este capítulo tienes una extensa lista de gentilicios apropiados para los siglos II y III. Ten en cuenta que muchos apodos antiguos y otras denominaciones con el tiempo se han convertido en apellidos.

El **cognomen** es un tipo de apodo muy útil para distinguir a miembros de una misma familia o individuos particulares. El apodo puede llegar a ser incluso hereditario, por ejemplo, un miembro de la familia cornelia fue apodado Scipio -escipión- que significa bastón, pues fue "un bastón para su padre ciego", a partir de ese momento él y sus descendientes fueron llamados cornelios escipiones. Los apodos pueden tener un origen muy diverso, desde simples mote, a sucesos, relativos al nacimiento o lugar de procedencia, a rasgos físicos, profesionales o personales, y un largo etcétera; aquí tienes algunos ejemplos: Rufo (pelirrojo), Bruto (tosco), Nasón (nariz grande), Pictor (pintor), Scauro (pie deforme), Escevola (zurdo), Hispano (de Hispania), Gallico (de la Galia),...

Los **esclavos** tienen un único nombre, por norma su propio nombre de nacimiento latinizado, alguna peculiaridad física o su país de origen. Los esclavos liberados cogen el nombre de su amo, así cuando Marco Tulio Cicerón liberó a su esclavo llamado Tiro (El debutante) este paso a llamarse Marco Tulio Tiro.

EL NOMBRE DE LAS MUJERES

Aunque no existe un "sistema" para los nombres femeninos, lo habitual es que tengan el cognomen del padre en genitivo, por ejemplo, Cornelia o Sulpicia. O en otras palabras, cambiando la última letra por una "a", como en español: ejemplos: Adriana, Aurelia, Blesa, Calatina, Casia, Dionisia, Escaura, Falisca, Gemela, Higinia, Isidora, etc. Si son varias hermanas suelen aplicarse los adjetivos Maxima, Minor, Secunda o Tertia. Por ejemplo, Sulpicia Minor o Annia Tertia. O bien pueden simplemente coger el nombre de la madre. Las mujeres patricias al casarse pueden, aunque esto no sucede siempre, adquirir el cognomen del marido.

OTROS NOMBRES

A lo largo y ancho del Imperio son innumerables los nombres utilizados: celtas, iberos, egipcios, sirios, germanos,... todos ellos con nombres extraños y exóticos a oídos de los romanos. Los nombres de origen no romano se latinizan, así el nombre ibero Bagarok podría latinizarse en Bagaracius, Bagarius, o en Bagarocius. Son muchas las posibilidades. Pero a la vez, son muchos los que adoptan nombres romanos en el occidente del Imperio, y griegos en el oriente.

Aquí tienes unos pocos ejemplos de nombres de algunas provincias del Imperio.

Arabia Pétreá: Abd-Maliku, Aiyibel, Ammeh, Aretas, Babatha, Iamuru, Malco, Obaishu, Obodas, Obodiano, Rabel, Sileo.

Britania y Galia: Adiatuano, Agedinco, Ambigat, Ambiorix, Aneorest, Belloveso, Bolgio, Brenno, Caractaco, Casive-launo, Cingetorix, Concolitano, Cunobelinos, Deceneo, Diviciaco, Dumnorix, Helico, Mandubracio, Sarelano, Sedulio, Taximagulo.

Dacia, Tracia y Moesia: Amadocus, Cersoblptes, Cotys, Hebyzelmis, Maesades, Medocus, Octamasades, Padruteris, Sadocus, Scylas, Seuthes, Sitalces, Spartacus, Speradocus, Teres.

NOMBRES LATINOS EN CASTELLANO

En Arcana los nombres latinos puros se convierten al castellano por comodidad salvo contadas excepciones, así llamaremos por ejemplo a Lucius Aemilius Paullus en castellano, o sea, Lucio Emilio Paulo.

Egipto: Adjib, Ahmose, Amemhab, Bakenhosu, Bauerdat, Dagi, Duauf, Hapuseneb, Heribor, Ipuky, Ity, Iumeri, Jasejem, Jensuhotep, Ka'aper, Manetón, Menkaura, Menna, Montenh, Nanefer, Nebamun, Neco, Osorkón, Panehsi, Pawero, Pentu, Remose, Rib-Addi, Sahura, Sebejetep, Sejemjet, Sennufer, Setau, Unas, Urhiya, Userhat, Wegaf, Wenis, Weshpath, Yuf, Yuny.

Fenicia y Cartago: Amilcar, Baalyaton, Baalbacel, Hanon, Hiram, Ithobaal, Muttun, Phelyssam, Pumay, Zakerbaal.

Grecia: Agatocles, Andrómaco, Batilo, Cadmo, Cratero, Dionisio, Eaco, Estratón, Fálaris, Glaucias, Hagesias, Hiparco, Ínaco, Jasón, Lamacos, Macedón, Mopso, Nearco, Orfeo, Pandión, Pólux, Quilón, Retógenes, Saurias, Tales, Tesalio, Ulises, Zeuxis.

Siria: Abgar, Belus, Malalas, Ma'nu, Sampsigeramus, Rabbal, Sanatruq, Sosibius, Zabdion.

NOMBRES DE HISPANIA

Aquí tienes una pequeña lista de nombre iberos sin latinizar. Lo iberos suelen llamar a sus hijos con el nombre de su abuelo. También tienes algunos ejemplos de nombres celtas que puedes utilizar para personajes galos, britanos y de gran parte de Hispania. Los celtas componen sus nombres en cuatro partes, primero su nombre, segundo el nombre de la familia, tercero el nombre del padre, y por último su lugar de procedencia, por ejemplo: Likinos Kilimium Terkinos Brigantium, que podría traducirse por Likinos, de la familia de los kilimios, hijo de Terkinos, de la ciudad de Brigantium (La Coruña).

NOMBRES IBEROS

Nombres masculinos: Abadutiker, Abararban, Abargitibasar, Abariegite, Abartaban, Abartiaigis, Aibekeres, Aiinunesker, Alorildui, Alortigis, Alostibas, Amusico, Adóbales, Antorbannen, Arbiskas, Argisabam, Argitiker, Atabeles, Attenes, Atinbela, Bagarok, Baikar, Baisebilos, Baisetas, Balacertar, Balcardur, Balceadin, Balcebe, Balceskar, Balkar, Bartar, Basirtir, Baspedas, Bastartine, Bedule, Belasbaisereban, Bilistiges, Binturke, Biosildun, Biurbetin, Biurdiki, Biurtan, Biurtetel, Biurtibes, Biurtilaur, Bodilkas, Boutintibas, Budar, Busadines, Caikonbe, Cerdubeles, Culcas, Edecán, Ertebas, Eterindu, Iceatin, Icorbeles, Icartas, Ildutas, Iltiradin, Indibíl, Indikortes, Indo, Istabaris, Isceradin, Iscerbeles, Kalbo, Katulatin, Korbis, Korribilo, Lagutas, Luxinio, Mardonio, Nabarsosin, Nereildun, Nerseadim, Orison, Orisos, Otiqirteker, Sabarbik, Seihar, Selgiterar, Sinebetin, Situbolai, Sosian, Sosinbiuru, Socintacer, Talskubilos, Tarkumbiur, Tibaste, Turibas, Ultidikán, Unibelos, Unibetin, Untigorisar, Uraucen, Urcaildu, Urcebas, Urtices.

Nombres femeninos: Aretaunin, Auruningica, Camine, Dalenimar, Edereta, Himilce, Nisunin, Sicedunin, Sicounin, Símiles.

NOMBRES CELTAS

Nombres masculinos: Addedomaro, Aius, Akaina, Ausa, Avaro, Bilinos, Biulakos, Bodo, Botilkos, Cado, Caro, Cauecas, Commio, Durato, Eskutino, Hilerno, Indortes, Kaukirino, Leu-

kón, Likinos, Redukeno, Segisamo, Terkinos, Touto, Ultinos, Umarino.

Nombres femeninos: Ama, Amia, Ana, Aunia, Cartimandua, Kara, Nunn, Stena.

PANEM ET CIRCENSES

Los romanos gozan de una diversidad asombrosa de espectáculos y fiestas variadas, desde celebraciones religiosas y piadosas hasta la crueldad extrema presenciada en los anfiteatros. Los espectáculos son contratados y pagados por magistrados, a veces el propio emperador se encarga de los mismos, ya que la plebe se contenta con la diversión, olvidando sus miserias diarias. Los magistrados ganan popularidad si el espectáculo tiene éxito. De igual forma, los romanos pasan gran parte del día en otros lugares, como teatros y termas.

ANFITEATRO

El espectáculo más característica de Roma es sin duda el anfiteatro, aunque en el oriente del Imperio apenas se utiliza. Hay anfiteatros sobre todo en Italia, Galia, África, Hispania y Britania.

El anfiteatro ofrece varios espectáculos, los comunes son los combates de gladiadores, los combates de fieras y las naumaquias –en Roma existen estructuras especializadas en ellas–. Las luchas de gladiadores se anuncian por medio de pancartas de madera expuestas en las paredes del anfiteatro, indicando el nombre del organizador de los juegos, fecha, número de gladiadores y tipo de lucha.

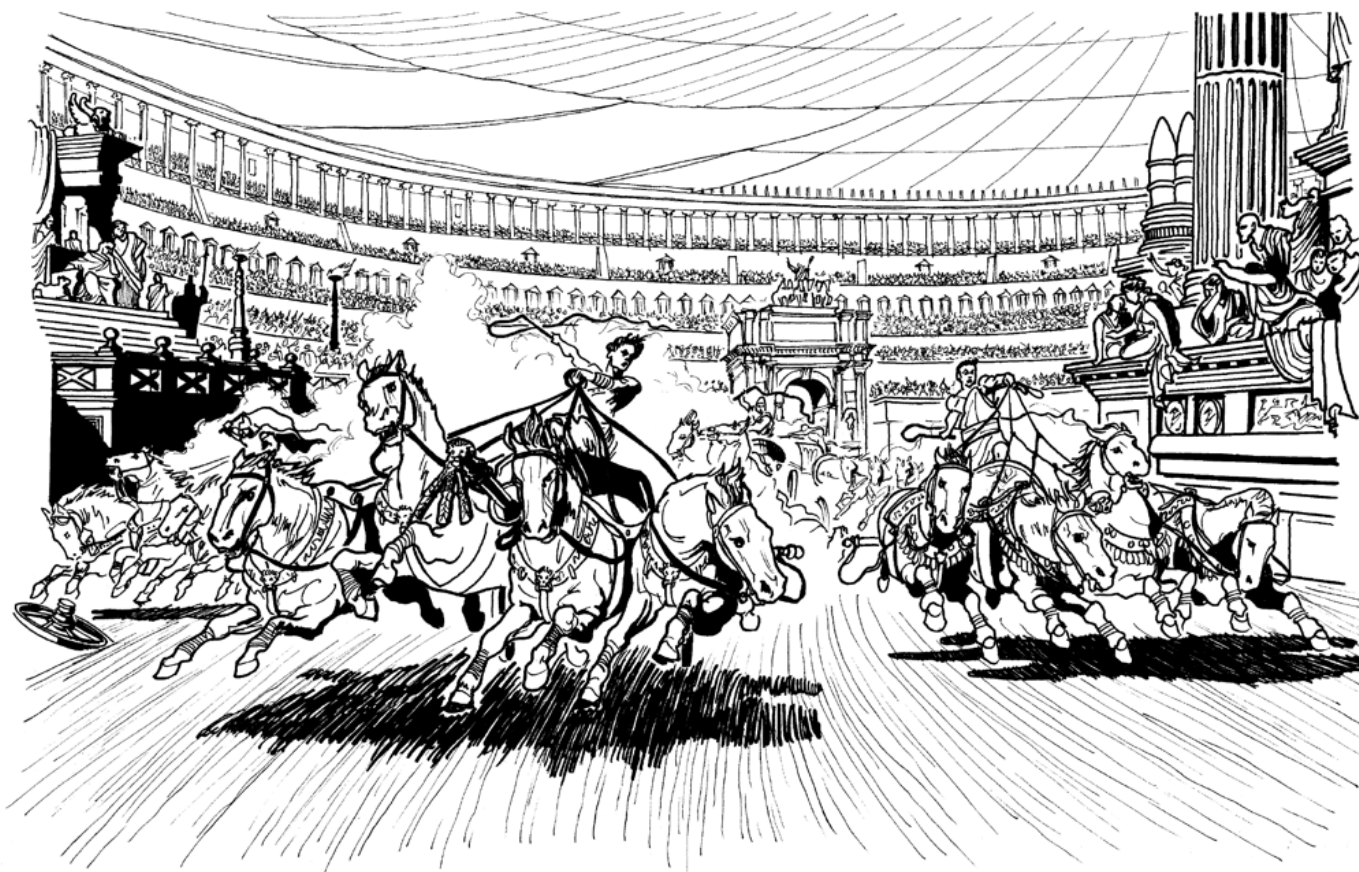
Los gladiadores se agrupan en escuelas, en las cuales se les alimenta, entrena y cuida. Estas escuelas están regidas severamente por el lanista, el cual a menudo es un antiguo gladiador

retirado que conoce todos los secretos de la profesión. Los gladiadores no tienen gran libertad, estando controlados hasta el límite, aunque hay dispensas –sobre todo a los más famosos–.

Los gladiadores son esclavos, condenados o profesionales entrenados para el combate a muerte –algunos ciudadanos endeudados escogen libremente el ser gladiador para pagar sus deudas y buscar fortuna–; hay diversos tipos de gladiadores según su equipo y armas. Los espectáculos de gladiadores se realizan al final de la jornada, iniciándose con un desfile presidido por el organizador de los juegos. El saludo al Emperador es el siguiente: *Ave César, morituri te salutant* –Salud César, los que van a morir te saludan–. Los grupos de gladiadores se sacan a suertes. Los vencedores reciben honores y sumas de dinero, además de tener gran éxito con las mujeres. En ocasiones se realizan combates entre criminales, desprovistos de armadura, armados de cuchillos, lo que finaliza en una verdadera carnicería. No es raro que estos criminales o algunos gladiadores se suiciden, horrorizados de morir en la arena entre los vítores y risas de la plebe romana, siempre ávida de la sangre.

Los combates entre hombres y bestias reciben el nombre de *bestiarii*, los combates entre fieras el de *venationes*. Los bestiarios están armados con lanzas, jabalinas, lazos y cuchillos, ayudados por perros, aunque hay numerosas variantes, todo depende de la imaginación y morbo del organizador de los juegos. En ocasiones a las bestias salvajes se les arrojan condenados, proscritos y cristianos.

Algunos anfiteatros están preparados para ser inundados con agua –el de Capua es el mejor–, de esta forma se realizan verdaderos combates navales en los cuales pueden participar cientos de combatientes. Lo habitual es que las naumaquias se realicen en lagos o lugares especialmente acondicionados para ello, como los lugares llamados precisamente naumaquias.



ANFITEATRO FLAVIO

El famoso Coliseo es conocido por los romanos como Anfiteatro Flavio, el nombre de Coliseo no se utiliza hasta la Edad Media.

"¡AVE CESAR, MORITURI TE SALUTANT!" TIPOS DE GLADIADORES

Estos son los tipos de gladiadores más comunes, aunque hay variantes.

Samnita: casco con cresta y aletas, scutum de forma oblonga, armadura en el torso, brazalete derecho, greba izquierda y gladius.

Secutor: casco con visera, scutum de forma rectangular y espada.

Hoplómaco: casco con visera y cimera, scutum, coraza, tiras de cuero en las muñecas y la pierna derecha, grebas en la pierna izquierda.

Mirmilón: casco con el símbolo del pez, scutum de forma rectangular, armadura en el torso, a veces lleva grebas en las piernas, spatha.

Reciario: túnica, brazalete en el brazo del arma, tridente, puñal y red.

Tracio: casco abierto, parma, grebas en ambas piernas, brazo derecho con brazalete, lleva spatha.

Equites: a caballo, casco, brazaletes, lanza o arco, parma.

Esedario: gladiador en carro, en ocasiones mujeres; al estilo britano.

Andabato: fuertemente protegido pero con un casco prácticamente sin aberturas -por lo que va a ciegas, o casi-.

Dimaquero: armado con dos espadas.

Sagitarios: armados con arcos compuestos.

SACRA NOCTE, LA NOCHE SAGRADA

Se dice que en algunas noches especiales consagradas a los dioses infernales los teúrgos del Pacto realizan combates con sus propios gladiadores. De esta forma pueden dirimir sus diferencias. Las apuestas son elevadísimas, y no solo en dinero. Si su combatiente gana, el asunto se resuelve a su favor. Para unos pocos se trata de sacrificios humanos enmascarados como simples combates.

CIRCO

El circo está especialmente constituido para realizar carreras en él, siendo muy popular. En el circo se desarrollan gran variedad de espectáculos, desde carreras de caballos a carreras de carros, pero también se ofrecen maniobras militares, combates de pugilistas, carreras a pie e incluso acrobacias. El Gran Circo de Roma, el *Circus Maximus*, tiene capacidad para 300.000 personas.

Los aurigas y jinetes se distribuyen en cuatro equipos designados por colores: azul, verde, blanco y rojo. Las gentes apuestan por sus equipos, y tal es la pasión que despiertan las carreras que el ser de un color u otro es motivo de violencias e incluso de tumultos y matanzas -aunque esto no ocurre todos los días-, los más fanáticos se visten con los colores de su equipo. Las carreras comienzan con una procesión que comienza en algún punto de la ciudad, llegando hasta el circo. La procesión está encabezada por el magistrado que la organiza, seguido de sus clientes, algunos sacerdotes y de la juventud de la ciudad.

Las carreras son muy duras, los accidentes habituales, está permitido casi todo, por ello los corredores incluso intentan derribar a sus contrincantes. En una misma carrera pueden participar gran cantidad de jinetes, todo depende de la capacidad del circo.

En Grecia al circo se le llama hipódromo.

ESTADIO

Edificio típicamente griego destinado a las competiciones deportivas atléticas y gimnastas. Es lugar de entrenamiento de deportistas y pugilistas. Es mucho más popular en la zona helénica del Imperio que en Occidente, de hecho, los mayores estadios están en Grecia y Asia Menor. Consiste en un terreno llano de unos 200 metros de largo. Se utiliza como sinónimo de pista de carreras. La pista se limita con un borde de piedra, aunque en Atenas está dividido de las gradas por medio de una pared de casi dos metros de altura. Antes de los juegos se prepara el terreno, asignándose por subasta. Se remueve la tierra, se aplanan y encima de ella una capa de arena blanca.

TEATRO

Bastante popular, las representaciones teatrales suelen desarrollarse durante algunas fiestas religiosas, funerales, triunfos militares o la inauguración de templos; la entrada es gratuita y permitida a todos los ciudadanos. Por todo el Imperio hay gran cantidad de teatros, muchos de ellos construidos en madera, desmantelados al fin de temporada. Solo las grandes ciudades disponen de teatros de piedra. Los actores se reúnen en compañías -*grex*, *caterva*-, esclavos o libertos, nunca mujeres. Los papeles femeninos son representados por hombres. El jefe de la compañía es el *dominus gregis*. En el teatro latino se pueden usar máscaras al estilo griego o no. En el Occidente del Imperio las gentes prefieren las obras picantes y cómicas, prefiriendo chistes de mal gusto, de hecho no es raro que acontezcan incidentes violentos, por ello en los teatros hay cierta seguridad contratada por el jefe de la compañía teatral -se contrata a varias personas con varas para que golpeen a los que chillan demasiado-.

TERMAS

Edificio emblemático de la civilización romana. Las termas son eje principal de la vida en el Imperio. Son multitud los ciudadanos que visitan a diario esos baños, son una verdadera necesidad. El precio de entrada es bajo, un as. Los jóvenes no pagan pero las mujeres deben pagar un poco más. Aunque la entrada en algunas termas es gratuita, según sea la orden del benefactor público que la construya -las termas de Agripa en Roma son de entrada gratuita-. Las termas disponen de diversos tipos de salas acomodadas para sus diferentes funciones. Un vestuario con guardarropa, el *apodyterium* -se puede pagar para evitar robos-. Una sala fría -*frigidarium*- para

LOS MAYORES ESTADIOS DEL EGEO

El de Éfeso es el mayor con capacidad para 76.000 espectadores, seguido del de Atenas con 50.000 y el de Olimpia con 45.000.

FABULAE ATELLANAE

Obras dramáticas teatrales burlescas y obscenas muy populares en Roma e Italia. Sus historias se nutren de la vida vulgar, aunque también existen obras mitológicas burlescas y parodias de obras serias. Sus personajes son fijos, como Pappus, el viejo, Dossenus, el jorobado sentencioso, Bucco, un gorrón siempre hambriento, y Maccus, el necio.

baños fríos. Una sala tibia –*tepidarium*– destinada para que los bañistas puedan ungirse con aceites, ungüentos y perfumes. Otra sala, el *caldarium*, con agua caliente. Algunas disponen de una sala con estufa, el *sudatorium*, hace las funciones de sauna. Otra sala cerca del *tepidarium* proporciona un baño de vapor, por medio de una plancha de latón que suspendida en el aire por medio de cadenas se sube o se baja para condensar más o menos el aire.

El personal de la terma no realiza sus servicios de forma gratuita, estando formado por multitud con diversas funciones: guardarropa, venta de ungüentos y aceites, masajistas...

Según sea el tamaño y lujo de la terma, esta puede tener además anejas o en su interior salas de masaje, palestras, gimnasios y jardines para el ejercicio, así como salas específicas para frotarse el cuerpo –*destrictarium*– y untarse aceites –*unctorium*–. Y no solo se puede obsequiar al cuerpo con los placeres de estos baños, asimismo algunas termas disponen de entretenimientos intelectuales, como bibliotecas, donde se realizan numerosas lecturas, e incluso escuelas y salas de conversación –a los pueblos del Mediterráneo les encanta charlar por charlar–. Algunas *thermae* poseen incluso museo. Esta es la gran genialidad de las termas, “*corpore sano, mens sana*”.

En las termas o cerca de ella se disponen tabernas, paseos y piscinas, frecuentado por vendedores ambulantes –algunos llevan carros en los que venden salchichas cocidas o dulces, siendo muy populares–. El ejercicio da sed y hambre. Es lugar de encuentro de conocidos y amigos. No son pocos los proxenetes que se sitúan cerca de las termas para ofrecer los servicios de sus chicas, chicos y lo que se tercie.

Las mujeres poseen termas exclusivas para ellas, las *balneae*, pero la mayoría al no estar tan bien dispuestas como las termas,

muchas comprometen su reputación acudiendo a estas. Algunos emperadores prohíben que ambos sexos se bañen juntos, dividiéndolos en horarios diferentes.

EL TIEMPO

EL AÑO CERO ROMANO

Los romanos para determinar su “año cero” tienen dos opciones, la primera es desde la fundación de Roma, cuyas fechas aproximadas pueden ser el 750, el 754 o el 753 a.C. Por ello en Arcana el año romano es el 946 después de la fundación de Roma, faltando solo unos años para llegar al milenio desde la Fundación de Roma. La otra opción, menos utilizada, es desde la expulsión de los reyes y la instauración de la República, el año 509 a.C.

Los años se indican con el nombre de los cónsules de ese año –los *fasti consularis*–, por ejemplo en el 44 a.C, “año de los cónsules Cayo Julio César y Marco Antonio”, ya que la plebe y la mayoría de la gente no conoce con exactitud el año real –tampoco es que les importe mucho–.

EL AÑO Y LOS MESES

Los romanos dividen el año, el cual dura 365 días, en doce meses, pero la división de cada mes no se parece a nuestra división en semanas.

Cada mes se divide en nonas, idus y calendas. Las **nonas** van del día 2 al 7, valido para Marzo, Mayo, Julio y Octubre; del 2 al 5 para el resto de los meses. Los **idus** del 8 al 15 para Marzo, Mayo, Julio y Octubre; del 6 al 13 para el resto de los meses. Las **calendas** del 16 o 14 hasta el final del mes.

Marzo, Mayo, Junio, Octubre		Enero, Agosto, Diciembre		Abril, Junio, Septiembre, Noviembre		Febrero	
1	Calendis		Calendis		Calendis		Calendis
2	VI ante nonas		IV ante nonas		IV ante nonas		IV ante nonas
3	V		III		III		III
4	IV		Pridie nonas		Pridie nonas		Pridie nonas
5	III		Nonis		Nonis		Nonis
6	Pridei nonas		VIII ante idus		VIII ante idus		VIII ante idus
7	Nonis		VII		VII		VII
8	VIII ante idus		VI		VI		VI
9	VII		V		V		V
10	VI		IV		IV		IV
11	V		III		III		III
12	IV		Pridie idus		Pridie idus		Pridie idus
13	III		Idibus		Idibus		Idibus
14	Pridie idus		XIX ante calendas		XVIII ante calendas		XVI ante calendas
15	Idibus		XVIII		XVII		XV
16	XVII ante calendas		XVII		XVI		XIV
17	XVI		XVI		XV		XIII
18	XV		XV		XIV		XII
19	XIV		XIV		XIII		XI
20	XIII		XIII		XII		X
21	XII		XII		XI		IX
22	XI		XI		X		VIII
23	X		X		IX		VII
24	IX		IX		VIII		VI
25	VIII		VIII		VII		V
26	VII		VII		VI		IV
27	VI		VI		V		III
28	V		V		IV		Pridie calendas
29	IV		IV		III		
30	III		III		Pridie calendas		
31	Pridie calendas		Pridie calendas				

LOS NOMBRE DE LOS MESES

Januarius: llamado así en honor a Jano, dios de los comienzos.

Februarius: mes de las purificaciones, februo.

Martius: llamado así en honor al dios Marte.

Aprilis: mes relacionado con la diosa etrusca Apru –la diosa Venus–, relacionada con la germinación de las plantas y la primavera.

Maius: en honor de Maya, diosa del crecimiento de los seres vivos.

Junius: en honor a Juno.

Julius: antes Quintilis, a partir del 44 a.C. en honor a Julio César.

Augustus: antes Sextilis, a partir del 8 a.C. en honor a Augusto.

September, October, November, December: indican su antigua posición en el orden de los meses, pues hasta el 153 a.C. el año empezaba en Marzo.

LOS DOS TIPOS DE SEMANAS ROMANAS

La semana más tradicional romana consta de nueve días, la *nundinae*. Al principio de la misma es día de mercado. En los calendarios estos días se marcan con letras, de la A a la H. La A es el primer día, siendo el de mercado.

También se instaura una semana de siete días –*hebdomas*–, que se compagina con la tradicional división de *calendas*, *nonas* e *idus*. Cada día está consagrado a un planeta, los cuales rigen la vida de los hombres.

Los días de la semana hebdomas	Planeta asociado
Lunes: <i>lunae dies</i>	Luna
Martes: <i>martis dies</i>	Marte
Miércoles: <i>mercurii dies</i>	Mercurio
Jueves: <i>iovis dies</i>	Júpiter
Viernes: <i>veneris dies</i>	Venus
Sábado: <i>saturnis dies</i>	Saturno
Domingo: <i>solis dies</i>	Sol

LAS HORAS

Aunque los romanos dividen el día en 12 horas diurnas y 12 horas nocturnas en la práctica esto es muy diferente, pues es casi imposible determinar la hora real en la vida cotidiana, aunque existen relojes de sol o de agua que son muy precisos. En la vida diaria la gente vive bajo el mandato del sol, el cual marca las diferencias, así la primera hora diurna la determina la salida del sol, así en invierno es sobre las 8 y cuarto; en primavera las 7; en verano las 5 y cuarenta y cinco; y en otoño, las 7.

Los romanos dividen el día en tres grandes partes, primero la *mane* (la mañana), tras esta *meridie* (después de mediodía), y finalmente *suprema* (la tarde). La noche se divide en cuatro *vigilias* de cuatro horas cada una.

ACTIVIDADES COTIDIANAS

“LOS BAÑOS, EL VINO Y EL SEXO ESTROPEAN NUESTROS CUERPOS.
PERO, ¿QUÉ SIGNIFICADO TIENE UNA VIDA SIN BAÑOS, VINO Y SEXO?”

–PROVERBIO ROMANO

Las actividades de la mayoría de los romanos son siempre las mismas, aunque puede haber variaciones, pero todos se levantan temprano para asearse y tomar un ligero desayuno. Habitualmente en verano se levantan a las cuatro y media de la mañana, antes de que salga el sol, en invierno sobre las siete y media. Los hombres ricos atienden a sus clientes –*salutatio*– y realizan negocios, atendiendo a las numerosas visitas. El resto de los romanos acometen sus diversos trabajos.

La jornada termina para casi todos al mediodía, realizándose la siesta. Casi todo el mundo la disfruta, por lo que las calles

LAS TRES COMIDAS

DESAYUNO

Galletas, pan y queso; los niños que van a la escuela llevan pasta.

REFRIGERIO AL MEDIODÍA

Carne fría, legumbres, frutas, todo regado con vino.

ALMUERZO

Comida variada, huevos, carne, pescado, legumbres, todo regado con vino y condimentado con salsas variadas, como postres frutas y pasteles.

parecen desiertas, como si fuese de noche. Tras esta, se toma una comida ligera.

Por la tarde en la ciudad se asiste a las termas o al foro, lugares donde se realizan multitud de conversaciones y negocios de todo tipo, se acude a los espectáculos, etcétera.

Sobre las 3 de la tarde acontece el almuerzo (llamada *cena*), el cual puede ser de lo más variado, ya que poco tiene que ver el almuerzo de un *humilior* y el de un *honestior*. La *cena* de un *humilior* suele ser parca y frugal, pero los banquetes de los ricos son impresionantes, acompañados de música, bailarinas y otros menesteres, como platos exóticos e incluso combates de pugilistas y lucha grecolatina y otras excentricidades y locuras.

LA VIDA RELIGIOSA

En la antigüedad, tanto los romanos como la mayoría de las civilizaciones, la adoración de los dioses no tiene una finalidad moral o ética, se busca en realidad aplacar la ira divina. Los sacrificios y oraciones buscan calmar a los dioses, pero también se busca alcanzar el beneplácito de estos y obtener favores de todo tipo. Se adora a Marte para que favorezca en la guerra, a Júpiter para que el cielo no encolerice, a Venus para tener suerte en el amor... La religión es un método para alcanzar la *Pax Deorum*, la paz con los dioses, obteniendo sus favores, la religión romana es ante todo práctica.

La religión romana tiene dos formas básicas de culto: el privado y el público.

CULTO PRIVADO

El culto privado o doméstico es practicado por el padre de familia, líder espiritual de la familia. Su cometido principal es honrar y aplacar a los *manes* –espíritus de los muertos–, proteger a los *penates* –genios de la abundancia– y a los *lares familiares* –genios de la familia–. Como centro religioso de cada casa hay un *larario* en cuya cúspide hay un hogar con un fuego encendido. Este culto privado es practicado desde tiempo inmemorial por los patricios, aunque en el S. III solo los más piadosos entre los patricios y los plebeyos realizan los ritos correctamente. La invasión de nuevas creencias y dioses ha hecho olvidar a la mayoría las antiguas costumbres.

EL CULTO PÚBLICO

“LOS ROMANOS SON MÁS RELIGIOSOS QUE LOS PROPIOS DIOSES”

–POLIBIO

De igual forma que los hombres necesitan del favor de los dioses, la ciudad de Roma necesita de sus divinidades. El Estado se encarga de organizar y celebrar multitud de fiestas religiosas, de organizar juegos en honor a los dioses y de realizar los ritos oportunos en los templos; de hecho los romanos consideran que su gran Imperio está fundamentado en la buena disposición de los dioses.

Para el romano común todo está impregnado de religión y supersticiones. Todo acontecimiento a realizar debe tener el beneplácito divino, por ejemplo, si durante un viaje un caminante encuentra una fresca fuente en el camino, antes y después de refrescarse en ella, agradecerá a la divinidad de la fuente su frescura; si un romano supersticioso se encuentra un funeral escupirá en el pliegue de su túnica –un cristiano se santiguaría–.

En el Imperio hay casi 175 días de fiestas religiosas de todo tipo: fiestas agrarias, purificaciones, juegos en honor a los dioses o al emperador, ritos contra los espíritus malignos,...

EL CULTO AL EMPERADOR

Uno de los cultos relacionados con el Estado más importantes es el culto al Emperador. Su función es la de cohesionar a un Imperio hogar de tan diferentes culturas, poco tiene que ver un galo con un griego, o un italiano con un egipcio, pero todos adoran al Emperador, aunque muchos no lo consideran un dios, si consideran que el espíritu de Roma está con él. Los únicos que no adoran al Emperador son los cristianos y los hebreos, motivo por el que se les consideran enemigos del Estado, pues si el Emperador es Roma y el Imperio, aquellos que se niegan a adorarlo deben ser enemigos de Roma y del Imperio.

Cada provincia posee un templo dedicado al Emperador, muchas ciudades también. Se realizan juegos y fiestas religiosas en su honor, depositando un grano de incienso cada ciudadano durante los ritos.

En Roma la política está mezclada con la religión, en la mentalidad antigua es difícil diferenciarlas, hablar de religión implica siempre política.

DIOSES EN EL IMPERIO

A lo largo y ancho del Imperio se adoran multitud de dioses, ya sean egipcios, asiáticos, hispanos, celtas, africanos... En total más de 30.000, pero claro, la mayoría de ellos en realidad son daemones y otros seres de gran poder, aunque no dioses, aunque ellos digan serlo.

DIOSES ROMANOS MENORES

Carmenta: diosa de las fuentes, predice el futuro.
Luperco: dios del ganado y de los pastores.
Flora: diosa de las flores.
Jano: dios del comienzo y de la luz; abre las puertas.
Pales: diosa de los pastos.
Pomona: diosa de los frutos y los árboles.
Quirino: Rómulo divinizado.
Tellus: diosa de la Tierra y de las mieses.
Vertumno: dios de las estaciones y del comercio.

ESPÍRITUS ROMANOS

Genius: espíritu de la vida y la existencia. Todo lo que existe posee uno, es como un doble místico que proporciona vida y existencia.
Lares: espíritus guardianes de funciones diversas, pueden proteger a la familia, los caminos, una ciudad, ...
Penates: espíritus de la abundancia, asociados a la despensa y la riqueza.
Manes: espíritus de los muertos, por norma no son hostiles.
Larvas y lemures: espectros y muertos hostiles a los vivos, como criminales y difuntos sin sepultura.

SACERDOTES Y COLEGIOS SACERDOTALES

Sumo Pontífice: líder místico de la religión romana. Vigila los ritos, teniendo poder sobre los pontífices y los flamines. Por norma este cargo está ocupado por el Emperador.

Rex Sacrorum: encargado de lo sagrado y los sacrificios.

Pontífices: máximo consejo religioso del Imperio compuesto por 16 sacerdotes.

Flamines: grupo de 15 sacerdotes específicos para cada divinidad, los más importantes son el de Júpiter, Marte y Quirino –Rómulo–.

Saliaris: colegio de doce sacerdotes guerreros asociados a Marte. Custodian doce escudos sagrados.

Vestales: siete sacerdotisas encargadas de velar por el fuego sagrado, símbolo de Roma. Se dice que acontecería una catástrofe si el fuego se apagase.

Fetiales: colegio de veinte miembros. Actúan como diplomáticos, declarando la guerra o firmando la paz. Son los encargados del derecho entre Roma y otras naciones.

Lupercos: doce sacerdotes asociados al dios Luperco, realizan ritos de fertilidad y de lucha contra los lobos y los demonios.

Arvales: colegio de doce sacerdotes vinculados a Ceres. Ritos agrarios.

Augures: colegio de 16 expertos encargados de los auspicios: signos celestes, como las aves y los rayos.

Harúspices: colegio de 60 miembros encargados de estudiar las entrañas de los animales, de esta forma conocen la voluntad de los dioses. Aunque algunos romanos son escépticos ante sus arte, tal y como refleja Catón: "dos harúspices no pueden mirarse sin reírse".

Augustales: colegio encargado del culto al Emperador.

LUGARES DE CULTO

El lugar de culto habitual es el templo, dentro del mismo hay una o varias estatuas a los dioses, también hay capillas y altares independientes a los templos. Por norma los alrededores del templo pueden poseer anexos y bellos jardines, donaciones de devotos y regalos de interesados. Los ritos, como los sacrificios, no se realizan dentro de los templos, si no ante un altar situado en el exterior del templo. Hay gran cantidad de templos en las ciudades, en Roma hay más de 80.

LOS RITOS

Hay dos tipos de ritos básicos para los romanos: la oración y el sacrificio.

Cuando se realiza una **oración**, por norma una petición a una divinidad, el orador cubre su cabeza y la vuelve hacia el Oriente, tocando el altar o a la estatua del dios. Las oraciones son fórmulas religiosas precisas, el peticionario conoce la fórmula gracias al sacerdote del templo, el cual se la dicta. Una oración puede llevar una promesa, más o menos implícita, esta puede escribirse en una tablilla de cera que se deposita ante la estatua del templo.

El **sacrificio** es un rito elaborado y complejo. Cada divinidad requiere de un sacrificio diferente, por ello debe consultarse al sacerdote cual es el indicado. El sacrificador debe llevar ropajes blancos y estar limpio. Si el sacrificio es un animal este lleva cintas doradas en sus cuernos. Servidores del templo lo llevan con una cinta ante el altar. Si el animal se

resiste no es valido para el sacrificio. Tras el sacrificio un harúspice examina sus entrañas, de esta forma verifica si el animal es propicio o no. Si no es propicio debe realizarse un nuevo sacrificio. Si es propicio la carne del animal se reparte entre el sacerdote y los presentes.

DIOSES EXTRANJEROS

"SI LOS DIOSES TRADICIONALES A LOS QUE VENERAMOS REALMENTE SON DIVINOS, ENTONCES ¿POR QUÉ RAZÓN NO DEBEMOS INCLUIR A ISIS Y OSIRIS EN LA MISMA CATEGORÍA? Y, SI HACEMOS ESTO, ¿POR QUÉ TENEMOS QUE REPUDIAR A LOS DIOSES DE LOS BÁRBAROS? CONSECUENTEMENTE, DEBEREMOS INCLUIR EN NUESTRA LISTA DE DIOSES A LOS BUEYES Y CABALLOS, A LOS ÍBICES, HALCONES, VÍBORAS, COCODRILOS, PECES, PERROS, LOBOS, GATOS Y MUCHOS OTROS ANIMALES..."

—CICERÓN, DE RELIGIO

Los romanos no desdeñan a los dioses venidos de otros lugares, solo comentan que sus dioses son más poderosos. Los cultos extranjeros no están en absoluto prohibidos, los emperadores incluso hacen uso de ellos. La vastedad del Imperio hace circular las creencias por todos los rincones, hallándose templos y adoradores de diferentes dioses hasta en el lugar más insospechado, por ejemplo, el dios Mitra, procedente de Persia, tiene varios templos en Britania, alrededor del Muro de Adriano, la razón es que muchos de los legionarios estacionados en la Muralla son de Siria, lugar donde Mitra es muy popular; y así con muchas divinidades. Los legionarios, los mercaderes y los esclavos venidos de las provincias conquistadas son los verdaderos motivos por los que el Imperio es un mosaico de dioses.

Los cultos más populares e importantes provienen del oriente del Imperio, especialmente de Siria, Asia Menor y Egipto. Son divinidades exóticas, y muchas de ellas prometen una vida después de la muerte más o menos placentera, el culto romano solo ofrece un más allá sombrío y apagado, solo los más altos hombres pueden llegar a convertirse en héroes o semidioses.

SUPERSTICIONES

Tanto los griegos como los romanos son muy supersticiosos, son muchas las manías y miedos. Estas son algunas de las muchas manifestaciones de la superstición:

Casarse en Mayo es nefasto.

Navegar después de cortarse el pelo es peligroso.

No deben cortarse las uñas un día de mercado.

Llevar una hoja de laurel es beneficioso.

Si se ve una comadreja deben lanzarse tres piedras a su camino.

Si una lechuza se alborota debe recitarse "Athena es más fuerte".

Si un ratón corroe sacos en nuestra despensa se debe realizar un sacrificio en un templo.

No pisar una tumba, no ver cadáveres o a mujeres embarazadas, pues "contaminan".

Los días cuatro y siete de cada mes comprar ramas de mirto, incienso y dulces sagrados.

Si se tiene un sueño deben interpretarlo los sacerdotes apropiados.

Deben realizarse abluciones si se está a orillas del mar.

Ver un loco o un epiléptico es nefasto, para librarse de la visión debe escupirse en un pliegue de la ropa.

DIOSES EXTRANJEROS IMPORTANTES

Isis: diosa egipcia, esposa de Osiris y madre de Horus. Diosa con gran cantidad de atributos místicos, relacionada con la magia. Es una gran benefactora de la humanidad.

Mitra: dios persa de la luz y la justicia. Destructor de demonios, enemigo de Ahriman, la oscuridad, el mal. Muy popular entre los soldados.

Cibeles: diosa frigia de la fertilidad y la naturaleza. Su culto orgiástico y sangriento no está bien visto por las autoridades pero es muy popular.

Sabazio: dios frigio asociado a Júpiter y a Baco. Considerado creador del Universo. Su símbolo es la serpiente, durante sus ritos se hace uso de ellas.

LA JUSTICIA

"ES EN LAS MISMAS FUENTES DE LA FILOSOFÍA DONDE ES PRECISO BEBER LA CIENCIA DEL DERECHO"

—CICERÓN

El genio romano está especialmente dotado en cuestiones de justicia y leyes, el imperio de los romanos goza de un sistema judicial muy completo. El juez máximo de Roma es el propio Emperador —dicta leyes pero no está vinculado a ellas—. Las leyes se pueden redactar en cuatro tipos de escritos: edictos —que contiene medidas de carácter general—; mandatos —instrucciones a los funcionarios; decretos —sentencias del Emperador—; y rescriptos —respuestas jurídicas—.

Los altos funcionarios gozan de poderes judiciales, incluso en temas criminales. Los jueces son escogidos entre los magistrados y los expertos en justicia, siendo requisito el ser senador, caballero o como mínimo ser ciudadano. A los jurisconsultos oficiales se les denomina prudentes, siendo grandes teóricos de la justicia. A los abogados —patronus— se les estima en gran medida, siendo una profesión sumamente respetada. Para los romanos el abogado ideal debe ser un orador, un pensador y un hombre político. El término abogado, en latín advocatus, determina a aquel que hace acto de presencia en un juicio para apoyar a una u otra parte.

La justicia es muy diferente para un honestior que para un humilior, siendo más severa para los pobres que para los poderosos.

DELITOS GRAVES

Son considerados delitos graves el homicidio, la violencia pública, secuestro, atentar contra las costumbres, falsificación de documentos o moneda, atentar contra el Estado, corrupción, fraude electoral, malversación de caudales públicos, agitación política.

EL PAÍS DE LAS DELICIAS Y DE LAS MISERIAS

"EL ORO Y LA VIRTUD SON COMO DOS PESOS PUESTOS EN LOS PLATILLOS DE UNA BALANZA: UNO NO PUEDE SUBIR SIN QUE EL OTRO BAJE"

—PLATÓN

Hay dos Romas bien diferenciadas: la Roma de los ricos y la de los míseros. El fausto alcanzado en el Imperio es sobrecogedor, los ricos son en verdad ricos. El poder del dinero es total, el Imperio ha logrado reunir todas las riquezas poniéndolas al alcance del mejor postor. Los senadores, los caballeros y los ricos propietarios rivalizan en poder con el propio Emperador y el ejército, siempre ávido de dinero.

El lujo están desmedido que una villa modesta puede tener sus muros recubiertos de mármol, disponer de in-

DOS PENSADORES SUMAMENTE RICOS

Plinio el joven tenía 5 millones de denarios y Séneca ¡más de 75 millones!

PROVINCIAS Y MERCADERÍAS

"AHORA QUE LOS PADRES DE FAMILIA PREFIEREN MOVER SUS MANOS EN EL TEATRO Y EL CIRCO MÁS QUE EN LAS COSECHAS Y EN LOS VIÑEDOS, NOSOTROS PAGAMOS PARA QUE SE NOS TRAIGA DE ÁFRICA O DE CERDEÑA EL TRIGO NECESARIO PARA NUESTRA NUTRICIÓN, HACEMOS LA VENDIMIA EN LAS ISLAS DE COS O DE QUIOS..."
-VARRÓN.

Britania: metales, lana y pieles.

Galia: metales, cerámica, vidrio, vino, aceite, textiles y mármol.

Hispania: metales, fruta, vino, caballos, mármol, lino y cerámica.

Italia: hierro, vino, trigo, cerámica, mármol y textiles.

Iliria: metales, pieles, trigo, pescado, caballos y madera.

Hélade: vino, miel, textiles, cerámica, mármol y tintes.

África: mármol, lana, cerámica, marfil, trigo, tintes, madera y animales salvajes.

Asia: textiles, vino, aceite, mármol, cerámica, pergamino, madera, caballos, esmeraldas y metales.

Oriente: textiles, tintes, vidrio, cerámica, madera, objetos de cuero, piedras preciosas y aceite.

Egipto: alimentos, vidrio, textiles, medicinas, papiro y animales salvajes.

menos jardines, obras de artes griegas y cientos de esclavos trabajando en ella.

Los míseros apenas tienen para vivir, en la ciudad de Roma más de 200.000 personas viven gracias al grano gratuito distribuido por el Imperio -la annona-. El alquiler de una vivienda es abusivo, muchos no pueden sobrevivir con su trabajo, debiendo prestar sus servicios a los ricos en multitud de asuntos, son los clientes.

Para comprender esto solo puede decirse que un ciudadano para subsistir necesita unos 100 denarios al año, una vida de lujo requiere un mínimo de 100.000 denarios, en el Imperio todo es a lo grande.

El comercio en el Imperio es muy activo y lucrativo, aunque no está desprovisto de cierto riesgo, pues en los caminos siempre hay salteadores aunque el ejército siempre presente ofrece mayor seguridad -aunque puede ser peor-. Cada provincia tiene sus peculiaridades económicas y especialidades, unidas por las calzadas y los numerosos viajes marítimos.

CLIENTES

En el Imperio es normal servir como cliente a algún poderoso o rico, el cual recibe el nombre de *patronus*. El cliente se pone a su disposición, presentándose durante la mañana en la casa de su protector, recibiendo comida o dinero. A cambio este le manda a realizar algún tipo de actividad, como enviar mensajes, espiar en el Foro o realizar compras especiales. Además el cliente debe proteger a su *patronus* en tiempos turbulentos. El sistema de clientela no está mal visto, es algo común, y un arma política, pues un hombre rico puede tener bajo su patronazgo a cientos o miles de clientes, siempre dispuestos incluso a utilizar la violencia si es necesario. Incluso los hombres con cierto poder son clientes de otros más poderosos, el único que no es cliente de nadie es el Emperador.

ARGENTARI

Los banqueros romanos se instalan sobre todo en los foros, en tiendas privadas. Se dedican especialmente al cambio de moneda, préstamo de dinero con interés, además de guardar dinero y emitir letras de cambio. Los banqueros están rigurosamente controlados y vigilados. Por supuesto, es una profesión que procura gran prestigio e influencia.

LAS CALZADAS

Magníficamente construidas por norma, suelen tener unos cuatro metros de ancho, aunque pueden llegar a tener hasta doce metros, construidas con bloques sólidos. Las calzadas disponen de miliarios -pilares de piedra o incluso metal- entre las ciudades más importantes, en ellos se indica la distancia entre las mismas y el constructor o benefactor de esa parte de la calzada. Por norma los ingenieros romanos han sabido como construir calzadas en línea recta, haciendo puentes donde ha sido necesario o túneles. Las mejores calzadas pueden encontrarse en Italia, la Galia, Hispania y África, y por supuesto aquellas cercanas a las grandes ciudades. En las calzadas los vehículos tienen un máximo de carga que pueden llevar. La velocidad habitual de un carro es de unos 30 Km. al día, un caballo puede recorrer unos 60 Km. El correo imperial puede alcanzar los 150 Km. al día, pues dispone de postas y caballos de refresco. Por las calzadas uno puede encontrarse

CARGA MÁXIMA (EN KILOS)

Vehículos ligeros y correo: 65 a 100

Vehículos de viajeros: 200 a 330

Vehículo pesado: máximo 500

DÍAS DE CAMINO ENTRE ALGUNAS CIUDADES Y ROMA

Aquí tienes algunos ejemplos de días -con sus noches- de camino entre ciudades. Según el tiempo, la calidad de las calzadas, la prisa, y un millón de imprevistos la duración del viaje puede variar. Si se realiza a caballo, se puede recorrer en la mitad de tiempo. En carro, el doble.

Neapolis	5
Mediolanum	10
Massilia	15
Tarraco	25
Corduba	40
Sirmium	20
Atenas	30
Bizantium	35
Pergamun	40
Antioquia	50
Alejandro	65

RUTAS MARÍTIMAS (EN DÍAS)

Tarragona - Ostia:	4
Cartago - Cádiz:	7
Alejandro - Puteoli:	15 a 20
Cádiz - Ostia:	9
Alejandro - Corinto:	10
Bizancio - Ostia:	15
Bizancio - Giza:	10 a 12
Cesarea - Ostia:	20

enormes caravanas de carros hacia las grandes ciudades, peregrinos en busca de fiestas religiosas, soldados hacia lugares de conflictos, buhoneros o correos.

LOS VIAJES MARÍTIMOS

“LOS NAVÍOS DE CARGA TRAEN AQUÍ SUS PRODUCTOS DE TODO LOS LUGARES, TANTO EN PRIMAVERA COMO AL VOLVER EL OTOÑO. LA CIUDAD SE PARECE A UN MERCADO DE TODA LA TIERRA”

—AELIO ARISTIDE, SOBRE EL PUERTO DE OSTIA

Gran cantidad de mercancías y viajeros surcan el Mediterráneo y los mares cercanos al Imperio. El Mediterráneo es un mar interior cuyas costas son dominio de Roma, por cuyas aguas el tráfico marítimo es intenso, a menudo más indicado que los viajes por las calzadas. Aunque los viajes son tranquilos en su mayoría el mar no está desprovisto de eventos peligrosos y extraños. Los piratas –praedonibus– atacan en ocasiones a los navíos, aunque hay diversas escuadras en busca de piratas y sus bases. No se navega en los meses de invierno, tampoco cuando los vientos son demasiado fuertes –vientos etesios del Mediterráneo–, pues podrían ocasionarse naufragios, lo que atemoriza a los más creyentes, pues morir en el mar sin ritos mortuorios es una de las peores muertes posibles. Los navegantes griegos llegan hasta la lejana India, haciendo el viaje de ida y vuelta en unos seis meses. Los puertos comerciales más importantes son Ostia, Corinto y Alejandría.

IMPUESTOS Y TRIBUTO

El sistema de impuesto del Imperio es similar a los modelos modernos, casi todo está gravado con algún tipo de impuesto, todo sea para mantener al ejército, pagar a los funcionarios, etcétera.

Algunos de los impuestos afectan al propio individuo y su renta, otros a sus bienes, otros se pagan directamente, como el portorium que se paga como si fuese una aduana; también por alquilar puestos en mercados o comprar artículos de lujo como esclavos.

ÁMBAR: TALISMÁN

Con el ámbar se tallan pequeñas figuras, cajitas, empuñaduras de cuchillos, vasijas, anillos, jarrones y medallones, algunas con efigies de dioses. Su precio es altísimo –de 2.000 a 10.000 denarios–, pero está muy demandado pues tiene propiedades sobrenaturales.

El ámbar es un poderoso talismán, otorgando defensa contra el mundo invisible. Considera que una pieza puede darte de un +1 a un +2 en defensa teúrgica. Pero lo que lo hace especial es que pueden portarse varias piezas sumando su poder protector.

Un grupo de mulciberi, en la ciudad de Aquileya, son reputados en la creación de amuletos con ámbar, el único problema es que los yacimientos de ámbar del Báltico se están agotando.

MONEDAS

“LA SOBERANÍA SAGRADA PARA TODOS ES LA SOBERANÍA DEL DINERO”
—JUVENAL

- As (de bronce)
- Sextercio (de latón): 4 ases
- Denarius (de plata): 4 sestercios
- Aureus (de oro): 25 denarios

ALIMENTO

Especie	Cantidad	Precio en denarios
Huevos	Dos o tres	1
Conejo de caza	la pieza	4
Liebre	“	5-10
Pato	“	3
Pollo	“	1
Fruta	“	1-15
Buey	la libra (325 gr)	2
Cerdo	“	3
Cordero	“	3
Cabra	“	3
Foie gras	“	4
Jamón	“	4
Queso fresco	“	2
Queso curado	“	4
Aceite de oliva, normal	el sextario (0,5 l)	1-5
Aceite de oliva, superior	“	8-10
Vino, normal	“	1-2
Vino de marca	“	5-10
Miel, normal	“	4
Miel, superior	“	10-12
Espicias	“	2-20
Avena	el modius (8,8 litros)	10
Cebada y centeno	“	15
Trigo	“	5
Sal	“	6

ARTÍCULOS DE LUJO

“DOS VICIOS OPUESTOS, LA CODICIA Y EL LUJO, AGITAN LA CIUDAD, DOS PLAGAS QUE HAN TRASTOCADO TODOS LOS GRANDES IMPERIOS”
—CATÓN

Roma comercia con gran parte del mundo antiguo, importando objetos y mercaderías de lujo. Se organizan caravanas desde Palmira hasta Mesopotamia, otras llegan hasta el Turkestán en busca de los vendedores de seda, provenientes del País de Seder –China–; otros navegan por el Mar Indico llegando hasta la India en busca de algodón, azúcar de caña, arroz, perfumes y especias; en el mar Rojo hay factorías incluso en lugares no conquistados y puertos que comercian con el África oriental en busca de marfil, esclavos y animales salvajes; del lejano norte se comercian pieles, animales salvajes, esclavos y el preciado ámbar, del que se dice tiene propiedades mágicas y es útil en farmacia; del Mar Negro se importa hierro, vino, miel, pieles y grano. La demanda de animales salvajes para los juegos es enorme, así se traen leones y tigres del término de Asia y Oriente, de África rinocerontes, camellos y cocodrilos, de Britania osos y lobos.

PRECIOS Y SALARIOS

En la inmensidad del Imperio es difícil determinar los precios, e incluso los salarios más sencillos. Las fluctuaciones políticas y la demanda del mercado pueden variar los precios de una forma radical, además los precios pueden variar de provincia a provincia, así obtener aceite de oliva de calidad será más barato en la Bética, donde se produce, que en Britania, donde no hay olivos.

Los artículos de lujo pueden alcanzar precios desorbitados, así unos pendientes que por norma cuestan entre 100 y 1.000 denarios pueden llegar a costar millones.

OBJETOS DIVERSOS

Vajilla de viaje (de madera y metal): 15/25
Caldero grande: 85
Lámpara de aceite: 20-40
Tienda de dormir: 15
Cuerda (tres pasos): 3
Cadena de metal (tres pasos): 30
Ánfora: 10
Tonel: 15
Espejo: 100-800
Sombrilla / paraguas: 4
Herramientas de carpintería: 200
Mesa de madera común: 30
Esclavos: de 500 a 2.000
Urna cineraria: 100-1.000

VEHÍCULOS

Carrus (carro pequeño): 180
Plaustrum (carro mediano o grande): 225
Raeda (vehículo de viaje): 1.000
Biga (carro de dos caballos): 500
Carpentum (carreta de lujo): 1.300
Corbita (barco mercante mediano): 25.000-50.000
Ponto (gran mercante): 50.000-100.000

ROPA DE HOMBRE

Indumenta (ropa interior): 20
Toga (ropa de ciudadano): 300
Túnica: 20-60
Paenula (capa): 20
Sagum (sayo): 60
Bracae (pantalones): 30
Soleae (sandalias): 15
Caligae (calzado del legionario): 20
Cothurnus (bota de caño alto, para el campo): 40

ROPA DE MUJER Y ADORNOS

Peplum (manto de celebración): 120
Stola (vestidura larga): 50
Palla (manto): 30
Fibulae (broches): 200-1.000
Periscelis (liga): 20
Torques (collar): 200-2.500
Inaures (pendientes): 100-1.000

SERVICIOS (EL VALOR PUEDE VARIAR)

Alquiler de vivienda en una *insula*: 1-3 diarios
Cerrajero: 2 por servicio
Sirviente, normal: 4 diarios
Sirviente, especializado: 12 diarios
Plañideras: 1 por cada una
Músicos: 3 por músico
Bailarinas: 2-20 por bailarina
Médico: 3-50 (incluidos los fármacos)
Pasaje de barco: 35-120
Mercenario, normal (matón): 8 diarios
Mercenario (asesino): 300-500, según sea el servicio
Prostituta: 5-100
Tabernae (posada)
Comida básica: pan y condimentos: 1
Heno para la mula: 1
Disfrutar chica del pueblo: 2

VIVIENDAS Y OTRAS POSESIONES

Cabaña, normal: 250
Cabaña, de calidad: 750
Villa rústica, pequeña: 300.000-750.000
Villa rústica, mediana: 750.000-1.250.000
Villa rústica, extensa: 1.250.000-6.000.000
Domus, mediana: 125.000
Domus, lujosa: 375.000

ARMAS Y ARMADURAS

Daga: 35
Gladius: 100
Spatha: 300
Hacha de leñador: 40
Lanza: 20
Pilum: 40
Parmula: 50
Parma: 100
Scutum: 200
Grebas de cuero: 20
Grebas de metal: 40
Brazaletes de cuero: 40
Brazaletes de metal: 80
Loriga de placas de cuero: 100
Loriga de cuero repujado: 200
Loriga squamata: 500
Loriga hamata: 1.200
Loriga segmentata: 2.000
Loriga Ferrea (coraza): 3.000
Galea: 100
Cassis: 200

SALARIOS ANUALES

Labrador: 100
Trabajador urbano, pobre: 100
Trabajador urbano, medio: 200
Trabajador urbano, especializado: 300
Soldado: 250-500
Milicia urbana: 250-500 con Cómodo, 625 con Septimio Severo
Pretorianos: 500
Centurión: 1.250-3.000
Maestro de escuela, de provincias (con cincuenta alumnos): 300
Maestro, de ciudad importante (con veinte alumnos): 450
Maestro, de renombre (con dos o tres alumnos): 600
Maestro de elite (hijos de *honestiores*): 500-1.000 por alumno
Mercader, normal: 400-1.000
Mercader, rico: 12.000
Banquero: 100.000-500.000
Sirviente de palacio (liberto muy preparado): 50.000
Funcionario de rango menor: 50.000
Funcionario de rango mayor: 75.000
Nobleza provincial: mínimo de 5.000
Caballero: mínimo de 75.000
Senador: mínimo de 250.000

ANIMALES

Caballo de tiro: 1.200
Caballo de monta: 2.000
Caballo excelente: 5.000
Asno: 300
Buey: 200
Cerdo: 40

Todos los precios y salarios siguientes se indican en denarios a no ser que se indique otro valor:

MEDIDAS Y PESOS

El sistema romano de medidas es un tanto caótico, ya que tiene tanto una base decimal como duodecimal, aquí tienes las medidas de longitud, superficie, volumen y peso más importantes con sus equivalentes métricos aproximados.

MEDIDAS DE LONGITUD

Pes (pie): 0,3 metros
Cubitus (codo): 0,44 metros
Passus (paso): 1,5 metros
Milia passuum (milla): 1.472 metros

MEDIDAS DE PESO

Unzia (onza): 27 gramos
Semis (seis onzas): 163 gramos
Libra (doce onzas): 327 gramos

MEDIDAS DE SUPERFICIE

Quadratus pes (pie cuadrado): 0,09 metros cuadrados
Decempeda Quadrata: 8,7 metros cuadrados
Jugerum: 25 áreas (tiene forma rectangular)
Heredium: 50 áreas
Centuria: 50 hectáreas

MEDIDAS DE VOLUMEN

Líquidos
Sextario: 0,5 litros
Congius: 3,3 litros
Urna: 13 litros
Quadrantal o Amphora: 26 litros
Culleus (tonel): 525 litros
Cuerpos secos
Hemina: 0,3 litros
Sextario: 0,5 litros
Semodius: 4,4 litros
Modius: 8,8 litros

IDIOMAS DEL IMPERIO

El idioma utilizado en gran parte del Imperio es el latín, pero no el único, por ello, en la propia ciudad de Roma, la algarría que puede escucharse en sus calles es casi incomprensible. El latín es utilizado en los documentos oficiales, siendo el idioma común entre los legionarios, funcionarios y gran parte de las gentes. Hay una gran diferencia entre el latín utilizado por los literatos y gentes cultas al latín vulgar utilizado por las gentes en las ciudades y el campo, además hay que añadir las diversidades locales, ya que cada cultura añade parte de su antiguo idioma al nuevo, aunque suele limitarse a vo-

cabularios y palabras técnicas, así en la Galia y Britania es habitual que los granjeros utilicen nombres celtas para sus herramientas del campo.

El otro gran lenguaje es el griego, verdadero vehículo de transmisión intelectual. Un romano si quiere ser considerado culto debe dominar la lengua de Sócrates, Homero y los grandes oradores. En el oriente romano apenas se habla latín, el griego es el idioma dominante entre las clases cultas y comerciantes. El Imperio occidental es dominio del latín, el oriental del griego.

Todavía en el S.III sobreviven gran cantidad de lenguas autóctonas, así en la Galia y Britania son muchos los que utilizan lenguas celtas; en Hispania, especialmente en zonas abruptas y aisladas, las lenguas celtas e ibéricas son más habladas que el latín; en Mauritania se hablan dialectos libios y incluso se conserva el púnico -cartaginés-; en Tracia se utiliza el griego y el tracio, y algo el latín; en Galatia aún se utiliza el celta; en Egipto domina el demótico, aunque las clases cultas y en Alejandría el griego es amo y señor; en todo el Oriente el arameo -o sirio- es utilizado por los sirios, fenicios y mesopotámicos; en Arabia Petrea y parte de Siria se habla el árabe.

LOS TÉRMINOS

*"TÚ HAS DADO A LOS DISTINTOS PUEBLOS
UNA PATRIA COMÚN: ASOCIANDO A LOS
VENCIDOS A TU LEGISLACIÓN, TÚ HAS
HECHO DEL MUNDO UNA CIUDAD"*

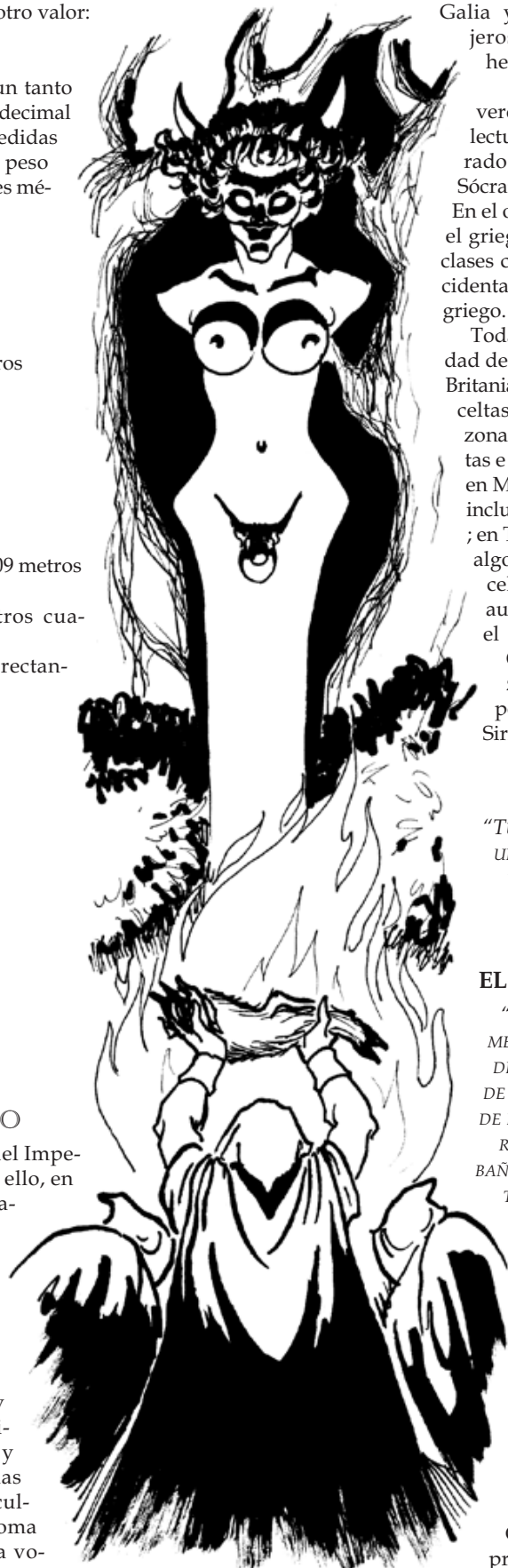
—RUTILIO NAMACIANO

EL TÉRMINO DE ITALIA

*"LA BRISA DE TANTOS MONTES, LA IN-
MENZA RIQUEZA DE COSECHAS, DE VIDES,
DE OLIVARES, LA CALIDAD DE LAS LANAS
DE LOS REBAÑOS, LA FUERZA DE LA CERVIZ
DE LOS BUEYES, LOS NUMEROSOS LAGOS, LA
RIQUEZA DE RÍOS Y MANANTIALES QUE
BAÑA TODA ITALIA, TANTOS MARES Y PUER-
TOS, Y EL SENO DE LAS TIERRAS ABIERTO
POR TODAS PARTES AL COMERCIO,
QUE ES COMO SI LA PROPIA ITALIA SE
LANZARA CON AVIDEZ AL MAR PARA
AYUDAR A LOS HOMBRES, NI LOS HÉ-
ROES NI LOS PUEBLOS QUE ITALIA HA
SOMETIDO CON SU PODER Y CON EL
DE SU LENGUA..."*

—HISTORIA NATURAL DE PLINIO EL
VIEJO, LIBRO III, SOBRE LAS VIRTUDES
NATURALES DE ITALIA

Toda la provincia itálica y las islas adyacentes, como Sicilia, Sardinia, Córcega y Malta, así como las tres provincias de los Alpes, con grandes



ciudades aparte de Roma, como Tarento, Neapolis, Ravenna y Mediolanum.

Italia es una tierra cuajada de culturas antiguas, el mundo latino casi ha sepultado a todas ellas, pero algunas subsisten como en Etruria, Sardinia y Sicilia. En las zonas rurales de los Apeninos las gentes, supersticiosas e incultas, todavía preservan muchas de sus tradiciones ancestrales, así como sus creencias. El sur de Italia aún es parte del mundo griego, donde la plebe habla más en griego que en latín.

Italia posee gran cantidad de ciudades, estando muy poblada. Su economía se basa en la calidad de su agricultura y ganadería, ya que las provincias la surten de todo lo necesario. Sicilia la provee en parte de grano, así como África.

La península italiana está separada del resto por los Alpes, estando formada en sí misma por otra cordillera, la de los Apeninos, que la surte de pequeños ríos, aunque el Po y sus riberas están bien regadas y cultivadas. Italia posee extensos pastos y latifundios. Sus puertos están conectados con todo el mundo mediterráneo ya que Roma es una boca insaciable y hambrienta.

SECRETOS DEL PACTO

Italia es el término más rico y prospero para los teúrgos, pues el control que ejercen en él es fuertísimo. Pese a ello el mayor enemigo dentro del término es la propia riqueza, ya que los teúrgos disputan entre sí por conseguirlas, ya sea por ganar influencia política o poder personal.

ITALIA VERSUS ROMA

Antes de que Roma conquistase Italia esta era la cuna de multitud de pueblos y civilizaciones, y aunque Italia fue conquistada hace multitud de años aún sobreviven muchas de estas culturas. En el norte aún queda la huella celta, los etruscos aún practican ritos extraños, en las montañas los aldeanos adoran a sus antiguos dioses –ahora demonios y espíritus de la naturaleza–, en el sur las ciudades tienen el ambiente de las ciudades griegas. Además, Italia esconde gran cantidad de tesoros y secretos de estos pueblos esperando ser descubiertos. Roma aún no ha podido eliminar el pasado de Italia.

EL TÉRMINO DE HISPANIA

“DE LOS PUEBLOS OCCIDENTALES PONE DE RELIEVE LO AFORTUNADO Y LO BIEN TEMPERADO DE SU ATMÓSFERA AMBIENTE, YA QUE, SEGÚN PARECE PROBABLE, ESTABA ENTERADO DE LA RIQUEZA DE IBERIA, A CUYA BUSCA MARCHÓ HERACLES Y, POSTERIORMENTE, LOS FENICIOS, QUE DOMINARON LA MAYOR PARTE DEL PAÍS Y, DESPUÉS DE ESTOS, LOS ROMANOS. ALLÍ SE HALLAN, EN EFECTO, LOS SOPLOS DEL CÉFIRO Y ALLÍ TAMBIÉN SITÚA EL POETA EL CAMPO ELISEO, AL CUAL AFIRMA QUE IBA A SER ENVIADO MENELAO POR LOS DIOSSES.”
—LIBRO I DE LA GEOGRAFÍA DE ESTRABÓN, SOBRE LOS CONOCIMIENTOS DE HOMERO SOBRE HISPANIA.

Comprende toda la península ibérica y las islas Baleares, dividida en las provincias de la Bética, la Tarraconense y Lusitania.

Hispania es una tierra de contrastes y sus provincias difieren mucho una de otra, e incluso dentro de ellas. Es famosa por la antigua fiereza de sus habitantes, tal y como escribía Tito Livio “la primera provincia en que penetraron los romanos y la última de todas en ser sometida”, y Polibio “la guerra que estalló entre romanos y celtíberos se llamó guerra de fuego”. Sede de numerosas y decisivas guerras en el pasado, ahora es una tierra alejada de las fronteras, cuna de filósofos, literatos y comerciantes nacidos en la costa mediterránea. Una sola legión estacionada en el norte se encarga de vigilar a los galaicos,

TARTESSOS, TIERRA DE ATLANTES

Reino legendario del sudoeste de Hispania, famoso por sus ingentes riquezas mineras y la longevidad de sus gobernantes. El más famoso de ellos, Argantonio, vivió más de 120 años. Según los teúrgos del Pacto en las desaparecidas tierras de Tartessos se ocultan siete atlantes, enemigos de la raza humana. Tal número no se encuentra en ningún otro lugar.

LA HIDRA DE SIETE CABEZAS

Durante la conquista de Hispania los teúrgos romanos se vieron derrotados en Numancia, el poder sobrenatural que defendía la ciudad era poderosísimo, prácticamente indestructible. Tras varios años de indagación averiguaron que en el interior siete grandes sacerdotes hispanos de diferentes tradiciones y lugares habían unido sus fuerzas y conocimientos creando un gigantesco ídolo a partir de pequeños ídolos de sus religiones, los romanos llamaron al ídolo la Hidra Negra. Al no poder destruirla de ninguna forma idearon una forma de resquebrajar su poder. Un teúrgo del culto a Mercurio conocido por su gran oratoria fue el encargado de plantar la semilla de la discordia entre los siete sacerdotes, tan diferentes entre sí. Tras siete años de intrigas y mentiras uno de los sacerdotes sucumbió y traicionó al resto, llevándose su ídolo sagrado, rompiendo la unidad de la Hidra Negra. Días después Numancia ardía en llamas al ser tomada por Roma.

BANDUA, FRATRIAS GUERRERAS

Nombre de una diosa celta que une a los guerreros en fratrias guerreras, llamadas por su mismo nombre, que significa en celta “banda, unir”. En celta se pronuncia bendh. Son muy habituales en Lusitania y el norte de Hispania. Los teúrgos del Pacto los consideran a menudo enemigos, pues a las bandua les gusta “cazar” teúrgos, ya que para ellos es motivo de orgullo el acabar con enemigos peligrosos. Los miembros de la bandua deben a su jefe total obediencia.

cantabros y astures, que lejos de estar romanizados, siempre están al acecho. Pueblos conquistados, pero en realidad no sometidos.

La Bética, antigua sede del reino de Tartessos, es una de las regiones más romanizadas del Imperio, con grandes ciudades, como Corduba, Hispalis, Astigi y Gades. Cuna de emperadores, como Trajano y Adriano. Es una de las provincias más ricas y adelantadas del Imperio. Sorprende que una sola provincia tenga tal cantidad de recursos agrícolas, mineros y pesqueros. Los senadores procedentes de la Bética son un importante grupo en Roma, influyente y rico.

La Tarraconense está a caballo entre la Bética y Lusitania. La costa y sus ciudades son territorios civilizados y prósperos, pobladas por antiguos iberos. Entre las ciudades destacan Tarraco, capital provincial, el gran puerto de Cartago Nova, y Caesaraugusta. El interior y la costa cantábrica es un mundo muy diferente, poblado por celtas y pobladores anteriores incluso a los iberos. Costumbres romanas, costumbres bárbaras.

Lusitania es una tierra inhóspita e incivilizada, aunque posee algunas ciudades importantes, destacando sobre manera la gran ciudad de Emerita Augusta, una de las mayores ciudades del Imperio. Aunque la provincia posee diversos

pueblos y tribus, los lusitanos, orgullosa e indómita stirpe celta, son los más importantes.

SECRETOS DEL PACTO

En Hispania se hallan agazapados numerosos cultos prerromanos. Pequeños cultos ibéricos, sectas de origen cartaginés y tartesio, así como de celtíberos, disfrutan de cierta tranquilidad e intimidad, mezclados en la multitud de pueblos, pues su poder es a menudo local, y no llaman la atención del Pacto salvo cuando los avariciosos teúrgos hispánicos rapiñan sus centros de poder. Casi todo el norte y oeste de Hispania es considerado hostil para el Pacto.

Hispania es el país del Occidente, y por lo tanto, una de las provincias más cercanas a la tierra de los muertos, y es por ello que es un lugar poblado por numerosos daimones y seres fantásticos.

EL TÉRMINO DE LA GALIA

"TODA LA GALIA SE DIVIDE EN TRES PARTES; UNA DE LAS CUALES LA HABITAN LOS BELGAS, OTRA LOS AQUITANOS, MIENTRAS QUE EN LA TERCERA PARTE VIVE EL PUEBLO QUE SE DENOMINA A SÍ MISMO CÉLTAS, PERO QUE EN NUESTRA LENGUA SE LLAMAN GALOS."

—COMENTARIOS A LA GUERRA DE LAS GALIAS, DE JULIO CÉSAR

Comprende las provincias de la Narbonense, Aquitania, Lugdunense, Bélgica y los territorios germánicos del este, con ciudades importantes como Massilia, Lugdunum y Augusta Treverorum. La Galia puede dividirse en dos partes bien diferenciadas, la Galia mediterránea, cuya cultura está muy influenciada por Grecia e Italia, y aunque su sangre sea la de los celtas, sus costumbres y aspecto parecen los de Italia; la otra Galia es llamada Comata (la del pelo largo) o céltica, pues aunque la romanización es evidente también es patente que estos celtas todavía preservan sus viejas costumbres en las aldeas y villas, tierra propicia para brujas y supersticiones.

La frontera del Rhenus está custodiada por varias legiones, manteniendo a los germanos fuera del Imperio. Tierra peligrosa, donde las escaramuzas se suceden casi a diario.

La Galia disfruta de una buena agricultura —vino— y ganadería, estando bien poblada y comunicada. La artesanía cubre todo lo necesario, sobresaliendo en cerámica y vidrio.

La Galia está delimitada por tres barreras terrestres claras. Al sur, los Pirineos, al este los Alpes, y al noreste el Rin. Montañosa en su parte central, el resto son suaves colinas con numerosos ríos. Bosques cubren gran parte del territorio, algunos de ellos sagrados para los celtas, donde se realizan ritos ancestrales y a menudo sangrientos.

SECRETOS DEL PACTO

Los cultos druídicos están bien establecidos en el oeste de la Galia y en los campos de Aquitania y de la Narbonense, donde los galos siguen practicando sus viejas creencias, lo que ha ocasionado problemas a los teúrgos del Pacto, los cuales ansían localizar los centros de poder de los druidas en su afán de establecer templos y santuarios para combatirlos y vencerlos de una vez por todas.

Otro problema que azota la Galia son las congregaciones llamadas de los vergobretos, que significa magistrado en celta. Estas congregaciones cuya influencia llega a Britania e Hispania están profundamente comprometidas con el mundo celta, creen que el Pacto debe atender ciertas particularidades de la religión celta. El Pacto intenta persuadir a estos teúrgos, pero la situación es cada día más problemática, comienzan a

oírse voces que llaman traidores a estos vergobretos y se les acusa de contactar incluso con druidas. El problema va en aumento y tras el asesinato de varios teúrgos itálicos en viaje a la Galia lo ha agravado.

LAS GRANDES PIEDRAS

Toda la costa atlántica de la Galia está cuajada de megalitos, grandes piedras llamadas dólmenes y menhires. Estas piedras son anteriores a la llegada de los celtas a estas tierras, siendo centros de poder que enlazan al hombre con el mundo divino siguiendo formulas astrológicas. Los celtas apenas han sabido como hacer uso de ellos. En Aquitania hay una gran veneración por estas piedras, de hecho se sospecha que aún quedan sacerdotes de la anterior población que conoce sus secretos. A la veneración de estas piedras se le llama saxorum veneratio

EL TÉRMINO DE BRITANIA

"PARA QUE AQUELLOS HOMBRES RUDOS Y DISPERSOS, POR ELLO FÁCILES PARA LA GUERRA, SE HABITUARAN A LA TRANQUILIDAD Y A LOS PLACERES DE LA VIDA CIVIL LOS EXHORTABA EN PRIVADO Y LOS AYUDABA EN PÚBLICO PARA QUE CONSTRUYESEN TEMPLOS, FOROS, PLAZAS Y CASAS, ELOGIANDO A LOS MÁS DESPIERTOS Y REPRIENDIENDO A LOS MÁS VAGOS, DE MODO QUE COMPITIERAN ENTRE ELLOS PARA ALCANZAR ESTE HONOR... Y ASÍ COMENZÓ A APRECIARSE NUESTRA MANERA DE VESTIR Y SE VEÍAN CADA VEZ MÁS TOGAS, POCO A POCO SE PASÓ AL PLACER DE LOS VICIOS, A LOS PÓRTICOS, A LOS BAÑOS, A LOS REFINAMIENTOS DE LOS BANQUETES..."

—EL HISTORIADOR TÁCITO DESCRIBIENDO LA ROMANIZACIÓN DE LAS ELITES DE BRITANIA POR EL GOBERNADOR AGRÍCOLA

Comprenden tanto la propia Britania como Caledonia, Hibernia, y multitud de pequeñas islas que la circundan al norte y oeste, algunas de estas pequeñas islas parecen moverse, desaparecer y reaparecer en lugares diferentes. El sur de Britania, conquistada por el emperador Claudio, es una tierra cuajada de villas y ciudades de gran tamaño, como Londinium y Lindum, pero no tan pobladas como las del Mediterráneo. La campiña del norte es más feraz y celta en sus costumbres, aunque tres legiones mantienen el control. Aún se adoran a los dioses celtas, junto a los romanos.

En el norte, las legiones mandan sobre el mundo civil, dividiendo el Imperio de los bárbaros por medio de una barrera bien clara y visible, el famoso Muro de Adriano.

Si de algo pueden vanagloriarse los britanos es de su ganadería, con la que alimentan a las legiones, y sus minas, las cuales exportan gran cantidad de metales al continente.

En ocasiones los caledonios atacan de improviso, llegando incluso a lugares distantes como Lindum. Además, aún rara vez, llegan barcos de las costas germánicas con guerreros, que atacan y se van con su botín. Con el tiempo estos ataques serán más habituales.

Una isla fría y brumosa, rodeada por mares tempestuosos y oscuros a los ojos de los romanos. Britania está poblada por bosques y marismas, habitadas por bandidos y seres que se burlan de los mortales.

SECRETOS DEL PACTO

La casta de los druidas es fuerte en las islas. Los teúrgos suelen realizar incursiones contra sus lugares de poder, pero los druidas siempre consiguen apoyo desde Hibernia. Caledonia es una tierra inhóspita, cubierta por espesos bosques y habitada por salvajes que luchan tanto contra Roma como contra los guerreros pictos del norte, que poco a poco invaden sus tierras.

LOS TESOROS PERDIDOS DE LOS DRUIDAS

Tras la conquista de Britania y la toma de varios santuarios druidicos fueron muchos los tesoros obtenidos por los teúrgos del Pacto, aunque muchos se perdieron durante la Guerra de la Perfidia. Los tres tesoros más famosos y deseados son la Lanza de Lug, que asegura la victoria; la espada de Nuadu, que nunca falla; y el Caldero de Bendigeit Bran, capaz de resucitar a los muertos. Desgraciadamente estos tesoros están dispersos, pudiendo estar tanto en Britania como en Hibernia o incluso en Caledonia.

EL TÉRMINO DE ÁFRICA

"TODO EL PAÍS QUE TENÍAN QUE ATRAVESAR ESTABA JALONADO DE JARDINES Y HUERTOS REGADOS POR NUMEROSOS MANANTIALES Y POR CANALES. LAS CASAS DE LA CAMPIÑA, BIEN CONSTRUIDAS Y BLANQUEADAS CON CAL, BORDEABAN LA RUTA Y MOSTRABAN EN CUALQUIER PARTE SU RIQUEZA. LAS HABITACIONES ESTABAN PROVISTAS DE TODO AQUELLO QUE CONTRIBUYE A LOS GOZOS DE LA VIDA Y QUE UNA PAZ PROLONGADA HABÍA PERMITIDO REUNIR A LOS MORADORES. LA TIERRA ERA CULTIVADA CON VIÑAS, OLIVOS Y UN ENJAMBRE DE ÁRBOLES FRUTALES."

—DESCRIPCIÓN DE LA CAMPIÑA AFRICANA POR DIODORO DE SICILIA.

Comprende las provincias de Mauritania Tingitana, Mauritania Cesariensis, Numidia y África Proconsularis, que comprende la vieja Cartago. Otras ciudades importantes son Lep-tis Magna y Cirta.

Las dos Mauritánias son regiones pobres, casi al margen del Imperio, donde los beréberes y los pueblos nómadas del interior actúan a sus anchas, solo la costa puede decirse que forma parte del Imperio. Pero la Numidia y la región de Cartago gozan de grandes riquezas gracias a su floreciente agricultura y al comercio. África ha sustituido a Egipto en su provisión de grano a Roma, exportando además gran cantidad de aceite que rivaliza con el de Hispania.

Patria de abogados, caballeros, figuras literarias e importantes senadores, África cada vez tiene más importancia en el Imperio.

Estas provincias están defendidas por una única legión cuya misión es protegerlas de los nómadas del desierto y de las montañas del sur de Numidia y del Atlas.

La costa y las zonas montañosas del término son territorios fértiles, muy verdes, con bosques y gran diversidad de animales salvajes, así como ríos y riachuelos. Tras las costas y montañas se extiende el gran desierto, donde los nómadas garamantes se desplazan y comercian con sus extravagantes caravanas de carromatos, cazando a las tribus primitivas al sur del desierto, tal y como relata Heródoto: "Los susodichos garamantes, además, dan caza con sus cuadrigas a los etíopes trogloditas, pues, por las historias que nosotros hemos oído contar, cabe afirmar que los etíopes trogloditas son los hombres más rápidos del mundo a la carrera."

SECRETOS DEL PACTO

El Pacto apenas posee influencia en la Mauritania, siendo territorio de los arkat, teúrgos beréberes, misteriosos y escondidos en las impenetrables montañas.

La ciudad de Cartago, hasta hace poco un fortín para el Pacto, es ahora hogar de numerosos creyentes cristianos, que pugnan por convertir o expulsar a los sacerdotes paganos. Cartago es una ciudad peligrosa para los teúrgos, que tienen que lidiar entre los esquivos y legendarios sacerdotes cartagineses, célebres por su crueldad y los cristianos, célebres por su piedad, pero las reliquias ocultas en la zona valen el riesgo.

Cartago, la metrópolis de África (resaltado)

Aunque Cartago fue destruida hasta sus cimientos, la ciudad fue nuevamente fundada, convirtiéndose con el tiempo en la ciudad más importante del término. Posee un gran puerto comercial, desde el que se exportan mercaderías exóticas del interior de África, todavía existe en el corazón de sus habitantes el espíritu de los fenicios, comerciantes y navegantes. Todavía muchos hablan fenicio y practican sus ritos, aunque muchos son adeptos cristianos. Cartago, ciudad cosmopolita, centro de eruditos, es la pequeña Roma de África.

EL TÉRMINO DE LA HÉLADE

"LA GRECIA CAUTIVA DOMINÓ A SU FIERO VENCEDOR"

—EL POETA HORACIO, EN REFERENCIA A LA ADOPCIÓN DE LA CULTURA GRIEGA POR ROMA.

Este es tal vez el término de menores dimensiones, pero es uno de los más poderosos y respetados, comprendiendo las provincias de Acaya, Epiro, Creta, multitud de islas y Macedonia, poseyendo importantes ciudades como Corinto y Atenas.

Durante el S.II Grecia está en declive, corruptas sus costumbres, consumida por el poder y las rivalidades internas, pero goza todavía del prestigio de antaño y de su sabiduría, así como de sus secretos ancestrales. Atenas y otras ciudades son visitadas por romanos deseosos de estudios, revelándose además opulentas y lujosas. La Hélade es una tierra de pensadores y artistas, de hombres de estado pero a la vez individualistas, es la tierra del pensamiento. Muchos griegos claman que Roma le ha dado a Grecia la paz, pero proclaman que es la paz de los cementerios. Todavía se realizan los juegos Olímpicos, donde acuden multitudes de diferentes partes del mundo helénico.

Macedonia y el Epiro son territorios agrestes y rurales, poco relacionadas con la propia Grecia.

SECRETOS DEL PACTO

Los cultos del Pacto poseen numerosas congregaciones y templos aquí ya que consideran a Grecia como su cuna. La Hélade tiene una importancia especial para ellos.

Este término es uno de los más importantes para los filósofos, los cuales se encuentran en todas las ciudades importantes del mundo helénico, así como para los taumaturgos que especulan con sus prodigios comparándose con los filósofos y los teúrgos.

HÉLADE, TIERRA DEL PENSAMIENTO HUMANO

La filosofía, el mundo del pensamiento clásico, emana de Grecia. Los grandes centros de instrucción académica están repartidos entre Atenas, Rodas, Mitilene, Pérgamo, Antioquía, Esmirna, Pérgamo, Apolonia y Alejandría, y aunque algunas de estas ciudades no están en Grecia, sus maestros y formas son completamente griegas. Los honestiores y los pudientes envían



UNAS POCAS MÁXIMAS GRIEGAS

"DE TODAS LAS MISERIAS DEL HOMBRE, LA MÁS AMARGA ES ÉSTA: SABER TANTO Y NO TENER DOMINIO SOBRE NADA."

—HERÓDOTO DE HALICARNASO

"LA LEY ES UNA TELARAÑA QUE DETIENE LAS MOSCAS Y DEJA PASAR A LOS PÁJAROS."

—ANÁRCASIS

"ESCUCHA A TUS ENEMIGOS, QUE SON LOS PRIMEROS EN ADVERTIR TUS ERRORES."

—ANTÍSTENES

"EL HOMBRE SIEMPRE ESTÁ DISPUESTO A NEGAR AQUELLO QUE NO COMPRENDE."

—ARISTOTELES DE ESTAGIRA

"SÓCRATES, AL MIRAR LAS MERCANCÍAS EN UN MERCADO, EXCLAMABA: ¡CUANTAS COSAS HAY QUE NO NECESITO."

—DIÓGENES LAERCIO

"¿QUIERES SER RICO? PUES NO TE AFANES EN AUMENTAR TUS BIENES, SINO EN DISMINUIR TU CODICIA."

—EPICURO DE SAMOS

"COMPLACE A TODOS Y NO COMPLACERÁS A NADIE."

—ESOPO

"LA MAYOR PARTE DE LOS HOMBRES PREFIEREN PARECER QUE SER."

—ESQUILO DE ELEUSIS

"LA ALABANZA ES EL MÁS DULCE DE LOS SONIDOS."

—JENOFONTE

"LA VIDA ES EL SUEÑO DE UNA SOMBRA."

—PÍNDARO

"¿QUERÉIS CONOCER A UN HOMBRE? INVESTIDLE DE UN GRAN PODER."

—PÍTACO DE MITILENE

"APRENDE A GOBERNARTE A TI MISMO ANTES DE GOBERNAR A OTROS."

—SOLÓN

a sus hijos a estas ciudades para convertirlos en oradores, políticos y hombres instruidos. Si deseas aprender oratoria, retórica, filosofía, medicina, matemáticas, poesía, ciencias varias... Grecia y las ciudades griegas son las mejores opciones.

EL TÉRMINO DE ILIRIA

"ESTAS NACIONES, ADEMÁS DE PANONIOS, RETIOS, NORICOS, LOS MISIOS DE EUROPA Y OTRAS TRIBUS VECINAS QUE HABITAN LA RIBERA DERECHA DEL DANUBIO, LOS ROMANOS LAS DIFERENCIAN COMO A LAS DIFERENTES NACIONES GRIEGAS, LLAMANDO A CADA UNA POR SU NOMBRE, PERO CONSIDERAN A LA TOTALIDAD DE LA ILIRIA COMO ABRAZADA BAJO UNA MISMA DENOMINACIÓN"

—APIANO, SOBRE ILIRIA

Son numerosas las provincias de este enorme término, de Este a Oeste serían las siguientes: Tracia, Moesia, Dacia, Dalmatia, Pannonia, Norica y Retia. Posee pocas ciudades, siendo las más importantes aquellas custodiadas por legiones, como Aquincum, Carnuntum y Augusta Vindelicorum.

El término de Iliria es complejo y vital para el Imperio, mezcla de culturas y creencias: celtas, germanos, ilirios, panonios, tracios, dacios, etcétera.

Durante el S.II las provincias adyacentes al Danubio, especialmente Dalmatia, Moesia y Pannonia, se convierten en ejes importantes para el reclutamiento de tropas, ayudando a la estabilidad del Imperio. Gentes aguerridas y leales, son tierras

emergentes. Las provincias de Retia, Norica y Pannonia están pobladas por celtas, aunque la influencia de Italia es muy fuerte, así como de los pueblos germánicos. La Tracia es más griega que romana, aunque todavía conserva su viejo carácter bárbaro en las zonas más lejanas a la Hélade. La Dacia, aunque salvaje, está fuertemente romanizada.

Estas tierras están dominadas por la naturaleza, representada por el Danubio, los Carpatos, los Alpes Dinámicos, los Alpes y sus bosques impenetrables. Su economía es eminentemente rural, aunque no pobre, tal y como relata un escrito sobre Panonia: "Es una tierra rica en toda clase de recursos, en frutos, bestias, comercio, y también en esclavos."

SECRETOS DEL PACTO

La tierra balcánica está poblada por numerosos daemoni y seres extraños, algunos procedentes incluso de lugares como Germania y Sarmatia. Los téurgos creen que muchos de los daemoni de la zona proceden de la Hélade, expulsados durante siglos por las deidades y los téurgos griegos, siendo ahora atractivos trofeos para aquellos téurgos más valientes que intentan cazarlos.

ILIRIA SALVAJE

Casi toda la tierra del término de Iliria es salvaje, solo las grandes ciudades y su territorio circundante está civilizado. Provincias como la Dacia y Moesia son casi por completo bárbaras. Los téurgos del Pacto no tienen apenas control sobre este enorme territorio, y para remediar esto han creado en Sirmium la Domus Altaria, la Casa del Altar, centro político del Pacto en el término, cuya misión es combatir los numerosos peligros sobrenaturales de la región y asistir a los téurgos que lo necesiten. Iliria está cuajada de sombríos bosques y negras montañas, estando habitada por multitud de seres de origen celta, germánico y tracio: duendes de los bosques, enanos, gigantes, espectros, y un largo etcétera. Casi todos estos seres son hostiles al hombre.

EL TÉRMINO DE ASIA

"AL SUR DE UNA PARTE DEL MAR DE HIRCANIA (...) Y DEL PONTO ESTÁ SITUADA LA MAYOR PARTE DE ARMENIA, LA CÓLQUIDE Y TODA CAPADOCIA HASTA EL PONTO EUXINO Y LOS PUEBLOS TIBARÁNICOS Y ADEMÁS LA REGIÓN LLAMADA DEL INTERIOR DEL HALIS, QUE CONTIENE, HACIA EL PONTO Y LA PROPÓNTIDE, A LOS PAFLAGONIOS, BITINIOS, MISIOS Y A LA DENOMINADA FRIGIA DEL HELESPONTO, DE LA QUE FORMAN PARTE TAMBIÉN TRÓADE, Y HACIA EL EGEO Y EL MAR QUE LE SIGUE EOLIA, JONIA, CARIA, LICIA Y EN EL INTERIOR FRIGIA, DE LA QUE FORMA PARTE LA LLAMADA GALACIA DE LOS GALOS —GRIEGOS Y LA EPICTETA, Y TAMBIÉN LOS LICAONES Y LOS LIDIOS"

—ASIA MENOR EN EL LIBRO II DE LA GEOGRAFÍA DE ESTRABÓN Y SU MARAÑA DE PUEBLOS Y NACIONES

Comprende las provincias de Asia, Bitinia et Ponto, Galacia, Licia et Panfilia, Cilicia y Capadocia. Posee grandes ciudades como Éfeso, Pérgamo y Mileto, todas en la provincia de Asia, una de las más ricas y poderosas del Imperio, junto a Siria y la propia Italia.

El término es un mosaico de pueblos muy diferentes entre sí, desde bitinios procedentes antaño de Dacia, griegos, capadocios helenizados en parte, pero con costumbres persas, celtas galatas que procedentes del centro de Europa se establecieron en Asia tras un largo caminar...

La provincia de Asia, rica y opulenta, domina el occidente del término, con una agricultura fuerte y una artesanía con la que comercia en numerosos y distantes lugares.

Bitinia, Ponto, Cilicia, Panfilia y Licia son territorios ricos gracias al comercio y la artesanía, ocupada por grandes ciudades, son territorios helénicos, más parecidos en algunos aspectos a Grecia que la propia Grecia. La Capadocia y los territorios al Este están poblados por gentes del oriente, como los persas y los armenios, y de hecho el territorio parece una provincia oriental, rural y ganadera, llena de bandidos.

Montañosa y árida, llena de ríos y bosques, pobre y rica en pastos y agricultura, la geografía del término es compleja.

SECRETOS DEL PACTO

El término de Asia es un conglomerado de diversos pueblos y creencias, influidos por culturas diferentes y contrarias en esencia, desde helénicos a celtas y gentes de Siria y Persia, además de ser la tierra donde se desarrollaron viejas culturas, como los hititas y los parientes de los etruscos y griegos, como los troyanos. Asia ha sido un territorio de paso desde el origen de la humanidad, y por ello muchos son los vestigios que encierra.

La secta zoroástrica de los magos es fuerte en el término, lo que es un quebradero de cabeza para los teúrgos. Pero mayores problemas le crean los cristianos, muy numerosos en la zona.

LA TIERRA DE LOS PROSCRITOS

Capadocia es conocida como la Tierra de los Proscritos o de los Desterrados, pues en estas inhóspitas tierras es fácil esconderse de la autoridad, es tierra de prófugos y esclavos huidos, así como de cristianos. Es una región extraña, semidesértica y misteriosa, poblada por viejas tribus que viven en raras ciudades de lava y cavernas, siendo casi subterráneas, poblados parecidos a enormes termiteros, construidos labrando las enormes chimeneas volcánicas de la zona.

EL TÉRMINO DE ORIENTE

"EN OTRO TIEMPO ERA LA REGIÓN MÁS GRANDE DE LA TIERRA Y SE LA DISTINGUÍA CON MUCHAS DENOMINACIONES. ES EFECTO, SE LLAMABA PALESTINA POR DONDE ES LÍMITROFE CON EL TERRITORIO DE LOS ÁRABES, Y TAMBIÉN JUDEA Y CELE, DESPUÉS FENICIA, Y POR DONDE SE ALEJA AL INTERIOR DAMASCENA, E INCLUSO LA PARTE MERIDIONAL, BABILONIA, Y TAMBIÉN, ENTRE EL EUFRATES Y EL TIGRES, MESOPOTAMIA Y..."

—HISTORIA NATURAL DE PLINIO EL VIEJO, LIBRO V, SOBRE LOS DIFERENTES NOMBRES DE SIRIA

Comprende las provincias de Siria Coele, Siria Fenicia, Chipre, Judea y Arabia Pétreas, con ciudades como Antioquía, Palmira, Cesarea Marítima, Jerusalén y Petra.

Siria es con diferencia la provincia más rica de este término, aunque Fenicia no es precisamente una región pobre. La provincia es cuna de diferentes culturas, sirios al occidente, árabes al este.

Arabia Pétreas es una región parcialmente desértica colindante con los otros pueblos árabes, su riqueza proviene del comercio, siendo famosa la ciudad caravanera de Petra.

Judea es tierra de conflictos por sus continuas rebeliones, por lo que se ha prohibido a los judíos habitar parte del territorio y Jerusalén, obligados a emigrar a otras provincias.

El término está limitado por los desiertos que lo recorren, poseyendo pocas zonas montañosas, como el Líbano. El terri-

torio es lugar de paso de caravanas procedentes de lejanos lugares, transportando mercaderías de lujo, como especias, canela y seda. Al norte y este comunica con Mesopotamia y Persia a través del río Éufrates. Al sur con Arabia y Egipto.

SECRETOS DEL PACTO

La historia de este término se pierde en la noche de los tiempos, por la región se han sucedido multitud de batallas e imperios, son muchos los dioses caídos en desgracia, muchos convertidos ahora en daemones. Los cultos hazar de los sirios, prohibidos por el Pacto, subsisten y de vez en cuando aparecen, aliándose a veces con los magos persas, en ocasiones luchando contra ellos. Los teúrgos del Pacto consideran a este término un laberinto.

Cazadores de tesoros (resaltado)

La tierra de Oriente es lugar visitado por numerosos teúrgos del Pacto ávidos de encontrar reliquias, tesoros y conocimientos de las antiguas civilizaciones de la región. Secretos de los astrólogos caldeos, piedras de poder de los árabes y cananeos, amuletos mesopotámicos, papiros mágicos egipcios, armas asirias, objetos litúrgicos de los magos persas,...

EL TÉRMINO DE EGIPTO

"EGIPTO, DON DEL NILO."

—HERÓDOTO

El término comprende dos provincias, la Cirenaica y el propio Egipto, aunque sus límites al sur no son muy precisos.

Egipto es la región más exótica del Imperio, siendo especialmente misteriosa y milenaria.

Egipto es por antonomasia la tierra de la sabiduría sagrada, de la *heka* (magia egipcia), y la vida eterna, siendo Alejandría su adalid, que con su faro ilumina el mundo. Egipto es posesión del Emperador, por ello, cualquier senador que quiera visitarla debe pedirle permiso.

La Cirenaica es una región árida poblada de pequeñas ciudades costeras dedicadas al comercio y la artesanía, en la que los más intrépidos de los mercaderes se atreven a cruzar el terrible desierto de los garamantes en busca de las fabulosas ciudades de oro del sur.

Los mercaderes griegos parten de Myos Hormos, en Egipto, en sus viajes comerciales a la India en busca de las especias y del país de Sedere (China), de donde procede la seda. Todo en Egipto es exótico, toda clase de mercadería puede encontrarse en sus comercios y mercados.

SECRETOS DEL PACTO

Egipto está controlado por la Enneada, organización mágica-religiosa que ha logrado del Pacto ciertas concesiones, pues ninguno de las dos desea una guerra abierta entre ambas, ya que el coste sería altísimo.

ALEJANDRÍA, AXIS MUNDI ESOTÉRICO

Alejandría es la gran capital esotérica del mundo antiguo, en su Biblioteca estudian y trabajan juntos gentes provenientes de todas las provincias del Imperio, bajo la supervisión de su bibliotecario mayor. Astrología, taumaturgia, medicina, alquimia, ciencias, y teúrgia, todo se investiga y estudia, participando tanto paganos como cristianos y judíos. También se rumorea



que existe una segunda Biblioteca, en la cual se estudian ciencias y maravillas prohibidas, donde los hombres y los daemones enseñan sus secretos.

TERRA INCOGNITA: LAS FRONTERAS DEL IMPERIO

"EL IMPERIO ESTÁ LIMITADO POR ARDIENTES DESIERTOS DE ARENA AL SUR Y PEDREGOSOS TERRITORIOS EN ETIOPÍA. PERSIA, SIEMPRE HOSTIL, ES NUESTRA NÉMESIS, SIEMPRE DISPUESTA, ACECHANTE. ARABIA, DESÉRTICA Y NÓMADA, ES DIFÍCIL PRESA. AL NORTE, DOS GRANDES RÍOS, EL DANUBIO Y EL RIN SEPARAN LA CIVILIZACIÓN DE LA BARBARIE ENCARNADA DE LOS GERMANOS Y SÁRMATAS... TENEMOS TODO LO QUE NECESITAMOS, LOS PLACERES DE LA CIUDAD NOS PERTENECEN, Y TENEMOS A LAS LEGIONES PARA PRESERVARLO. ¿QUÉ TEMES ENTONCES AMIGO? ¿POR QUÉ TE ATORMENTAS CON ESOS SUEÑOS EN LOS QUE LOS BÁRBAROS TOCAN EN LA PUERTA DE TU CASA?"

—MARCO ATILIO RECRIMINANDO A UN AMIGO SU PREOCUPACIÓN POR LO QUE EXISTE MÁS ALLÁ DE ROMA

El Imperio está bordeado por cuatro grandes fronteras —limes— fielmente defendidos por las legiones: al norte la tierra de los germanos, sármatas e hiperbóreos; al sur el mar de arena, el gran desierto y Etiopía; al este el reino de los partos, ancestral enemigo del Imperio; y al sur de Partia, Arabia, tierra de desiertos y oasis. Cada limes es muy diferente al otro, con culturas y civilizaciones muy diferentes entre sí.

GERMANIA Y SARMATIA

"EN EFECTO, LAS REGIONES DEL OTRO LADO DEL RIN QUE, INMEDIATAMENTE DESPUÉS DE LOS CELTAS, SE EXTIENDEN HACIA EL ESTE, LAS HABITAN LOS GERMANOS, QUIENES SE DIFERENCIAN UN POCO DE LA ESTIRPE CÉLTICA POR SU MAYOR GRADO DE SALVAJISMO Y POR SER MÁS ALTOS Y RUBIOS, AUNQUE EN LOS DEMÁS ASPECTOS, TANTO EN SU APARIENCIA COMO EN SUS COSTUMBRES Y MODOS DE VIDA, SON SEMEJANTES A AQUELLOS A LOS QUE HEMOS LLAMADO CELTAS."

—LIBRO VII DE LA GEOGRAFÍA DE ESTRABÓN, Y SU INTRODUCCIÓN SOBRE LOS GERMANOS

Las tierras del norte, Germania, Scandia, Thule y Sarmatia están pobladas de aguerridos y salvajes germanos, nómadas sármatas y otros pueblos, siempre a la espera de cualquier debilidad del Imperio para atravesar sus fronteras y establecerse en su interior, atraídos por las riquezas del mismo. Adoradores de la naturaleza, es una civilización guerrera.

SECRETOS DEL PACTO

Para el Pacto el problema germánico, aparte de los motivos militares, se encarna en la multitud de seres y entes menores que viajan con ellos, desde sus bosques y montes, llamados por ellos

con extraños nombres, como etones, o devoradores, tuerfos, trols, tursos y elfos.

LOS ERILAZ

Los teúrgos de los cultos germánicos son llamados erilaz, aunque hay diversos tipos de sacerdotes con diferentes denominaciones, así las veleda son brujas y los salu expertos sacrificadores.

HIPERBÓREA

Según algunos geógrafos griegos al norte del mundo se encuentra una tierra que disfruta una eterna primavera, donde los hombres en unión con la naturaleza conservan todavía su tierra bendecida como en la Edad de Oro de los griegos y romanos. Los hombres son prácticamente inmortales, asemejan gigantes, los frutos y animales siempre dispuestos a saciar al hombre... Esta tierra recibe el nombre de Hiperborea, pues está "más allá del viento del norte, Boreas".

EL GRAN DESIERTO Y ETIOPÍA

El gran desierto africano encierra diversos misterios y peligros, poblado por nómadas y animales extraños. Las provincias africanas están pobladas por beréberes, llamados mauros por los grecorromanos, siendo la región montañosa e inhóspita para los romanos, salvo el área cercana a Cartago, la costa y parte de la Numidia.

Los garamantes y sus caravanas son activos comerciantes con el Imperio, trayendo consigo exóticos animales africanos y esclavos del sur del gran desierto, a menudo, entre estos esclavos aparecen algunos hechiceros o curanderos de negra piel, los *nyctosofoi*. Los garamantes están asentados en las regiones centrales del gran desierto. Es un misterio para Roma como estos sobreviven.

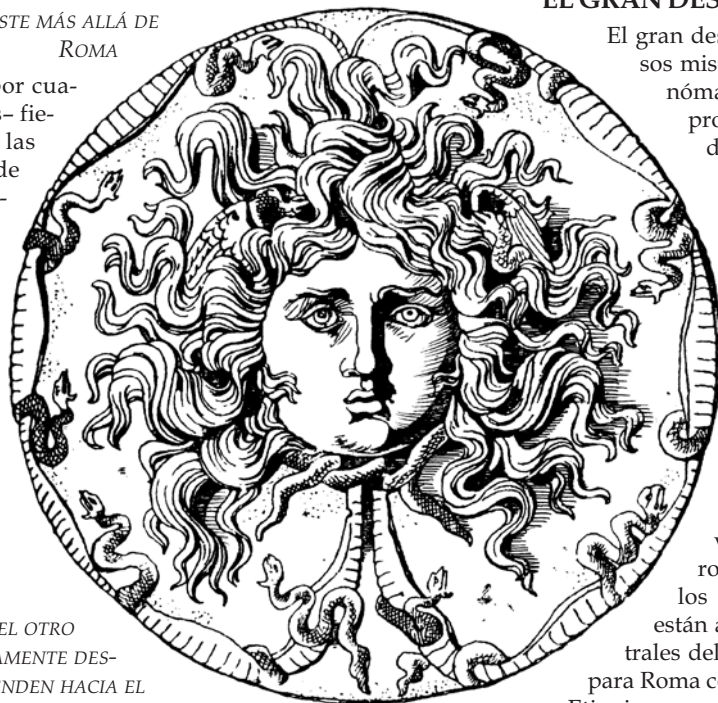
Etiopía es una gran región al sur de Egipto, famosa por su riqueza en oro y especias, pero inhóspita, dura y poblada por tribus etíopes belicosas, salvajes y extrañas.

SECRETOS DEL PACTO

Las montañas, desiertos y bosques de Mauritania son posesión de los terribles *arkatis*, teúrgos devotos a los elementos, de los que se dice pueden transformarse en los propios elementos. El nombre de *arkat* parece estar relacionado con la palabra pilar o cimiento, pero los teúrgos del Pacto no se ponen de acuerdo en eso, como en tantas otras cosas. Los *arkatis* no están muy organizados, pero siempre coinciden en su enemistad a Roma y todo lo que tenga que ver con ella, no es raro que ataquen esporádicamente, utilizando la táctica de guerrillas, atacan y desaparecen.

LOS NYCTOSOFOI

Entre los hombres de piel negra hay brujos temibles que adoran demonios y crueles espíritus. Estos brujos adoran la noche y la oscuridad, por ello se les conoce por los *nyctosofoi* "los que adoran la noche".



RHAPTA, EMPORIO DEL SUR

Más allá de Etiopía, al sur, existe una colonia comercial marítima controlada por los árabes y que pocos romanos y griegos han visitado. Está situada frente a una gran isla, salvaje e inexplorada. Dicen que tal es su riqueza en marfil que todos los objetos están contruidos con este material, incluso sus armas.

PARTIA

La gran adversaria de Roma, está gobernada por el Rey de Reyes, siempre dispuesto a invadir territorio romano. Son innumerables las batallas que han librado ambos imperios, con un resultado incierto. El reino de los Partos es una tierra vasta, en su mayor parte inhóspita, cuyas fronteras alcanzan la India y la ruta de la seda. Dividido en numerosas satrapías que actúan como reinos. Cada una tiene su propio carácter, naturaleza e historia. De hecho, Partia es solo una satrapía de las muchas que forman este vasto imperio: Media, Persia, Aria, Carmania, Gedrosia, Aracosia, entre muchas otras.

SECRETOS DEL PACTO

El reino persa es hogar de la secta de los magos, rival indiscutible del Pacto y de Roma, poderosa, disciplinada y perfectamente organizada. La secta de los magos ha sido adversaria de Roma desde que Pompeyo atacó Siria durante el final de la República. Los magos esconden grandes secretos y el Pacto asegura que los magos suelen ayudarse de *kakodaemoni* y seres sombríos para sus abominables intereses. La mayor rivalidad entre ambos grupos radica en la posesión y utilización de los *omphali* de la Encrucijada de los Dioses. Los magos poseen fieles en las tierras de los términos de Asia y Oriente.

OMPHALOS

Lugares de gran poder que se disputan a menudo los diferentes cultos, ya sean del Pacto o enemigos.

ARABIA

"LA PROPIA PENÍNSULA DE ARABIA, QUE DISCURRE ENTRE DOS MARES, EL ROJO Y EL PÉRSICO, POR UN CAPRICHIO DE LA NATURALEZA, ESTÁ RODEADA DE MAR, CON FORMA Y EXTENSIÓN SEMEJANTES A LAS DE ITALIA; ADEMÁS MIRA A LA MISMA PARTE DEL CIELO SIN NINGUNA DIFERENCIA, RESULTANDO FAVORECIDA TAMBIÉN ELLA POR ESA SITUACIÓN GEOGRÁFICA."

-HISTORIA NATURAL DE PLINIO EL VIEJO, LIBRO VI, DESCRIPCIÓN DE ARABIA

La tierra de los árabes puede dividirse en tres grandes zonas para el Imperio. La Arabia Pétreo es una provincia imperial con capital en Bostra, antiguo reino de los nabateos. Al sur, la Arabia Deserta, llamada por los árabes el Hiyaz, donde la ciudad de La Meca es el centro del comercio de la zona, próspera y centro de los cultos árabes. Finalmente la Arabia Felix, que los árabes llaman Yemen, que significa "felicidad". Los árabes suelen comerciar con los romanos ya que por sus tierras pasan las caravanas procedentes del lejano oriente.

COMERCIO CON ARABIA

Los reinos árabes comercian activamente con Roma, surcando el desierto con sus caravanas y barcos surcando los mares, llegando a la India y a remotas costas africanas: especias, perfumes y productos de lujo de la India, incienso para los cultos de Egipto, Mesopotamia, Persia, Grecia y Roma, canela, esclavos, animales salvajes y marfil de África, resinas aromáticas de Arabia,...



EL EJÉRCITO ROMANO

"RECUERDA, ROMANO, ES A TI A QUIEN CORRESPONDE
CONQUISTAR A LOS PUEBLOS"

—VIRGILIO, ENNEIDA, VI, 851.

Hispania, África, Grecia, Galia, Asia Menor, Siria, Egipto, Britania, las tierras del Danubio... muchas son las tierras conquistadas por los ejércitos de Roma. Tal cantidad de conquistas y victorias no es fruto de la casualidad, el azar o la suerte. Un ejército de ciudadanos luchando por su ciudad, Roma, es el ejército profesional más temible de la antigüedad.

A lo largo de los siglos el ejército ha sabido adaptarse a las circunstancias, evolucionando y aprendiendo de sus enemigos. El gladius tomado de los hispanos, la cota de malla a los galos, los primeros cascos y organización de los griegos,... La legión es una poderosa unidad de infantería, pero siempre está apoyada por unidades aliadas especializadas en diferentes métodos de lucha: caballería, arqueros,...

Organizados, disciplinados y con una capacidad enorme de sacrificio, los legionarios inspiran terror en los enemigos y confianza en los aliados, aunque esto tampoco significa que no sean hombres como otros. El legionario lucha por la gloria y el honor, pero también por su paga y bienestar.

LA LEGIÓN

La base del ejército romano es la legión. Compuesta por 4.800 soldados, aunque lo habitual es que sean algo menos, ya que muchos soldados están confiados en misiones diversas: custodiando lugares, sirviendo directamente al gobernador de la provincia, destacados en torres de vigilancia, ayudando en el cobro de impuestos, en labores de construcción o administrativas, en ciudades,...

Cada legión está compuesta de diez cohortes. Cada una de ellas está compuesta por 480 hombres. Cada cohorte está dividida a su vez en 6 centurias de 80 hombres. A su vez dos centurias forman un manipulo de 160 hombres.

Junto a la legión marcha un destacamento de 500 veteranos —*vexillum veteranorum*— con sus propios mandos y administración.

Cada cohorte tiene asignados 120 esclavos, denominados *calones*, acostumbrados al mundo militar, incluso han sido entrenados básicamente para el combate —generalmente utilizan dolabras y otras herramientas, ya que no se les equipa con armas o armadura—.

Cada legión posee además una turma de caballería de 120 jinetes. Aunque están inscritos en la legión esta caballería forma un cuerpo militar aparte de ella.

Junto con las legiones se desplazan gran cantidad de gentes ya que requiere de ropa, equipo, alimento, diversiones y otros servicios. Alrededor de los campamentos permanentes nacen verdaderas ciudades, llamadas *canabae*. Comerciantes, artesanos, vendedores de comida, armeros, prostitutas,... un grupo inmenso vive para y con el ejército.

A los legionarios les está prohibido casarse durante el servicio, pero es habitual que tengan "esposa" ilegítima e hijos cerca del lugar al que se está destinado. Septimio Severo permitirá a los legionarios reconocer a estos hijos ilegítimos.

JERARQUÍA DE LA LEGIÓN

El comandante de la legión es el **legado**, escogido por el emperador. El legado tiene a su cargo seis **tribunos**: uno de ellos del orden senatorial el cual es en teoría el segundo al mando —por norma es el

hijo de un senador enviado para que aprenda el arte militar—, los otros cinco son del orden ecuestre con experiencia. Los tribunos mandan tropas según la situación y requerimiento del legado.

Cargo importante es el de **prefecto del campamento**, siendo un centurión de alta graduación. Su misión es comprobar las instalaciones del campamento y logística, así como las unidades sanitarias, teniendo especial cuidado con las armas de artillería —catapultas, escorpiones—. En ausencia del legado asume el mando temporalmente.

El **centurión** es el suboficial por excelencia, puede decirse que si el centurión es apto, su centuria también lo será, ya que marca la disciplina, la pauta y motiva a la tropa. Hay diversas graduaciones entre los centuriones. Las cohortes están numeradas desde la primera hasta la décima. La primera es la más importante. De igual forma las centurias, desde la primera hasta la sexta. Cada centurión tiene la graduación de su centuria, y dentro de ella, de su cohorte.

Otros suboficiales son el **signifer** —portaestandarte—, **optio** —ayudante directo del centurión—, **bucinator** y **cornicen** —ambos músicos, transmiten las ordenes de combate—, y el **tesserarius** —tesorero, contraseñas. Tanto el optio como el tesserarius se ponen tras la centuria armados con palos para impedir que se desmorone en combate y para que nadie huya.

ALISTAMIENTO

El alistamiento en principio es voluntario, salvo que la situación lo requiera. Durante las guerras civiles o los desastres militares pueden producirse reclutamientos forzados. Todo ciudadano por ley tiene la obligación y el deber de servir en el ejército si es requerido.

La edad de alistamiento es de 17 a 23, aunque hay numerosos casos de jóvenes de 13 o 14 años alistados, así como hombres sobrepasando los 40. Para alistarse se requiere estar inscrito en un centro urbano —ciudad, pueblo— y el haber nacido libre. La altura ideal del legionario romano es de 6 pies —1,75 m aprox.—, siendo los límites mínimos de 1,65 m.

Para el alistamiento se debe pasar un examen médico, ya que el recluta debe ser un individuo sano sin ningún tipo de tara, realizándose también un examen de la vista y el oído.

Los reclutadores prefieren gentes venidas del campo: campesinos y labradores. Estos son más duros y sencillos que las blandas y quejicas gentes de las ciudades. La gente del campo está acostumbrada a la dureza de la vida en la intemperie, así como al trabajo duro, como el que se necesita para montar un campamento, con sus zanjas y empalizadas.

Las provincias del Danubio, de Asia y África proporcionan la mayoría de los reclutas.

DURACIÓN DEL SERVICIO

La duración es de 25 años, los últimos cinco como veterano. En ocasiones la duración puede alargarse más años según las circunstancias: guerras, problemas administrativos, y un sinnúmero de obstáculos.

La licenciatura es bienal, por lo que el servicio puede durar 26 años simplemente porque no coincida el año de licenciamientos con el de ingreso del legionario.

Al licenciarse un legionario obtiene una pensión única de unos 3.000 denarios. Muchas veces no se recibe en dinero entero, sino en especie. Lo habitual es un terreno, que según la suerte y amistades del legionario pueden ser unas "idílicas" tierras yermas en un lugar perdido o un terreno fértil y prospero cerca de una ciudad o calzada.

PAGA

“¡CÓMO ENUMERAR LOS PRIVILEGIOS CON QUE EL CIELO
PUED FAVORECER LA PROFESIÓN MILITAR!”

—UNA IRONÍA DE JUVENAL.

La paga del legionario es de unos 400 denarios. Los suboficiales y especialistas obtienen mayores pagas —algunos hasta tres veces la paga—. En ocasiones la paga se da en especie, aumentándola si hay botín de guerra u otras pagas especiales.

La paga se entrega de tres veces a lo largo del año. De la misma se deducen comida, ropa, equipo y armas, así como un dinero para las honras fúnebres —un seguro funerario—.

ENTRENAMIENTO

Los primeros cuatro meses el ejército es el infierno en la tierra. El recluta debe realizar horribles marchas de 29 Km. en cinco horas cargado con unos 20 kilos de equipo. Solo para acostumbrarse, pues el equipo de campaña pesa aún más. Los suboficiales y centuriones parecen siempre prestos a utilizar sus odiosos bastones de mando para golpear a los retrasados en la marcha —curiosamente cuando a un centurión se le rompe un bastón en la espalda de un recluta, suele enfadarse y golpear con mayor saña al recluta—.

Durante las marchas los reclutas aprenden las maniobras militares —por ejemplo, el famoso testudo—, así como las señales acústicas emitidas por los músicos militares. Se les enseña a cargar contra el enemigo, a luchar solos, en formación compacta y a utilizar el escudo tanto como defensa que como arma.

Al recluta se le enseña a luchar. Para ello se le entrega una espada de madera que pesa el doble del gladius normal. Con ella aprende a luchar contra un poste de 1.8 metros de altura los movimientos básicos de combate, además se habitúa al peso del arma. Todo recluta es entrenado en el uso de todo tipo de armas: jabalina, arco, lanza, armas exóticas,... De esta forma en combate nunca se verá incapaz de utilizarlas. También se le enseña a montar y nadar.

Por último el recluta debe saber como se instala un campamento de marcha. Debe aprender a cavar zanjas con rapidez y a construir empalizadas de madera. Cada legionario tiene asignado de antemano un sector por lo que no debe perderse o equivocarse.

Los culpables del sufrimiento y el adiestramiento de los reclutas son los *campidoctores* —instructores—, especializados en armas, equitación, marcha,...

INDUMENTARIA

El ejército proporciona al legionario prendas interiores de lino, una túnica de lana de manga corta que llega casi hasta las rodillas, y un sayo de lana que puede utilizar como capa corta y como manta. En los climas fríos del norte de Europa las tropas pueden recibir *bracae* —pantalones—.

Hay dos piezas que caracterizan a los militares de entre los civiles: las caligae y el balteus. Las caligae son las sandalias típicas de legionario. El balteus es un cinturón, habitualmente metálico, preparado para portar armas. Este cinturón suele ser motivo de orgullo de los militares.

ARMAS Y EQUIPO

Las armas típicas del legionario son el pilum, el gladius, el pugio o puñal, su escudo, casco y la armadura. La calidad y aspecto de los mismos puede variar según las posibilidades del legionario, ya que las paga de su propio bolsillo. Con el tiempo un legionario puede disponer de mejor equipo, ya que puede permitírselo.

El equipo de legionario es muy completo, ya que debe ser auto-suficiente en combate y durante las largas marchas. El equipo básico consta de una bolsa de cuero, con sus útiles para afeitarse y primeros auxilios, cantimplora, un cazo de bronce, un pico, un azadón y un zapapico, un cesto para escombros, para las zanjas de los campamento, una cuerda y una cadena. El legionario porta el

equipo con una vara de madera en forma de T, una especie de hachillo que apoya en el hombre sobre la armadura. También lleva un zurrón con alimentos para tres días. Todo el equipo puede llegar a pesar cuarenta kilos —casi nada—.

El equipo pesado, como maderas para las empalizadas y otros objetos, se lleva en mulas que guían los calones.

EL CONTUBERNIO

En los campamentos, ya sean de marcha o permanentes, los legionarios se reúnen en tiendas de campaña o barracones con capacidad para ocho soldados. A esta unidad se le denomina contubernio. Entre los soldados del contubernio es habitual encontrar un espíritu de camaradería especialmente intenso, ya que realizan gran cantidad de actividades conjuntamente: duermen juntos, velando cada uno por el otro, en combate van juntos, comen juntos, y se conocen entre ellos más que a cualquier otro.

En combate un legionario luchará con mayor furia por su camarada de contubernio al que considera su amigo que por cualquier otro.

OTRAS UNIDADES DEL EJÉRCITO

Además de la legión el ejército romano dispone de numerosas unidades militares.

Las **tropas auxiliares** son las proporcionadas por las provincias. Estas unidades están especializadas en algún tipo de combate: honderos baleáricos o cretenses, arqueros de Siria, jinetes numidas y galos, unidades de elite germánicas,...

Una unidad de elite la forman los **pretorianos**. Acantonados en Roma, velan por el emperador y la familia imperial. Muchos de ellos son enviados a las provincias con misiones especiales. Son las tropas personales del emperador. El problema es que tal es su poder que en ocasiones pueden entrometerse demasiado en asuntos políticos, incluso algún emperador a muerto bajo sus armas y traiciones.

Las **cohortes urbanas** son milicias de ciudadanos establecidos en Roma, encargados de velar por la seguridad de la ciudad. En Cartago y Lugdunum también existen cohortes urbanas.

Las **cohortes de vigiles** están encargadas de luchar contra los incendios, pero también actúan como policía protegiendo almacenes, cárceles, termas,...

La **flota naval** del imperio está estacionada en numerosos puertos, siendo sus bases principales la del Miseno y la de Ravenna. Ambas están encargadas de velar por la fluidez del transporte marítimo, siempre prestas a castigar a los *praedonibus* —piratas—.

Durante la guerra civil tras la muerte de Cómodo se utilizan tropas bárbaras de intervención rápida. Estas unidades reciben el nombre de **numeri** —algo así como tropas de mercenarios nacionales, ya que se escogen por tribus o naciones—. También las utilizará Septimio Severo contra los persas en operaciones bélicas concretas.

HABILIDADES GRATUITAS PARA LOS LEGIONARIOS (TODAS A 1)

Campestre, disciplina, equitación, vigilar y todas las habilidades de combate.

ORDENES BÁSICAS DEL LEGIONARIO

Legio expedita!: ¡Firmes!

Signa inferre!: ¡Adelante!

Præge!: ¡En marcha!

Certo grado!: ¡Al paso!

Signa statuere!: ¡Alto!

Infestis pilis!: ¡En guardia!

Ad gladius!: ¡A las armas!

Agnum torquere ad dextram... ad sinistram!: ¡Derecha... izquierda, AR!

ARS BELLUM

El sistema de combate en *Arcana* intenta ser ante todo realista, pero con una fuerte dosis de aventura y grandes posibilidades de interpretación. Por ello los jugadores pueden ver recompensadas sus tiradas de combate por medio de su interpretación, ya que el Iniciador puede otorgar positivos si lo cree conveniente. En *Arcana* el combate es mortal y peligroso, las heridas no se curan con facilidad, las secuelas son habituales, y morir en combate no es raro. Los jugadores deben comprender que sus personajes a menudo preferirán eludir un combate si este se presenta complicado, la astucia es un elemento primordial. Para sobrevivir en un mundo violento como el de *Arcana* a veces es mejor retirarse o ser muy astutos en el combate y no limitarse a enfrentarse directamente.

MANIOBRA

La maniobra refleja la rapidez y la coordinación física del personaje: la percepción indica su rapidez mental y lo despierto que está respecto al mundo, la destreza indica su rapidez física, su capacidad de reacción; ambas coordinadas simplifican la capacidad de reacción del personaje, no solo en combate, sino en cualquier actividad física, sus reflejos vienen indicados por ello. Determina la declaración de intenciones de combate y orden de actuación, la maniobra indica también lo bien que se posiciona el personaje durante el combate. El personaje con mayor maniobra actúa primero, tras él, el segundo, etc. En caso de empate actuará el que tenga mayor destreza. Si nuevamente empatan el que tenga mayor disciplina. Si sorprendentemente empatan nuevamente, actuarán a la vez.

Destreza + percepción + disciplina + arma + tirada

MODIFICADORES A MANIOBRA

- Desenvainar arma -5
- Arma de mayor alcance +5

PUNTOS DE MANIOBRA

Una ventaja adicional de la maniobra es que puede emplearse para ayudar al personaje en el combate. Por cada diez puntos o fracción obtenidos en la maniobra se obtiene un punto de maniobra. La estrategia e inteligencia al distribuir los puntos de maniobra son primordiales, una mala distribución puede ser fatal.

Los puntos pueden utilizarse de cinco formas diferentes:

- se suman al ataque
- se suman a la defensa
- se suman a la próxima maniobra
- desplazar a tu adversario un paso romano (un metro y medio)
- se pueden “reservar” durante un asalto

Los puntos obtenidos deben aplicarse completamente en una de las cinco opciones.

Si ambos personajes utilizan los puntos de maniobra para desplazarse debe observarse la diferencia. En un combate esto puede ser muy importante, por ejemplo, tu personaje entabla una feroz lucha y se percata de que tras su adversario hay un

profundo acantilado, pues si obtienes ventaja gracias a tu maniobra puedes intentar precipitarlo al vacío.

Atentio amici: El legionario Marco tiene una maniobra de 21 con su gladius, enfrentándose a un germano que con su gran hacha tiene 13. Como el hacha es un arma de mayor alcance que el gladius, el Iniciador tiene que aplicar un +5 al germano, dando un total de 18.

Primer asalto

El jugador de Marco obtiene un 17, buena tirada. Dando un total de maniobra de 38. El Iniciador obtiene un paupérrimo 7, con un total en maniobra de 25.

Marco actúa primero, además de tener un +4 por maniobra que puede aplicar de diferentes formas, aunque al final opta por sumarlo al ataque ya que el Iniciador declara primero que el positivo en maniobra del germano, un +3, lo aplicará en ataque. Si tiene suerte, Marco asestará un buen golpe.

Segundo asalto

Tras un ataque de Marco, el germano tiene una herida grave, por lo que tiene que aplicar un -5 en maniobra, dejándolo con un total de 13. Ahora Marco tiene una gran ventaja en maniobra.

El jugador de Marco obtiene en la tirada un 12, haciendo un total de maniobra de 33, lo que le proporciona un positivo de +4. El Iniciador saca en la tirada un 15, haciendo un total de 28, proporcionándole un positivo en maniobra de +3, declarando que lo aplicará a defensa. El jugador de Marco aprovecha y aumenta su ataque con su +4.

ATAQUE

Cualquier combate cuerpo a cuerpo. Aunque se realice una única tirada el ataque puede ser muy vistoso pues no se resume en una única estocada, y el combate requiere de gran cantidad de movimientos, esquivas, golpes, etcétera. El ataque resuelve

INTERPRETACIÓN

Interpretar el combate es uno de los momentos más emocionantes y divertidos de los juegos de rol. En *Arcana* no es menos, por ello la interpretación se premia. Por merecidas interpretaciones se puede obtener hasta un +5 en las tiradas de combate.

SECUENCIA DE COMBATE

El combate en *Arcana* se dirime en unos pocos pasos sencillos. Primero se determina el orden de actuación, para ello se realizan tiradas de maniobra, tras ella se resuelven los combates, realizando tiradas de ataque y defensa. Finalmente se determinan las heridas producidas si las hay y las consecuencias de estas.

1. Maniobra
2. Ataque y defensa
3. Daño y heridas
4. Rendimiento

si se impacta o no, y determina la calidad del mismo. Al ataque se le resta la defensa del oponente, si el resultado es positivo se logra impactar. También debe observarse las posiciones actuales de los combatientes, así como las posibles ventajas adicionales que ya posean, tales como que el atacante este claramente en posición ventajosa, como tras su oponente.

Destreza + habilidad + arma + tirada

MODIFICADORES AL ATAQUE

- Lateral desprotegido del enemigo +2 (salvo el lado del escudo)
- A más altura +4
- Por la espalda se dobla la habilidad de ataque
- Por cada combatiente extra a tu favor +1 (máx. +3)

DEFENSA

La defensa indica la capacidad para evitar el golpe contrario. Si esta es igual o mayor que el ataque el defensor se protege efectivamente, de lo contrario la diferencia entre ataque y defensa se suma al daño.

En los ataques de proyectil si el objetivo lo ignora puede realizar una tirada de destreza + atletismo para determinar su defensa. Si está avisado del ataque puede realizar una defensa normal.

Destreza + habilidad + arma + tirada

MODIFICADORES A DEFENSA

- Parapeto (medio cuerpo cubierto) +1 a +3
- Oscuridad parcial, luz muy tenue +5
- Oscuridad total +10
- Arma de mayor alcance +5

ATAQUE DE PROYECTIL

Arcos, piedras, hondas, cualquier arma improvisada o no que se utilice arrojándola. Con las armas de proyectil se utiliza percepción, con las armas arrojadizas destreza.

Contra objetivos estáticos, como una lámpara o cerradura, la dificultad debe determinarse de la forma habitual: fácil, normal, difícil, etc.

Hay una gran variedad de modificadores a la tirada de ataque con proyectil, tal y como viene indicado en la tabla adyacente.

Proyectil: percepción + habilidad + puntería del arma + tirada

Arma arrojadiza: destreza + habilidad + arma + tirada

MODIFICADORES AL ATAQUE DE PROYECTIL

- Objetivo muy lejano -10
- Objetivo lejano -5
- Objetivo cercano +0
- Objetivo de gran tamaño +5 a +15
- Objetivo de poco tamaño -5 a -15
- Objetivo quieto +5
- Objetivo moviéndose -5
- Cobertura parcial -5
- Cobertura casi completa -10
- Poca luz -5
- Oscuridad casi completa -10

DAÑO

Tras impactar al oponente debe calcularse que cantidad de daño recibe este. La diferencia del ataque respecto a la defensa se suma al daño. Este total se resta a la protección, la cifra resultante se transforma en éxitos, los cuales producen heridas. Debe observarse donde se realiza el impacto ya que la protección puede variar de una localización a otra.

El daño de las armas de proyectil es el que marca el arma más la destreza; cuando son armas arrojadizas –como cuchillos o hachas–, puede utilizarse fuerza o destreza, pero restando cinco al daño.

Daño cuerpo a cuerpo: fuerza + arma

Daño con proyectil: destreza + arma

Daño con armas arrojadizas: destreza o fuerza + arma -3

Atentio amici: El legionario Marco está pugnando en dura lucha contra un gigantesco germano. Marco es más diestro en las armas, pero el germano físicamente es superior. Es una lucha igualada.

El daño de Marco con su gladius es de 12. El germano con su gran hacha hace un daño de 18.

Primer asalto

Marco ataca al germano, sobrepasando su defensa en 5 puntos. Un buen ataque. Esto hace un total de daño de 17 con su gladius.

Golpea en el brazo derecho del germano. Este tiene una constitución de 8 y una sencilla protección de cuero que le proporciona un +3, haciendo un total de 12.

Restando el daño de Marco, que es 17, y la protección del germano, que es 12, da una diferencia de 5. Como cada cinco puntos o fracción se transforma en una herida, el germano recibe una herida en el brazo derecho. Al tener constitución 8 tiene 5 heridas en el brazo, por lo que Marco no hace una herida grave.

Segundo asalto

Marco ataca nuevamente obteniendo un total mejor que el anterior, pues el germano se defiende penosamente –mala tirada de defensa del Iniciador–. La diferencia entre su ataque y la defensa del germano es de 10 puntos, que sumandos al daño del gladius hacen un total de 22, golpeando en la pierna izquierda del germano. Este tiene un total de protección en la pierna de 9 puntos. La diferencia es de 13 puntos, por lo que hace tres heridas, un gran golpe. El germano tiene 5 heridas en la pierna, restándose ahora tres puntos. Marco le produce una herida grave. El Iniciador tiene que aplicar un -5 a las tiradas de su germano. Se le complica la lucha.

RESUMEN DE VALORES DE COMBATE

Maniobra: destreza + percepción + disciplina + arma + tirada
Ataque: destreza + habilidad + arma + tirada
Defensa: destreza + habilidad + arma + tirada
Ataque con proyectil: percepción + habilidad + arma
Ataque con arma arrojadiza: destreza + habilidad + arma + tirada
Daño cuerpo a cuerpo: fuerza + arma
Daño con proyectil: destreza + arma
Daño con armas arrojadizas: destreza o fuerza + arma -5
Protección: constitución + armadura + (escudo)
Rendimiento: fuerza + constitución + disciplina - sobrecarga

CONDICIONES BÁSICAS DE LAS ARMAS

Habilidad	Arma	Maniobra	Ataque	Defensa	Daño	Mínimo	Alcance
Lucha	Cuerpo	0	0	0	0	N / A	Físico
Pugilismo	Cuerpo	1	1	1	1	N / A	Físico
Pugilismo	Caestus	+1	+1	+1	+1	N / A	Físico
Lucha	Pugio	2	2	1	3	N / A	Físico
Lucha	Aperos	1	3	4	3	N / A	Medio
Lucha	Garrote	2	1	4	2	N / A	Medio
Lucha	Palo largo	3	2	6	3	N / A	Medio
Lucha	Cadena	1	2	3	4	N / A	Medio
Filo	Gladius	5	5	6	6	3	Medio
Filo	Sable	4	4	5	7	4	Medio
Filo	Spatha	3	6	6	7	4	Medio
Asta	Hacha	2	3	5	8	3	Medio
Asta	Maza	3	4	5	7	3	Medio
Asta	Dolabra	2	2	2	5	4	Medio
Asta	Pilum	3	3	4	4	3	Largo
Asta	Vericulum	4	4	3	2	3	Largo
Asta	Lanza	3	3	4	5	3	Largo
Grande	Soliferea	0	2	4	9	5	Largo
Grande	Lanza Larga	3	2	5	7	5	Largo
Grande	Gran Hacha	3	4	6	10	6	Largo
Grande	Pica	3	2	6	7	7	Largo
Gladiador	Látigo	3	4	2	0	5	Largo
Gladiador	Tridente	3	3/ 8	6	3	4	Largo
Gladiador	Red	2	3/6	6	(3)	5	Medio

ARMAS CUERPO A CUERPO

DESCRIPCIÓN DE LAS ARMAS

APEROS DE TRABAJO

Engloban objetos de labranza o de trabajos artesanos, pudiendo ser utilizados como armas. La maniobra, el ataque, defensa y daño son iguales para todas, pero puede variar ligeramente en uno o dos puntos.

PUGIO

Cualquier tipo de arma blanca corta, como cuchillos o puñales. Muy fácil de ocultar.

CAESTUS

Guantes especiales de pugilista. Se utiliza en las manos, añadiendo un +1 a las tiradas de pugilismo. Algunos caestus hacen más daño, hasta un máximo de +3, los cuales tienen incluso pinchos metálicos, pero no sumarian nada en maniobra y ataque por ser más pesados e incómodos.

PALO LARGO

Cualquier tipo de arma de madera, por norma utilizada improvisadamente, como un garrote, un bastón o una vara.

CADENA

Por norma metálica, difícil de manejar, pero puede hacer un gran daño. Este tipo de arma suele ser improvisada, pudiendo variar sus parámetros en un +1 a -1, según el tamaño y peso de la cadena.

GLADIUS

Espada corta, con una hoja de algo más de 50 cm. Muy útil en combate cercano. Los legionarios entrenan con un gladius de

madera, el cual pesa el doble que uno de metal, los únicos parámetros que varían son el daño (2), y el mínimo que es 5.

SABLE CURVO

Espada de tipo curvo, muy utilizado en la parte oriental y sur del Imperio. Las tiradas de recuperación de heridas son más difíciles, ya que la hoja curva del sable complica la curación, incrementa las tiradas en un +5.

SPATHA

Espada larga, la hoja suele medir unos 80 cm. Utilizado por la caballería por ser de mayor envergadura que el gladius.

HACHA

Hay diversos tipos de hachas, incluida la de leñador. Muy utilizado por los germanos y otros bárbaros.

MAZA

Tipo de arma de asta de variada forma. Generalmente consta de una parte maciza de madera rematada con metal, sostenida por una vara de madera. Es un arma un tanto primitiva. Los persas poseen unas mazas metálicas altamente mortales, utilizadas por la caballería.

DOLABRA

Herramienta en forma de pico utilizada por los soldados y los esclavos de las legiones. Puede ser utilizada como arma de forma efectiva, incluso de forma arrojadiza. Su alcance efectivo en pasos es fuerza + habilidad del arma.

PILUM

Lanza arrojadiza de casi dos metros de longitud. Se utiliza como arma arrojadiza, disminuyendo el daño en 5 puntos. Dispone de un golpe especial contra escudos pues se queda clavado en el mismo logrando que su peso sea casi insopor-

table, ya que queda enganchado. Si se logra impactar en el escudo, este dobla su valor de sobrecarga, restando además 5 a todas las acciones de combate del portador. El alcance efectivo en pasos del pilum es fuerza + habilidad del arma + 5. Cuando se utiliza el amentum (correa especial para el pilum) el alcance se dobla, pero se reduce la maniobra a 0. Al ataque del pilum contra escudos se le suma la defensa del mismo.

LANZA

Vara de madera rematada en una punta metálica, el tamaño puede variar.

VERICULUM

Tipo de pilum pequeño y más fácil de manejar. Su alcance al ser arrojado en pasos es igual a fuerza + habilidad del arma + 10.

SOLIFERREA

Lanza compuesta completamente de metal, su longitud es de un metro sesenta hasta unos dos metros. La distancia máxima a la que puede ser arrojada es igual a la fuerza + habilidad en pasos. Muy utilizada en los asedios al ser arrojada desde las murallas.

LANZA LARGA

Lanza de gran tamaño, difícil de manejar pero muy útil para atacar a distancia.

GRAN HACHA

Hacha de gran tamaño, difícil de manejar pero capaz de producir gran daño.

PICA

Lanza de gran longitud, de hasta unos cuatro metros. No puede ser utilizada si el objetivo se encuentra demasiado cerca.

LÁTIGO

Tiene una capacidad especial y esta es la de apresar y aferrarse a personas u objetos. Si el objeto es inerte o pasivo el grado de dificultad será de 20+. Si el objetivo está en movimiento o puede ofrecer resistencia la dificultad será la defensa.

TRIDENTE

Arma de gladiador. Se utiliza especialmente para desarmar al oponente, a estos efectos su ataque es de 8.

RED

Esta arma se utiliza en los combates de gladiadores, disponiendo de pesos para aumentar sus posibilidades de atrapar a un oponente. Cuando se utiliza para inmovilizar al oponente o para bloquear su arma el ataque a estos efectos es 6, temible si se sabe utilizar con soltura.

MÍNIMO

Fuerza que se requiera para manejar el arma con soltura, salvo la red y el látigo que requieren también el mínimo en destreza. Si no se posee el mínimo se aplicará un -5 a las tiradas de combate con el arma.

ALCANCE DE LAS ARMAS

Físico: cuando el contacto físico es casi continuo y fácil de realizar, menos de un pie romano por norma.

Medio: sobre los dos o tres pasos de distancia máximo, armas muy comunes como espadas o hachas entran en este alcance.
Largo: aquellas armas que exceden con facilidad los tres pasos en ataque, como lanzas.

ARMAS DE PROYECTIL

TIPOS DE ARMAS DE PROYECTIL

Arco corto: arco típico, de alcance moderado y manejo relativamente fácil. Puede encontrarse en todas partes.

Arco compuesto: arco de tipo oriental. Muy utilizado por los soldados en la parte oriental del Imperio.

Honda: los mejores honderos son de Creta, Armenia, Adiabene -antigua Asiria- y las Baleares.

Arcuballista: ballesta. Utilizada por el ejército, aunque no es muy común, ya que es muy cara.

CARACTERÍSTICAS DE LAS ARMAS DE PROYECTIL

Cadencia: disparos máximos por asalto.

Puntería: capacidad de ataque del arma.

Daño: al daño de la honda y al arrojar piedras se le puede sumar fuerza, en vez de destreza, lo que más convenga.

Mínimo: en las armas de proyectil el mínimo necesario es tanto destreza como fuerza, pues tensar y manejar armas de proyectil es complicado. Si una característica no llega al mínimo se aplica un -5 a las tiradas de combate. Si no llega ninguna de las dos características, el personaje no podrá utilizar el arma.

ESCUDOS

TIPOS DE ESCUDO

Parmula: es un tipo de escudo, por norma circular, de pequeño tamaño. Muy utilizado en caballería.

Parma: escudo de tamaño medio, su forma puede ser muy variada.

Scutum: gran escudo generalmente de forma rectangular y cilíndrico, aunque los hay de formas variadas. Suele estar decorado con motivos diversos. A menudo se dibujan seres mitológicos, para amedrentar al enemigo, o dibujos relacionados con los dioses, para pedir su protección. No puede llevarse a caballo.

CARACTERÍSTICAS DE LOS ESCUDOS

Tipo de Escudo: clasificados por su forma y tamaño.

Sobrecarga: determina como afecta al rendimiento del personaje.

Maniobra: negativo a la misma.

Mínimo: si no se posee el mínimo, el cual es la suma de fuerza, destreza y disciplina, se dobla el negativo a maniobra.

ARMADURAS

LORICAS

Las lorigas cubren todo el torso, el abdomen y parte de las extremidades, por ello vienen con dos protecciones, la primera determina el torso, la segunda indica como protege a las extremidades -salvo la cabeza-.

La **lorica squamata** está compuesta de piezas metálicas con forma de escama o placas. Barata pero difícil de arreglar.

CONDICIONES BÁSICAS DE LAS ARMAS DE PROYECTIL

Arma	Cadencia	Maniobra	Puntería	Daño	Mínimo
Piedra	1 a 3	0	0	0F	n / a
Arco Corto	1 a 3	1	2	3	5
Honda	1 a 2	2	1	1F	5
Arco Compuesto	1 a 2	2	4	5	6
Arcuballista	1	2	5	6	8

CONDICIONES BÁSICAS DE LOS ESCUDOS

Tipo de Escudo	Protección	Sobrecarga	Mínimo	Maniobra
Parmula	+2	2	7	-1
Parma	+4	3	10	-2
Scutum	+6	4	12	-3

CONDICIONES BÁSICAS DE LAS ARMADURAS

Lorica	Protección	Sobrecarga	Maniobra
Ropajes gruesos	1	0	-1
Placas de cuero	3/1	1	-2
Cuero repujado	4/3	2	-3
Squamata	5/3	3	-4
Hamata	6/3	4	-5
Segmentata	7/3	5	-6
Ferrea	8/3	6	-6
Cataphracta	6/6	7	-4

Complementos	Protección	Sobrecarga	Maniobra
Jubón de cuero	+1	1	0
Correas	+1	0	0
Grebas de cuero	+2	1	0
Grebas metálicas	+3	3	0
Brazaletes de cuero	+2	1	0
Brazaletes metálicos	+3	2	0

Cascos	Protección	Sobrecarga	Maniobra
Pieles, turbante, otros	2	0	0
Cuero	3	0	0
Cuero reforzado	4	1	0
Galea	5	2	-2
Cassis	6	3	-3

CALIDAD DE ARMAS, ESCUDOS Y ARMADURAS

Dependiendo de su calidad se pueden modificar algunas condiciones: desde su protección hasta su maniobra, ataque, daño y defensa. La calidad puede variar de -5 (muy pobre) a +5 (una verdadera artesanía). Debe observarse que la sobrecarga nunca puede ser menor que uno, ni las penalizaciones en maniobra, menores de -1. La protección y los valores de combate de las armas, como ataque, daño y defensa pueden variarse sin problemas, aunque estos valores no pueden variarse más allá del doble de su valor original. El mínimo no puede variarse.

La **lorica hamata**, o de anillos, está formada por anillos entrelazados de metal. De origen galo.

La **lorica segmentata** está compuesta de tiras de metal alrededor del cuerpo, unidas desde su interior por lazos y piezas de cuero. La más famosa de las armaduras romanas.

La **lorica ferrea** es la coraza utilizada por los oficiales de alta graduación, imitando los músculos del cuerpo, estando decorada con figuras mitológicas y condecoraciones.

La **lorica cataphracta** es un tipo de armadura utilizada por los jinetes, a menudo arqueros. La cataphracta es del tipo squamata, cubriendo todo el cuerpo.

COMPLEMENTOS

Armaduras y protecciones que pueden utilizarse como extras para mejorar la protección.

El **jubón de cuero** puede utilizarse bajo cualquier tipo de armadura, protegiendo tanto el torso como las extremidades.

Las **correas**, de cuero, se entrelazan alrededor de los brazos o de la pierna desde los tobillos. Otro rasgo positivo es que protegen contra esguinces de tobillo o torceduras de muñeca.

Las **grebas**, de cuero o metal, se utilizan para proteger las piernas.

Los **brazaletes**, de cuero o de metal, protegen el antebrazo.

CASCOS

La galea y el cassis son cascos de metal, el único problema es que reducen la percepción en igual medida su negativo en maniobra.

CARACTERÍSTICAS DE LAS ARMADURAS

Protección: cuántos puntos se añaden a la misma.

Sobrecarga: como afecta al rendimiento.

Maniobra: las penalizaciones en maniobra por armadura se aplican también a tiradas relacionadas con Atletismo, como correr, saltar o trepar.

PROTECCIÓN

La protección que posee el personaje viene indicada básicamente por la constitución. A esta se le suma la armadura y sus extras, y escudo si posee. De esta forma cada localización muy posiblemente tenga una protección diferente.

La protección del escudo se aplica a todas las localizaciones, pero el brazo que lo porte obtiene doble protección de este. Por ejemplo, si un personaje lleva en su brazo izquierdo un *parma* se aplicará un +8, no el habitual +4.

De igual forma el personaje puede tener protecciones especiales, como cualidades o ayuda sobrenatural.

RENDIMIENTO

Constituye el nivel de aguante y resistencia al cansancio. Debe utilizarse tras cada acción extenuante, como en combate, tras realizar acciones físicas como correr, viajar o montar a caballo. Si la acción es prolongada pueden realizarse varias tiradas. La asfixia, el hambre y la sed, afectan principalmente al rendimiento.

La tirada de rendimiento es de constitución + fuerza + disciplina en combate (u otra habilidad apropiada como atletismo si el personaje está corriendo o campestre si el personaje está escalando) contra una dificultad básica de 20+, sumando a la dificultad la sobrecarga, cada punto de fracaso elimina una casilla de rendimiento. Los personajes tienen 10 casillas de rendimiento, siendo acompañada cada casilla de

un negativo, el cual se aplicará a toda tirada que realice el jugador, incluidas las de rendimiento.

La **sobrecarga** es el peso extra que porte el personaje, generalmente armaduras, escudo y equipo diverso.

Rendimiento total: constitución + fuerza + disciplina

RENDIMIENTO EN COMBATE

Como norma general durante el combate se realiza una tirada de rendimiento cada cinco asaltos, aunque acciones como correr, la intensidad del combate o un breve descanso, pueden variar el número de asaltos.

HERIDAS

La constitución indica las heridas que posee el personaje, así como su nivel de salud general. De esta forma sabremos sus heridas totales y las que posee en cada localización.

La siguiente tabla muestra la disposición de las heridas por localización y las heridas totales.

Constitución	Heridas totales	Cabeza	Torso	Brazos	Piernas
1	6	1	2	2	2
2	7	2	3	2	2
3	8	2	3	2	3
4	9	2	4	3	3
5	10	3	4	3	4
6	11	3	5	4	4
7	12	4	5	4	5
8	13	4	6	5	5
9	14	5	6	5	6
10	15	5	7	6	6
11	16	6	7	6	7
12	17	6	8	7	7
13	18	7	8	7	8
14	19	7	9	8	8
15	20	8	9	8	9

DETERMINADO EL DAÑO

En el combate para saber el daño recibido primero debe saberse cual es la localización atacada. Para determinar que localización ha sido afectada se realiza una tirada con un único dado, observándose en la silueta cual es el resultado, siendo la correspondencia la siguiente: 1 pierna derecha, 2 pierna izquierda, 3-4-5 torso, 6-7 brazo derecho, 8-9 brazo izquierdo y 10 cabeza.

Tras saber la localización se observa la diferencia entre el daño y la protección. El daño debe superar a la protección para que cause efecto. Por cada cinco puntos o fracción que el daño supera la protección el personaje recibe un punto de daño que debe restar tanto de las heridas de la localización como de las heridas totales.

HERIDAS LEVES

Cuando una localización recibe una herida que no llegue a la mitad de ellas -a favor del personaje- no se aplica negativo a las tiradas relacionadas con ella ya que se trata de una herida leve.

HERIDAS GRAVES

Si una localización pierde más de la mitad de sus heridas se considera herida grave y se le aplica un negativo de -5 a todas las tiradas que realice. Estos negativos son debidos al dolor y a la inutilización de músculos, así como a la pérdida de sangre.

Estos negativos son acumulativos, por ejemplo, un personaje que tenga dos heridas graves tendrá un -10, si tuviese cuatro heridas graves un -20.

Cuando un personaje recibe una herida grave debe consultarse el apartado de Lesiones en Lúdica Arcana durante su recuperación.

LOCALIZACIÓN A CERO

Cuando un personaje pierde todas las heridas de una localización -cero o menos- realiza una tirada de **constitución + disciplina** u otra habilidad apropiada contra dificultad 20+. Los niveles de fracaso son minutos de inconciencia. En la cabeza o

¡UNA PALIZA DE MUERTE!

Las heridas producidas por combate cuerpo a cuerpo -patadas, puñetazos, algunas armas improvisadas- aunque reduzcan las heridas a menos de cero, ya sean totales, en el torso y la cabeza, no producen la muerte, salvo que se reciba más del doble.

REGLA OPCIONAL: COMBATE SIN LOCALIZACIONES

Si no quieres jugar con localizaciones, solo debes aplicar el daño a las heridas totales. La regla de heridas graves se aplica cuando has perdido la mitad de las heridas generales, pero tendrías un -10.

La protección no está difícil de determinar. Debes apuntarla como se hace normalmente con el sistema de localizaciones y hacer una media de ellas. Suma todas las protecciones y divídela entre seis, redondeando como sea conveniente. Así obtendrás tu protección general.

REGLA OPCIONAL: RESOLVIENDO EL COMBATE CON UNA ÚNICA TIRADA

Maniobra, ataque y defensa... tres son las tiradas básicas para el combate. Como opción puedes determinar que el resultado de una única tirada es válida para estas tres. Incluso puedes determinar que uno de los dados determina a su vez la localización afectada, por ejemplo, un dado de color llamativo, como el rojo. Todo depende de la forma de jugar de cada uno.

REGLA OPCIONAL: EXTREMIDADES DAÑADAS

Cuando una extremidad pierde todos sus puntos de heridas -menos de 0- esta resulta inutilizada a no ser que reciba alguna asistencia médica y recupere aunque sea un punto en heridas positivas. Cuando una extremidad pierde todos sus puntos de heridas el personaje correrá el peligro de perderla para siempre, deberá realizar una tirada de constitución cada hora de 15+, cada dos horas a partir de la primera incrementa la dificultad en +5. Por cada nivel de fracaso el personaje perderá puntos de heridas negativas de la localización, si esta llegase al máximo de sus negativos el personaje perderá tal localización. Las heridas negativas son iguales en número al que dispone la localización normalmente. Por ejemplo una pierna con 4 heridas, tendría 4 heridas negativas como máximo. Estos puntos negativos representan el aguante de la localización, no se restan a las heridas totales.



el torso la inconciencia es automática si esta llega a menos de 0. Si un personaje recibe más heridas en una extremidad de las que posee, solo debe restarse las que se quitó en las heridas totales. Por ejemplo, un personaje con 3 heridas en el brazo no puede quitarse más de estas en las heridas totales.

GOLPES EN LA CABEZA

Cuando un personaje recibe un golpe en la cabeza debe realizar una tirada contra la inconciencia. Se realiza una tirada de **constitución** contra las heridas recibidas más una tirada. Si falla el personaje queda inconsciente durante un número de minutos igual a las heridas recibidas más los niveles de fracaso.

AMPUTACIÓN

Si el personaje recibe de un solo impacto un número superior de heridas -reduciéndola más allá de 0- en una localización de las que tiene normalmente esta queda permanentemente destruida o cercenada. Si el golpe es en la cabeza o el torso el personaje fallece automáticamente, si el impacto es en una extremidad debe realizar una tirada de **constitución + disciplina** de dificultad 25+. Si falla el personaje quedará inconsciente debido al shock. Los niveles de fracaso son horas de inconciencia y heridas totales que pierde.

HEMORRAGIA

Cuando un personaje pierde la mitad de sus heridas totales debe realizar una tirada de **constitución** contra dificultad 20+ para determinar si tiene heridas graves, debido a un desan-

gramiento o a heridas internas. Si falla perderá un número de heridas igual al nivel de fracaso cada hora, pudiendo realizar nuevas tiradas pero aumentando la dificultad en +5 cada tirada. Otra forma de frenar la hemorragia o de estabilizar la herida es obteniendo ayuda médica, pudiendo añadir a la tirada medicina.

Siempre que se obtenga algún punto de éxito no se realizarán más tiradas de hemorragia.

POST-COMBATE

Un personaje tras un duro combate, en el que tenga una herida grave o haya perdido más de la mitad de sus heridas totales, necesita de asistencia médica. Si no la obtiene con prontitud las heridas pueden agravarse, infectarse, complicando la precaria vida del personaje.

MUERTE

Si un personaje pierde todas las heridas totales, o las heridas del torso, o la cabeza -heridas por debajo de 0-, este fallece. Otra forma de morir es de senectud, pero esto rara vez sucede...

ACCIONES ESPECIALES DE COMBATE

Durante el combate al jugador pueden interesarle realizar algunas acciones especiales que proporcionan una efectividad extra y vistosidad al combate en Arcana. Algunas de las acciones incluso pueden combinarse entre sí, siempre u cuando sea creíble y posible.

APUNTAR A UNA LOCALIZACIÓN ESPECÍFICA

(-5, -10, -15 ataque)

Para poder impactar contra una localización específica el atacante debe restar -5 o -10 a su tirada de ataque, si logra impactar escogerá la localización; si la localización que se desea escoger no es muy pequeña restará -5 a su ataque, si es muy pequeña o difícil de acceder como la mano o la cabeza, el ataque se reduce en 10. Si la localización es muy pequeña puede llegar a proporcionar un -15. En combate a menudo es imposible apuntar, por ejemplo, apuntar con un hacha a un ojo es absurdo, con una lanza no es imposible.

ARROJAR ARMA

(-3 ataque, -5 daño)

No todas las armas pueden utilizarse de esta forma, pero una manera de representarlo sería disminuyendo el daño en 5 puntos. El alcance efectivo de estas es la fuerza + ataque del arma en pasos. A partir de esa distancia cada paso disminuye el daño en 5 puntos.

ATAQUE DESESPERADO

(defensa = destreza, dado extra en ataque)

El jugador declara que su personaje va a realizar un ataque total, pudiendo aplicar solo defensa para defenderse. Esto le da un dado más en ataque, el jugador debe desechar uno de los tres dados y aplicar el resto como se hace normalmente. En verdad desesperado y peligroso, pero puede llegar a ser arrollador.

ATAQUE EXTENUANTE

(+5 daño)

El agresor declara que va a utilizar un punto de rendimiento para realizar un golpe brutal, el cual proporciona un +5 al daño. Este ataque es muy útil cuando el defensor es inferior combatiente pero está muy bien protegido. Debe declararse antes de atacar, por lo que puede llegar a ser inútil extenuarse.

ATAQUE RÁPIDO

(+5 maniobra, -5 defensa)

El personaje declara que va a realizar un ataque más rápido de lo que suele realizar, esto le proporciona un +5 en maniobra, pero un -5 en defensa. Los puntos de maniobra deben aplicarse al ataque.

ATAQUE OCULTO

(Latrocinio versus Vigilar)

Para que un atacante sigiloso intente un ataque por la espalda debe vencer a su rival con una tirada de latrocinio + destreza contra una tirada de vigilar + percepción del contrario. Si vence puede escoger localización libremente, además por cada éxito suma un +1 al ataque. El otro solo podrá aplicar defensa, sin derecho a tirada.

COMBATE A CABALLO

(Equitación = + maniobra; embestida = + daño)

La ventaja de combatir a caballo es la de utilizar la habilidad de equitación como un positivo a la tirada de maniobra. La calidad del caballo es importante, pues se añade su habilidad de embestida.

El único problema es que la habilidad de equitación es el máximo que puede utilizar el personaje con su habilidad en el arma, esto quiere decir que si posee una equitación de 4 y

su habilidad en el arma es de 8, se utilizaría como si tuviese 4 en el arma.

Cuando se combate a caballo la tirada de localizaciones varía para atacar al jinete: pierna derecha 1-2, pierna izquierda 3-4, brazo derecho 5-6, brazo izquierdo 7-8, torso 9 y cabeza 10. Si el adversario utiliza un arma de alcance largo (lanza larga, pilum, gran hacha) utilizará la tirada normal de localizaciones. Si el atacante tiene un arma de alcance físico un diez en la tirada de localización afecta el torso, nunca la cabeza.

El jinete recibe un +2 a la tirada de localizaciones, si la tirada sobrepasa el 10, se contemplara igualmente como 10.

COMBATE CON DOS ARMAS

(daño extra: modificador daño arma; -10 defensa)

No todas las armas pueden combinarse con efectos positivos, siendo los gladiadores expertos en la combinación de armas. Primero se debe escoger el arma principal y después la secundaria, las armas de alcance físico y medio pueden escogerse como segundas armas, las de largo alcance no, además debe observarse que no sean armas que requieran ambas manos. Solo combatientes profesionales pueden utilizar este método, como legionarios, gladiadores y mercenarios.

Cuando se combate de esta forma se puede escoger cada asalto que arma defenderá y cual atacará, pero al mínimo en fuerza se le añade 1 en cada arma.

Con el combate a dos armas puede realizarse un ataque doble, esto es hacer un ataque con dos estocadas simultáneas. Para poder realizarlo el atacante debe vencer en la maniobra a su oponente. Esta estocada doble no proporciona positivos en ataque, pero la defensa recibe un -10. Se realiza una sola tirada de ataque, si se logra impactar el daño es igual al daño que realiza normalmente más el modificador de daño del arma secundaria. La fuerza se aplica una sola vez, no dos. Por ejemplo, un personaje que impactase con dos gladius aplicaría su daño normal más +6, ya que el gladius tiene un modificador de +6.

DESARMAR

(Ataque del arma + calidad de éxito versus destreza + defensa del arma)

Tras impactar al oponente se calcula los puntos de éxito. Para lograr desarmar se enfrentan el ataque del arma + puntos éxito del agresor contra la destreza + defensa del arma del defensor en una tirada enfrentada. Si el agresor vence desarma a su oponente, si el defensor se impone nada sucede al atacante. Por cada éxito al desarmar el arma sale despedida un paso.

ESTOCADAS MÚLTIPLES

(1ª estocada = -5 maniobra y ataque; 2ª estocada = -10 maniobra y ataque; 3ª estocada -15 maniobra y ataque)

Se pueden realizar dos o más estocadas en un mismo asalto, pero esto anula parte de la defensa, ya que solo permite utilizar la defensa sin tirada. Se tira maniobra, pero debe reducirse el primer ataque con un -5, el segundo ataque con un -10, el tercero con un -15. El primer ataque se reduce en -5 el segundo en -10, el tercero en -15. El daño es el normal en cada golpe. La maniobra se tira una sola vez.

EMBESTIDA VIOLENTA

(-5 defensa, +5 daño)

Se realiza desde alguna distancia, pues consiste en correr a gran velocidad contra el adversario y embestirlo con el arma. Esto resta 5 a la defensa pero añade 5 al daño. Además se debe realizar un ataque de derribo como viene indicado en maniobras especiales de lucha.

EMPALAR

(herida extra)

Aquellas armas que tengan filo, como espadas o puntas afiladas, como las lanzas pueden empalar, esto es, perforar la piel y la carne de un oponente. Para determinar si un arma empala se realiza una tirada de un solo dado, si el valor es igual o menor a la mitad de la habilidad de combate apropiada el arma empala, haciendo una herida extra. Si el resultado es de 10 en la tirada el arma quedara atrapada en el cuerpo del adversario, esto producirá otra herida extra al siguiente asalto. Para recuperar el arma simplemente es necesario sacar en una tirada de un único dado el nivel de la habilidad, haciendo una herida cada asalto en que este atrapada sin necesidad de tirar ataque.

INMOVILIZAR CON RED

(fuerza + ataque red versus fuerza + defensa arma)

Tras lograr ganar el ataque el agresor debe vencer a su rival enfrentando fuerza + ataque de la red + puntos de éxito contra la fuerza + defensa apropiada del arma de su adversario.

NOQUEAR

(ataque -10; daño contra constitución)

Se puede dejar inconsciente a un adversario sin necesidad de hacerle un gran daño, golpeándole en la cabeza con un objeto contundente, como un garrote o el pomo de un arma. Para ello debes reducir el ataque en un -10, si logras impactar realizas una tirada sumando los puntos de daño contra la constitución del oponente. Por cada punto de éxito el oponente quedara inconsciente un minuto. Si de un solo golpe logras reducir las heridas de la cabeza a menos de 0 el adversario queda automáticamente inconsciente. Al despertar las heridas producidas se transforman en casillas de rendimiento perdidas. Si con este golpe especial le infringes al adversario más del doble de sus heridas en la cabeza, fallece, pues el golpe ha sido demasiado contundente.

Atento amici: El legionario Marco combate contra un robusto líder caledonio al que han ordenado capturar. Opta por dejarlo inconsciente con su gladius. Tras atacarle logra golpearle en la cabeza pero solo le produce una herida. El Iniciador tiene que realizar una tirada sumando la constitución del caledonio, que es 7. Obtiene un 11, haciendo un total de 18. Difícil lo tiene Marco, pues el jugador solo puede sumar a su tirada enfrentada a la del Iniciador un +1, la única herida que produjo. Tira y tiene la suerte de obtener un ¡19!, haciendo un total de 20. El caledonio queda aturdido un solo minuto, tiempo suficiente para apresarlo.

SALVAGUARDA (O DEFENSA TOTAL)

(+10 defensa)

El jugador declara que su personaje no va a realizar ninguna acción física este asalto salvo defenderse. Añade diez a su tirada de defensa. Solo puede desplazarse si utiliza puntos de maniobra para ello.

VARIOS ATACANTES

(-5 en defensa por cada uno)

Si un personaje se ve atacado por dos o más enemigos puede defenderse de todos ellos, pero viendo reducida su defensa. De todas formas debe tenerse en cuenta que rara vez podrán atacar más de 3 a la vez, debido al terreno y otras circunstancias. Un

personaje reduce en un -5 su defensa por cada enemigo a partir del primero, viéndose incrementado el negativo por cada uno de ellos. Así al defenderte del primer atacante recibes un -0, con el segundo un -5, etc.

ACCIONES ESPECIALES DE LUCHA

ASFIXIAR

(lucha + fuerza versus lucha + fuerza)

Si el adversario está inmovilizado se puede intentar asfixiarlo. Se realiza una tirada de lucha + fuerza contra lucha + fuerza del adversario. Los puntos de éxito de la inmovilización puedes sumarlo a la asfixia. Los puntos de éxito que logres en la asfixia se restan a la constitución del contrincante, una vez superada la constitución los puntos de éxito se restan al rendimiento. Si el adversario se suelta los puntos de constitución se recuperan automáticamente, ya que no llego a asfixiarse, los puntos de rendimiento los recupera a razón de uno cada minuto si descansa. Si intentas asfixiar a alguien que no está inmovilizado recibes un -5 a la tirada, además debes vencer en la tirada de maniobra, y por supuesto en la de ataque. Desde el momento en que se falle el ataque la acción de asfixia termina.

DERRIBAR

(fuerza + lucha versus fuerza + lucha)

Para arrojar a un adversario al suelo debes vencer el ataque, tras ello sumas fuerza + lucha + puntos de éxito contra su fuerza + lucha.

INMOVILIZAR

(fuerza + lucha versus fuerza + lucha)

Tras lograr ganar el ataque el agresor debe vencer a su rival enfrentando su fuerza + lucha + puntos de éxito contra la fuerza + lucha del contrincante. Los puntos de éxito se suman al siguiente asalto, pero no los puedes guardar, debes usarlos el siguiente asalto.

LANZAR AL ADVERSARIO

(fuerza + lucha versus fuerza + lucha)

Tras ganar el ataque sumas fuerza + lucha + puntos de éxito contra la fuerza + lucha del adversario. Por cada éxito tu adversario se desplaza un paso.

ACCIONES ESPECIALES DE PUGILISMO

AGUANTAR GOLPE

(pugilismo = +protección contra cuerpo a cuerpo)

Puedes añadir a la protección la mitad -redondeando a favor del personaje- lo que tengas en pugilismo contra ataques cuerpo a cuerpo, como los producidos por la lucha o pugilismo.

GOLPE DIRECTO

(defensa -10; daño X2)

Puedes realizar un golpe que produce un gran daño, puedes doblar tu valor en daño pero reduces la defensa en un -10 cada uno.

GUARDIA

(defensa X2)

No atacas durante ese asalto, pero doblas tu defensa, ya sea parando o esquivando.

LÚDICA ARCANANA

En este capítulo puedes encontrar gran cantidad de reglas variadas que te ayudarán a manejar con soltura ciertas situaciones: desde unidades de tiempo pasando por la experiencia y desarrollo de los personajes, así como daños diversos, utilización de las dignidades y envejecimiento.

UNIDADES DE TIEMPO

En *Arcana* es necesario dividir el tiempo de las acciones de los personajes, ya sea en corto, medio, largo y muy largo plazo, para así tener un orden de actuación y una medida temporal de los eventos y acciones.

Hay cuatro unidades básicas, de menor a mayor sería el asalto, la escena, la aventura y fatum.

- **Asalto:** es la menor de las unidades de tiempo utilizadas en el juego. Representa acciones de muy corta duración, como un turno de combate o la utilización de habilidades precisas con un efecto inmediato, como saltar una valla. Su mejor uso está relacionado con las acciones físicas, como el combate. Pueden ser unos segundos, sobre cinco, aunque este valor es aproximado, pudiendo variar según lo requiera la situación.
- **Escena:** puede entenderse por los capítulos de la historia, así cada aventura puede constar de varias escenas. A mayor duración de la historia mayor número de escenas. Puede abarcar todo un combate, largas conversaciones, una persecución a caballo, etcétera. Durante una escena se pueden realizar varias tiradas y pueden ocurrir varios eventos.
- **Aventura:** representa esa historia digna de recuerdo para el personaje, es recomendable realizar una aventura por año, pues más cantidad no es más calidad, es importante que cada aventura tenga un recuerdo especial, un título y un porqué.
- **Fatum:** a medida que vamos jugando el personaje evoluciona, cambia y vive múltiples experiencias y aventuras, discurre su vida. El fatum es la suma de todo ello, es lo que ha sido, lo que es y lo que será, estando unido al concepto de destino, es el hado. Tras varias aventuras es posible que desees ponerle un nombre al fatum de tu personaje, o incluso un fatum general para todos lo que juguéis a *Arcana*, quizás el grupo desee ponerle algún nombre que englobe a todos.

EXPERIENCIA

La acumulación de experiencia es esencial en la vida de los personajes, en ello se ve un progreso tangible y muy satisfactorio para los jugadores.

Todas las habilidades requieren de puntos de estudio o de desarrollo para verse incrementadas. Es recomendable ser algo estricto en el reparto de puntos, la justicia y la equidad son fundamentales para no ser acusados de mal uso. El abuso o la parquedad excesivos en el reparto pueden ser la ruina de una historia.

Las características pueden incrementarse con puntos de desarrollo del mismo modo que puedes fortalecerlas mediante entrenamiento, esto indica el alto o bajo nivel de actividad de los personajes, siempre en acción y movimiento, o tranquilos y pasivos. Todas las características pueden incrementarse de esta forma, pero solo un punto por característica al año. Esto indica el máximo desarrollo posible.

Para aumentar las dignidades puedes utilizar dos métodos, uno es la inversión directa de puntos de desarrollo, otro sistema

es la utilización de puntos de victoria, los cuales solo pueden utilizarse con las dignidades, ya sea para recuperar puntos temporales, como para aumentar permanentemente la dignidad.

La media de puntos de desarrollo por aventura es de 8 a 12 puntos, pero claro está que aquellas aventuras que tengan una importancia especial pueden llegar a proporcionar hasta 15 o 20 puntos de desarrollo, y aquellas en que el peligro y la importancia general del evento sean pobres los puntos a repartir serán pocos. Todo depende del nivel que quieras imprimir en las historias, si deseas que los personajes se desarrollen rápidamente se generoso con los puntos de desarrollo, ya que si tienes en mente aventuras e historias de un alto nivel de riesgo y dificultad los personajes tendrán que aumentar sus capacidades rápidamente para sobrevivir, si en cambio quieres incrementar poco a poco la dificultad es mejor ser algo estricto con el reparto de puntos.

Por cada historia o aventura el personaje solo podrá aumentar en un punto las habilidades o características, por ejemplo un personaje con latrocinio 2 no podría llegar a 4 en una sola aventura, salvo raras excepciones.

PUNTOS DE DESARROLLO

Habilidades x3
Características x7
Dignidades x7

PUNTOS DE ESTUDIO

Misterios x6
Numina x3
Habilidades intelectuales y teúrgicas x3

REPARTO DE PUNTOS DE DESARROLLO

- Por sesión de juego, 1 punto.
- Por aventura finalizada, 1 a 10 puntos.
- Por solucionar la aventura de una forma coherente, de 1 a 5 puntos.
- Por ser el mejor Histrión de la aventura, 3 puntos (solo se otorga a un jugador, a aquel que mejor se ciña a su personaje, interpretándolo lo más correctamente posible)
- Por lograr que el grupo de jugadores interaccione entre sí, participando todos, bien integrados, ayudando a desarrollarse la aventura, de 1 a 3 puntos.
- Por cada año 1 punto.
- Si el jugador ha aprendido algo esencial, de 1 a 3 puntos.

PUNTOS APLICABLES PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES, CARACTERÍSTICAS Y CUALIDADES

Habilidades intelectuales y teúrgicas, así como Misterios: puntos de estudio
Resto de habilidades: puntos de desarrollo
Características: puntos de desarrollo
Dignidades: puntos de desarrollo y de victoria
Cualidades: beneficio de aventura

ADiestRAMIENTO: ESTUDIO Y ENTRENAMIENTO

En *Arcana* el sistema de estudio y entrenamiento básicos vienen dispuestos de igual forma que la experiencia.

En el **estudio** hay dos formas de adquirir puntos de desarrollo, uno es estudiando de un código, el otro es con un tutor. La tirada básica mensual es de inteligencia + estudio contra dificultad normal. Tanto el código como el tutor otorgan un positivo igual a su estudio -lo habitual es que un libro como máximo proporcione un +5 y un tutor +10-. Por cada éxito se obtiene un punto de estudio, como máximo se pueden obtener 3 puntos de estudio.

Para el **entrenamiento de habilidades** se realiza una tirada básica mensual de entrenar + una característica apropiada contra dificultad normal. Por cada éxito se obtiene un punto de desarrollo, como máximo 3 puntos al mes.

Para el **entrenamiento de características** se suma la característica + entrenar contra dificultad normal. Por cada éxito se recibe un punto de entrenamiento. Como máximo se pueden obtener tres puntos al mes. La característica necesita igual número de puntos de entrenamiento igual a su valor más uno. Solo pueden subirse una característica de este modo en 3 puntos. Cada mes sin entrenar se pierde un punto de entrenamiento.

MOVIMIENTO

Los personajes en *Arcana* tienen tres modalidades de velocidad en su movimiento a pie: caminar, trotar y correr. Dependiendo de su destreza y su habilidad de atletismo será más o menos veloz, así como la tirada resultante. Los valores que resulten indican la velocidad del personaje en pasos romanos, aproximadamente un metro y medio, que recorrerá ese asalto.

El movimiento continuo requiere de tiradas de rendimiento, trotando la tirada se realiza cada 15 minutos, corriendo la tirada es por cada asalto. También otros factores, como la temperatura y dificultad del camino, afectan a la velocidad y al rendimiento.

La mitad de los puntos de rendimiento se recuperan con cierta rapidez, el resto se recupera a razón de un punto cada tres horas si no se descansa apropiadamente, y un punto por hora si se duerme o descansa adecuadamente.

Velocidad	Pasos por asalto	Rendimiento	Tiempo
Caminando	Destreza /2	n/a	n/a
Trotando	Destreza + atletismo +5	10+	15 minutos
Corriendo	Destreza + atletismo + 15	20+	1 asalto

DAÑOS ESPECIALES

FUEGO

El fuego a menudo es un arma eficaz, aunque difícil de controlar y virulento. El daño del fuego puede ser ínfimo llegando a ser mortal en ocasiones, todo depende de que se alimente y las condiciones de la situación en que aparezca, pues no es lo mismo un gran fuego en un lugar en que el personaje pueda moverse con cierta libertad, que una casa ardiendo hasta sus cimientos.

El daño del fuego se incrementa con una tirada. Si este es "estático", como un incendio, su maniobra y su ataque son iguales a su daño.

Las armaduras y piezas metálicas pueden agravar este daño si se calientan, lo que incrementa el daño hasta su valor de protec-



ción. Por norma las armaduras y objetos metálicos incrementan su daño en un punto por asalto tras varios asaltos de exposición al fuego. Debe tenerse en cuenta que el calor generado por el fuego puede calentar una pieza metálica incluso a distancia, sobre todo si la fuente de calor es intensa, además el metal puede calentarse y no percibirse con la vista, por lo que algún incauto puede tocarlo sin saber el recuerdo que va a dejar el metal en su piel.

Un grave problema del fuego es que una vez alcanzado por él no es fácil de extinguir, sobre todo si el personaje lleva ropas inflamables u otros elementos, como lámparas de aceite. Todo eso debe tenerse en cuenta, así como que muchas pertenencias que el personaje porte pueden llegar a quemarse.

El fuego durante la combustión suele emitir gases y humos los cuales son un verdadero enemigo, por lo que se requieren tiradas de asfixia, pero solo si se trata de un fuego de intensidad extrema o más, aunque un fuego menor pero localizado en un lugar pequeño y cerrado puede considerarse extremo en términos de asfixia.

Las dificultades para recuperarse de heridas producidas por fuego se incrementan en un +5.

Intensidad	Ejemplo	Daño
Ínfima	Brazas	-10
Muy baja	Pequeños objetos ardiendo	-5
Baja	Antorcha	+0
Media	Hoguera	+5
Alta	Objetos grandes ardiendo, lámpara de aceite	+10
Extrema	Llamas intensas	+15
Muy Extrema	Casa ardiendo	+20

ELECTRICIDAD

El daño eléctrico aunque raro puede producirse durante el juego, a menudo debido al poder sobrenatural, como un rayo o algún tipo de poder producido por un ser o ente.

El daño eléctrico debe contabilizarse normalmente, añadiendo al daño cualquier tipo de protección metálica en contacto con el receptor o equipo metálico. Las heridas afectadas son las totales. Debe realizarse una tirada de **constitución** contra las heridas producidas + una tirada. Los niveles de fracaso indican una conmoción de varios asaltos.

ASFIXIA

El aire es un elemento esencial para la vida, cuando a un personaje le privan de él deben realizarse tiradas contra la asfixia. Por norma esto será debido a un ahogamiento al nadar o porque el personaje está rodeado de gases o humo nocivos.

Si un personaje durante tres asaltos consecutivos no puede obtener aire puro debe empezar a realizar tiradas de asfixia. El personaje utiliza su constitución y alguna habilidad relacionada, por ejemplo campestre si está nadando o atletismo si se trata de humo. La dificultad es fácil en la primera tirada, incrementándose cada asalto un nivel de dificultad. Cada nivel de fracaso reduce en un punto la constitución del personaje, tras superarlo se perderán casillas de rendimiento. Tras llegar a la inconsciencia el personaje perderá heridas totales, a razón de 1 por asalto.

Si el humo o gas inhalado es especialmente virulento puede incrementarse la dificultad inicial en varios niveles.

Para recuperar la conciencia el personaje deberá recibir asistencia médica, aunque sea básica. Se pueden utilizar varias habilidades para ello, por ejemplo un personaje que se está ahogando y es rescatado inconsciente puede ser despertado por otro nadador utilizando su habilidad de campestre. Esto no re-

cupera de punto de heridas, pero cada nivel de éxito logrado por aquel que le ayuda se traduce en puntos de rendimiento que recupera.

Las tiradas para despertar a cualquier persona inconsciente es de **habilidad apropiada + inteligencia o destreza** versus dificultad normal.

INANICIÓN: HAMBRE Y SED

No hay mayor sufrimiento que el hambre y la sed extremas. Por norma un personaje puede resistir dos o tres días sin alimento ni agua, aunque el clima y la temperatura pueden variar esto, además de la actividad física del personaje. Por norma ambos afectan el rendimiento. Como regla general tras 2 días sin alimento el personaje debe realizar una tirada rutinaria de **constitución + alguna habilidad apropiada**, como disciplina campestre. Cada día a partir de este se incrementa la tirada en un nivel de dificultad. Cada nivel de fracaso reduce en uno el rendimiento. Si este llegase a la inconsciencia se perderán puntos de heridas totales, a razón de 1 por día, además de un punto en alguna característica física -fuerza, constitución, destreza, percepción- debido al daño que sufre el cuerpo. Estos puntos de características perdidos los puede escoger el jugador, recuperándose si el personaje recibe ayuda con éxito. Si además de alimentos el personaje no recibe algún tipo de líquido la dificultad se incrementa en dos niveles.

El clima y la temperatura pueden variar la dificultad, ya que no es igual pasar sed en un lugar húmedo y agradable, que en medio de un desierto. Esto puede hacer subir o bajar la dificultad en varios niveles. Por ejemplo un personaje que huye de unos esclavistas en un oasis en Egipto se adentra en el desierto. Tras un día sin agua ni comida realiza su primera tirada contra el hambre y la sed, la dificultad será normal, no rutinaria, debido a la sequedad y las altas temperaturas del día, así como a las bajas de la noche, un mal panorama para nuestro huido. Otro personaje está prisionero en una cueva húmeda y fría, pues gracias a la humedad condensada de las rocas puede resistir tres días sin tirar, pues el tercer día la dificultad rutinaria bajo un grado, o sea nada.

CAÍDAS

Cuando se debe resolver una caída se determina primero la altura en pasos romanos (un metro y medio aproximadamente), cada uno representa +5 al daño. El terreno puede modificar el daño (agua -35, arena -5, tierra blanda 0, tierra dura +5, piedra +10). Después se realiza una tirada que determina el daño total.

Contra la caída puede realizarse una tirada de **atletismo + destreza** contra dificultad normal. Por cada éxito se reduce esta en un paso. La armadura y el escudo solo protegen la mitad contra caídas.

RECUPERACIÓN DE HERIDAS Y LESIONES

RECUPERACIÓN DE HERIDAS

Existen dos grandes formas de recuperarse de heridas, una de ellas es la recuperación natural, sin ayuda médica y la asistencia médica.

La **recuperación natural** se basa en la constitución del personaje, pues este recupera un cuarto (redondeando hacia arriba) de lo que tenga en constitución cada semana de reposo, esto quiere decir que un personaje con constitución 7 recupera dos puntos de heridas cada semana. Para evitar recuperarse inadecuadamente o reproducir una infección, cada semana se realiza una tirada de constitución para ver su recuperación contra dificultad fácil. Por cada punto de fracaso se pierde una herida, consecuencia de fiebres e infecciones. La pérdida y recuperación de heridas afecta tanto a la locali-

zación específica como a las heridas totales. Si son varias las heridas por localización deben distribuirse uniformemente los puntos perdidos o recuperados. Por cada tres puntos de fracaso debe reducirse en un punto una característica apropiada, escoger una lesión de nivel 1 o incrementar una que ya poseyese. Los niveles de éxito se transforman en positivos para la siguiente tirada.

Para que la **asistencia médica** sea efectiva el médico debe realizar una tirada para poder diagnosticar y estabilizar al paciente de **medicina + destreza** contra dificultad normal; aunque esta tirada no recupera puntos de heridas, estabiliza al paciente y prepara al médico para combatir la dolencia. Los niveles de éxito de la misma se pueden sumar a la tirada de recuperación natural. Para que el personaje recupere puntos debe descansar en un lugar apropiado, alimentarse adecuadamente y tener ciertos cuidados básicos, como estar en un lugar de temperatura agradable. En la tirada de estabilización cada punto de fracaso se transforma en daño que recibe el herido, por lo que un médico puede llegar a matar a su propio paciente moribundo. El personaje con asistencia médica realiza una tirada utilizando las reglas para recuperación natural, pero añade la habilidad de medicina de su médico, por lo que la tirada sería de **constitución + medicina**. Recupera un punto de heridas extra semanal si la tirada tiene éxito.

A cualquier tirada de recuperación, ya sea natural o con asistencia médica, se le debe sustraer el negativo por heridas. Para estas tiradas se pueden utilizar puntos de dinamis de gravitas o virtus.

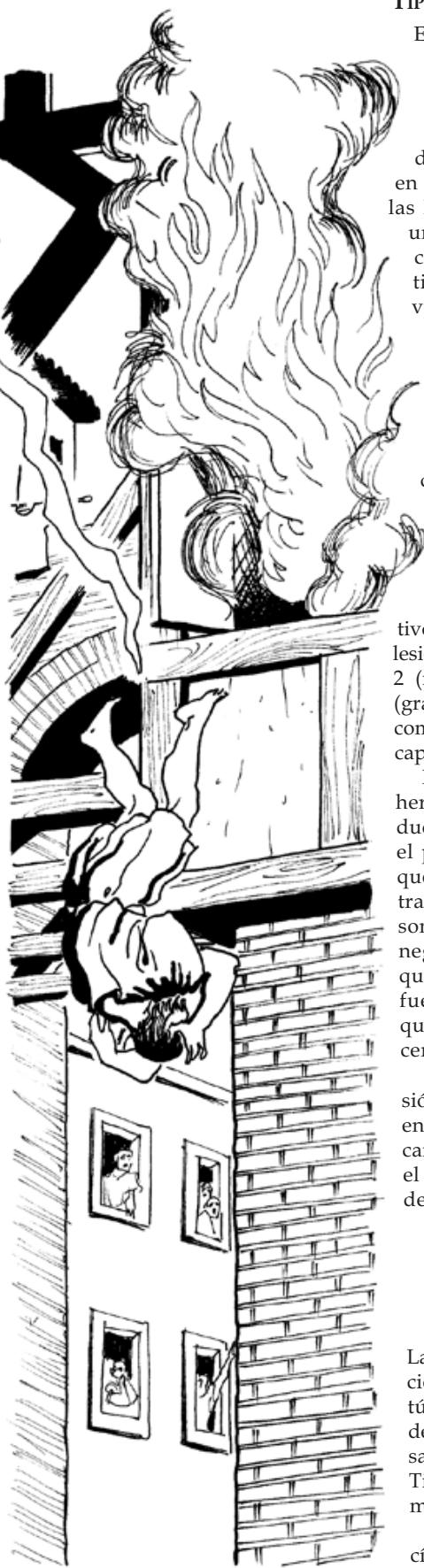
Si se trata de venenos o ciertas enfermedades debe cambiarse la habilidad de medicina por la de farmacopea, siendo las tiradas iguales.

LESIONES

Cuando un personaje recibe una herida de especial dureza o gravedad pueden quedar secuelas y lesiones permanentes. Las lesiones pueden ser de carácter leve, grave o muy grave, siendo su carácter y descripción muy variados.

Estas son las formas más habituales en las que un personaje puede adquirir lesiones:

- Sí teniendo heridas graves no se restablece su salud con prontitud.
- Debido a un ataque especial del contrincante.
- Efecto sobrenatural.
- Efectos permanentes de enfermedades o venenos.



TIPOS DE LESIONES

Esta viene muy determinada por la causa de la lesión, pues ya sea una enfermedad o un golpe tendrán efectos diferentes.

Al recibir una herida grave (más de la mitad de las heridas que posea en la localización o más de la mitad de las heridas totales) el personaje realiza una tirada de **constitución + fuerza** contra dificultad normal, restando a la tirada las heridas negativas si las tuviese. Cada punto de fracaso indica el nivel de la secuela, pudiendo ser estas leves (nivel 1), moderadas (nivel 2), graves (nivel 3), muy graves (nivel 4), y total (nivel 5). Si no falla no tendrá secuela alguna.

Cuando un personaje posee una secuela se debe especificar que es la secuela, ya que estas pueden ser de muchos tipos. Las secuelas se indican por niveles, cada uno de ellos se aplica como una pericia negativa, traduciéndose cada nivel por un negativo a una actividad precisa, el nivel 1 de lesión (leve) se aplica como un -2, el nivel 2 (moderadas) como un -4, el nivel 3 (grave) como un -6, nivel 4 (muy grave) como un -8, el nivel 5 (total) como una discapacidad total.

Por ejemplo un personaje recibe una herida grave en la pierna, lo que le produce una lesión leve, esto indicaría que el personaje tendría una cojera, por lo que tendría que aplicar un -2 cuando se trata de correr o saltar; si el mismo personaje tuviese una lesión muy grave su negativo sería de -8, lo que indicaría que casi tiene su pierna paralizada; si fuese una lesión total puede pensarse que la pierna está paralizada o que fue cercenada.

Para localizar donde aplicar una lesión por veneno o por cualquier método en el que queda poco claro donde aplicar la lesión es preferible que el jugador, el Iniciador y la propia interpretación de la situación decidan.

UTILIZACIÓN DE LAS DIGNIDADES Y LA DINAMIS

Las dignidades no son solo valores tradicionales para los romanos, también actúan de forma muy activa en las reglas del juego. Muy útiles, pueden llegar a sacar al personaje de más de un apuro. Tienen unas reglas precisas, flexibles y muy prácticas.

Cada dignidad tiene su campo específico de acción, así la virtus es muy útil



en acciones de combate e incluso en enfrentamientos verbales como un debate, pero inútil para el estudio, ya que ese es campo de la gravitas.

PUNTOS DE DINAMIS

Las dignidades poseen un valor en puntos llamados dinamis, que puede variar a lo largo de cada aventura. Dinamis puede traducirse por puntos de poder, o puntos útiles, acción activa.

Cada personaje tiene una reserva específica de dinamis que puede utilizar, llamada reserva de dinamis, siendo igual a cada dignitas total multiplicada por cinco, así un personaje con virtud 2, fides 3 y gravitas 0, tendría diez puntos de dinamis de virtud, quince puntos de dinamis de fides y cero de gravitas; esta reserva es la misma que utilizan los téurgos para poder utilizar sus poderes. Esta reserva inicial indica también el máximo de puntos de dinamis que puede tener, así un personaje con virtud 5 no puede tener más de 25 puntos de dinamis en su reserva.

Para recuperar dinamis se requiere la inversión de puntos de victoria, punto de dinamis por punto de victoria.

UTILIZACIÓN DE LOS PUNTOS DE DINAMIS

La regla más básica de la utilización de la dinamis es que suelen proporcionar un +1 en las tiradas.

La dinamis puede también suavizar los puntos de fracaso, cada punto de dinamis invertido elimina uno de fracaso.

UTILIZACIÓN DE PUNTOS PERMANENTES DE DIGNITAS

Si no dispones de puntos de dinamis puedes utilizar puntos de dignitas, aunque esta inversión es permanente. Cada punto de dignitas utilizado de esta forma se transforma en un punto de dinamis. El problema es que disminuye tu máximo en dinamis, recuerda que este es igual a tu dignitas por cinco, por ello deberás esforzarse en volver a recuperar tu dignitas.

Los dones también requieren de la inversión de puntos permanentes de dignitas, tal y como viene detallado en el Libro de la Penumbra.

Para incrementar la dignitas total: se necesita invertir la misma cantidad de puntos que se tenga en la dignitas multiplicado por 7; así para aumentar de fides 5 a 6 se necesitarán 42 puntos de victoria. También pueden utilizarse puntos de desarrollo conjuntamente a los de victoria para incrementar la dignitas.

- **Virtus:** se puede utilizar en un gran número de ocasiones, pero la más habitual es durante el combate. En acciones en la que el personaje necesite de su resolución y valor puede utilizarla.
- **Gravitas:** la voluntad se puede utilizar en tiradas relacionadas con el entrenamiento, el estudio y aquellas acciones que requieran de mucho tiempo o que afecten el rendimiento, como el hambre o la asfixia. La gravitas ayuda al personaje en aquellas tiradas en las que requiera éxitos múltiples si son de larga duración. También puede utilizarse para controlar algunas cualidades, como locura o adicción, sumándose a las tiradas para controlarse, o simplemente invirtiendo un número de puntos igual a su grado para omitir la tirada.
- **Fides:** relacionada con el mundo oculto, con la téurgia y cualquier tipo de efecto sobrenatural, así como con seres fabulosos, así como con la superstición, el azar y la suerte. La fides se utiliza primordialmente para controlar, producir y resistir efectos sobrenaturales.

PUNTOS DE VICTORIA

Para recuperar los puntos perdidos de dinamis o incrementar la dignitas se requieren puntos de victoria, hay varias formas de adquirirlos. Los puntos se van entregando a medida que transcurre la aventura, pero solo pueden aplicarse al final de cada escena.

Estos son solo algunos ejemplos de acciones que proporcionan puntos de victoria.

Formas de adquirir puntos de victoria (resaltado)

- Por solventar una situación interpretando, de 1 a 5
- Por utilizar una habilidad excepcionalmente bien, 1
- Por solucionar un problema peligroso, 1 a 3
- Por realizar actos de vital importancia para el personaje, de 1 a 5
- Por aplicar una gran idea que funcione, 1 a 5
- Por combate 1 a 5
- Por cada año, 1
- Por aventura finalizada, de 1 a 5

ENVEJECIMIENTO

Todo personaje que llegue a los 30 años comienza a envejecer. Todos los años se realizara una tirada para ver como afecta las características. En el Imperio del siglo II las enfermedades proliferan por doquier y las condiciones de vida han empeorado, muchos ciudadanos romanos no llegan siquiera a los 40, pero los adinerados pueden alcanzar los 70 con relativa facilidad.

La tirada contra el envejecimiento varía según la edad; debe realizarse una tirada por cada año; las condiciones de vida pueden llegar a variar mucho las posibilidades reales de supervivencia, así como el acceso a profesionales médicos. En resumen, las dificultades pueden variar de -5 a +5, obtener altos positivos no es fácil, debe tenerse presente que el personaje probablemente viaja a menudo, que sufre de viejas heridas y en sus aventuras la tensión y el peligro a menudo son altos, por lo que un personaje aunque sea rico y de buena posición tal vez tenga años mejores que otros.

La tirada de constitución, cada punto de fracaso no significa la pérdida de mayor número de características, pues el máximo que puede perderse es de un punto en características por tirada. Aunque con un doble uno se obtienen dos puntos de envejecimiento. El jugador es libre de escoger la característica afectada. Si se obtiene un doble 10 el jugador se ve libre de realizar la tirada del próximo año.

Cada vez que el personaje pierda características el jugador debe tener presente de que forma real ha afectado a su héroe, pues la vejez afecta profundamente la realidad del personaje, incluso puede ser interesante que el jugador anote en la hoja de personaje las pérdidas por envejecimiento.

La muerte llega cuando el personaje acumula 15 puntos de envejecimiento, obtenidos cada vez que el personaje falla la tirada de envejecimiento.

Como puede verse morir de viejo no es fácil en Arcana, pero no imposible. Con estas reglas un personaje puede llegar a cumplir 60 con facilidad y un poco de suerte.

Edad	Grado de dificultad
De 30 a 39	Fácil (15+)
De 40 a 49	Normal (20+)
De 50 a 69	Difícil (25+)
70 a 99	Muy difícil (30+)
100 a 109	Extremo (35+)
Cada diez años	+5 dificultad



PERSONAJES LISTOS PARA JUGAR

Para aquellos que tengan prisa para empezar a jugar a Arcana, aquí encontrarán una gran variedad de personajes pregenerados, desde legionarios hasta matronas romanas.

En estos personajes se exponen sus características, así como sus habilidades y cualidades más importantes y sobresalientes, junto a un resumen de su vida hasta ahora. Estos personajes pueden adaptarse a cualquier aventura si es necesario. Lo único que debe hacerse es copiarlo a una hoja de personaje y anotar los parámetros de combate y unos pocos detalles más.

¡Bene lusoris, puedes comenzar cuanto antes y sumergirte en el glorioso y oscuro Imperio Romano!

DIONISIO MEGACLES, ARTISTA Y BUSCAVIDAS GRIEGO

"Y en verdad te digo que soy capaz de recitarte a Virgilio a la vez que me desplazo con los trancos y juego con una antorcha... y aún me queda una mano libre. ¿Me contratas o no? ¡Sabes que necesito dinero!"

Nada más nacer tu familia se deshizo de ti, dejándote en una calle perdida de Atenas. Estabas enfermo –además eres epiléptico– y a punto de morir cuando fuiste recogido por la mujer del jefe de un grupo de funambulistas, la cual había perdido a su hijo hacía poco. Tuviste suerte, pero alguien tuvo que morir para que tú vivieses.

Tu infancia y adolescencia la pasaste viajando por Grecia y Asia, actuando, jugando con sables y fuegos, y robando de vez en cuando. Además de estudiar el teatro y obras de los clásicos griegos.

Pero la fortuna te jugó una mala pasada. Una noche durante un tranquilo viaje por la provincia de Galatia, el grupo fue atacado. Solo tú sobreviviste, pero lo peor es que el miedo te pudo y actuaste como un cobarde. Esto nadie lo sabe... salvo los que murieron. Esto es algo que te atormenta, pero has conocido un amigo que te ayuda cuando los recuerdos son demasiado nítidos: el opio. Él nunca te falla y no te pide nada a cambio.

Desde ese momento has viajado más que nunca, uniéndote temporalmente a otros grupos de teatro y similares, pero tu carácter es difícil de llevar, insoportable en demasiadas ocasiones. Parece que vagas sin rumbo por el mundo: histriónico, cínico, un tanto demente... pero esto es lo que te convierte en un gran actor y comediante.

Durante tus viajes conociste a una joven, mitad ladrona mitad funambulista, llamada Dafne, que te cautivó, y aunque en diversas ocasiones has intentado "agenciártela" siempre te ha dado calabazas, diciéndote que es ella la que escogerá el momento. Dice pertenecer a un grupo de adoradores de Venus denominados *vitalis*. Solo cuando seas uno de ellos, ella será para ti. Pese a todo ella asegura que ya te ha bendecido, otorgándote dones propios de la diosa.

Características: Fue 5, Des 8, Con 6, Per 5, Int 6, Cul 5, Car 7

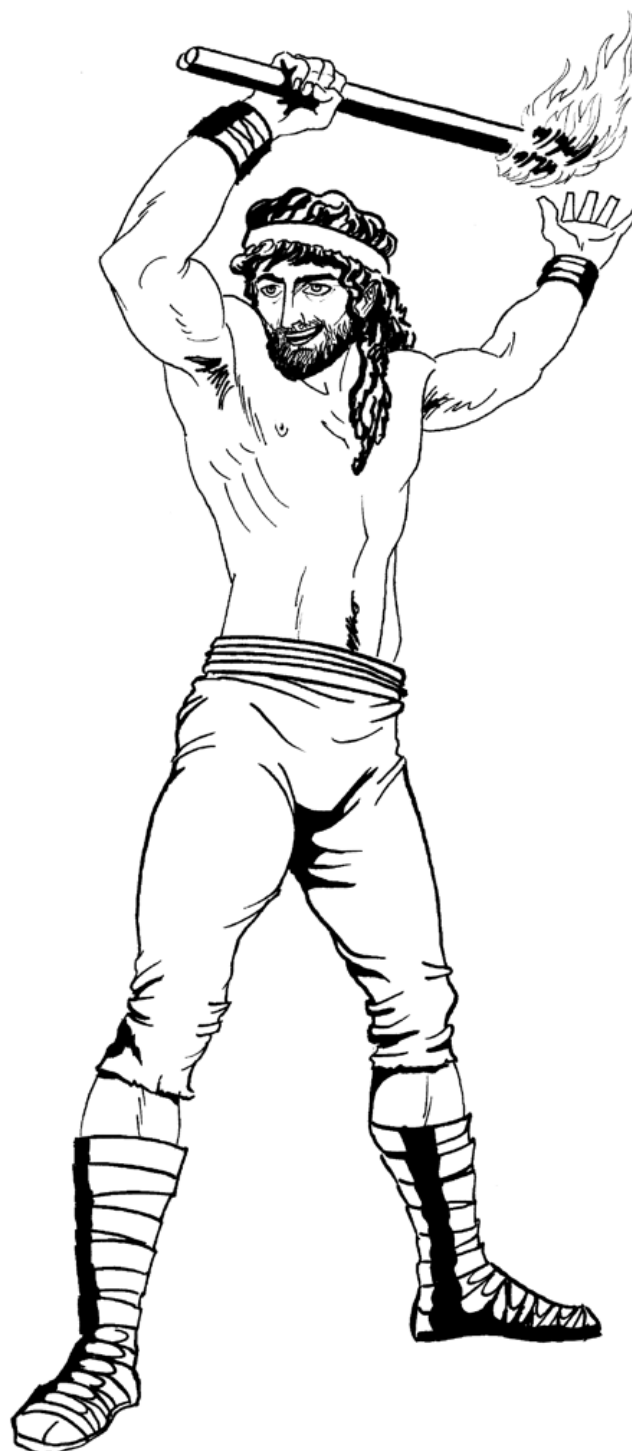
Carácter: pasional 5

Habilidades: actuar 6, amistad 3, arte 3, atletismo 5, corte-sía 3, empatía 6, engañar 3, latrocinio 7, música 3, gramática griega y latina 7, recitar 6, geografía de la Hélade, Asia e Italia 3, idioma: griego 6, idioma: latín 3, gramática griega y latina 3.

Cualidades: adicción 3 –opio–, artista 3, atractivo 3, célebre 4 –pícaro y mujeriego–, compromisos 3, círculo de contactos 3, deudas 3, excéntrico 3, mala fama 3, aguantar fatiga 3, atleta natural 5.

Dominatus: el vigor de la salud, recuperación extraordinaria y rendimiento.

Dignitas: vir 2, gra 2, fid 1



FABIO BALBO, POLÍTICO HISPANO

"Mi tierra la Bética, mi ciudad Gades, mi patria... Roma."

Nada más nacer tu familia rápidamente te llevó de tu Gades natal a una villa apartada que poseen en Lusitania. Nacistes con un defecto físico muy llamativo. La piel de tu torso y espalda padece un tipo de enfermedad que hace que esta sea blanca, como la de los albinos. No querían que nadie se enterase.

Pasaste gran parte de tu infancia estudiando y aprendiendo con avidez y curiosidad. Tus padres te instruyeron y alimentaron tu mente para que fueses un gran orador. Ya desde el principio tenían pensado para ti un futuro en Roma.

Cuando regresaste a Gades al poco te convertiste en decurión y después *duoviro*. Entonces comenzaron los problemas. Te viste acosado por una figura fantasmal idéntica a ti. Se trata del espectro de tu gemelo, algo que te ocultaron tus padres. Tu hermano te habla y tú sueles escucharle, de manera que ha acabado ejerciendo una gran influencia sobre ti: su objetivo es vengarse de tus padres y de otros familiares por no enterrarlo de la forma que debían. No importa si estás de acuerdo, tienes que utilizar tu poder para sus objetivos. A cambio él te ayuda contra tus rivales políticos, espiándolos u hostigándolos.

Debido a tu hermano eres un tanto supersticioso, siempre pendiente de los sacrificios a los dioses, prestando especial importancia a fiestas como las *lemuria*; por ello has ingresado en el prestigioso *collegium* religioso de los Augustales, culto a los emperadores. También tienes contacto con un

grupo secreto relacionado con el culto a Júpiter. Se hacen llamar *dialis* y han prometido iniciarte en sus misterios, aunque ya te han proporcionado parte de su poder en forma de *dominatus* de *Maiestas*.

Tu deseo ahora es ingresar en el ejército como tribuno, ya que hacer política en Roma sin haber ejercido un cargo militar es un asunto algo difícil.



Características: Fue 5, Des 6, Con 5, Per 6, Int 6, Cul 8, Car 8

Carácter: dominador 5

Habilidades: autoridad 5, burocracia 3, amistad 6, cortesía 5, empatía 5, engañar 4, oratoria 7, política 6, geografía de Hispania y de Italia 3, idioma: latín 7, idioma: griego 4, gramática latina y griega 3.

Cualidades: célebre 7 -hombre honesto-, código de conducta 3, cliente 5, compromisos 3, círculo de contactos 4, enemigos 5, influencia política 4, instrucción política 7, posición política 3 miembro del orden ecuestre-, riquezas 4, sirviente 3, villa 4, subordinado 3 -espectro de gemelo muerto-, estudioso 3.

Dominatus: la virtud de la autoridad, reverencia y senador.

Dignitas: vir 5, gra 5, fid 2

SODALES AUGUSTALES

Sacerdotes dedicados al culto a los emperadores, comenzando por Augusto. Este tipo de cargo tiene fuerte connotaciones políticas, estando asociado al culto a Roma y a la familia imperial. En las provincias es muy popular, sobre todo en el Oriente romano, vinculándolo al gobernador. Es una forma de propaganda religiosa y política muy efectiva. No es asunto sencillo ser un sodale augustal.

TIBERIO BARBATO, EX LEGIONARIO DE LA UMBRÍA

“Estos bárbaros germanos contra los que luchamos me recuerdan a mis bueyes de la Umbría: son enormes, bravos, indómitos y siempre que pueden te la juegan... pero al final ellos saben quien es el rey de los bueyes en el lugar. ¡Y ese soy yo!”

Cuando naciste en la región italiana de la Umbría acontecieron prodigios en los cielos: un cometa de cola roja apareció durante la noche. Este tipo de presagio es negativo y esa es la causa de que seas pelirrojo, aunque las malas lenguas dicen que por tus venas corre sangre celta.

Ingresaste en el ejército siendo casi un niño. Es lo único que conoces: no dejar que te maten y matar. Participaste en las guerras danubianas de Marco Aurelio durante las cuales luchaste valerosamente. Los bárbaros te dejaron un recuerdo, ya que eres cojo de la pierna izquierda, pero al menos pudiste quedarte con la cabeza de uno de ellos al que consideraban un hombre sagrado, un *erilaz* decían estos malditos. La cabeza está ahora momificada y siempre que puedes la llevas encima, habiéndose convertido en una especie de obsesión para ti.

Todo el mundo te conoce en la legión, sobre todo a causa de tu temperamento fuertemente irascible y excesivamente impulsivo. Rara vez piensas antes de actuar, aunque tampoco es que recapacites mucho después de haberlo hecho. No era raro encontrarte en los calabozos del campamento o emborrachándote entre batalla y batalla. Por ello te dieron las “vacaciones” en la legión. Aun así, tienes multitud de amigos en el ejército. Nadie duda de tu lealtad y camaradería con tus compañeros.

Tienes un gran amigo en el ejército, un patricio llamado Aulo Marcio, que dice ser sacerdote de Marte. Te protege y presta ayuda siempre que la necesitas, cómo cuando cometiste aquel crimen en Mediolanum, ciudad que no puedes volver a pisar sin que te juzguen. Tampoco es raro que te pida algún favor de vez en cuando, esa clase de trabajo que tiene que hacerse rápido, en silencio, sin preguntar a quién estás rajando el cuello...

UMBRÍA, REGIÓN DE ITALIA

Región montañosa de la Italia central, al nordeste de Roma, limitando al norte con el río Rubicón, al oeste con los etruscos por medio del Tíber y al este por el Adriático. Es montañosa pero fértil, alimentando a la población con espelta –símbolo de frugalidad y dureza– más que trigo, produce buenos vinos y un queso famoso, el *sasinate* de Sasina, junto al río Sapis. Poblada por gente aguerrida y ganadera. A los umbros se les considera como los habitantes más antiguos de Italia, procedentes de los Alpes tras un diluvio. Su historia es la de un pueblo que expulsa a otros, pero es finalmente ubicado en su territorio actual, mezclándose con romanos, celtas y etruscos. Poblaciones importantes son Ariminio, Iguvium, Sasina, Sena Gallica, Camarina, Foro Flaminio, Nuceria, Narnia, Oriclos, Casulos, Mevania, Interamna, Spoleto, Esio y Camertes. Posee un importante santuario a Fanum Fortunae. Ravenna está habitada por gran cantidad de umbros, pues cuenta la leyenda que sus habitantes les abrieron las puertas para reforzar la ciudad –fundada por griegos de Tesalia– contra los etruscos. Curiosamente los umbros miden los días de mediodía a mediodía.

Características: Fue 7, Des 7, Con 7, Per 6 –pericia de +3 en vista–, Int 5, Cul 3, Car 6

Carácter: bélico 8

Habilidades: armas de filo 7, lucha 5, resto de armas a 3, atletismo 5, autoridad 3, disciplina 5, entrenar 3, equitación 4, vigilar 5, geografía de Italia 3, idioma: latín 3, gramática latina 1.

Cualidades: aguantar dolor 3, aguantar fatiga 3, campaña 3, combatiente 8, heridas extras 2, suerte 3, mala fama 3, lesión 3 –cojo–, círculo de contactos 3 –militares–.

Dominatus: la cabeza de erilaz posee los dominatus de Bellum Furia, la astucia del lobo y visión de la batalla.

Dignitas: vir 3, gra 3, fid 0



SORANO SILFIO, MÉDICO GRIEGO DE CIRENE

ANUNCIO DE LA RECETA DE SORANO SILFIO PARA CONTROLAR LAS SOFOCACIONES UTERINAS, EXPUESTA EN EL TEMPLO A ESCULAPIO DE LA ISLA TIBERINA

Conocida es la enfermedad propia de las mujeres, la histeria, que debido a las sofocaciones uterinas, alteran su estado de ánimo y palpita su lujuria. La mujer casada atacada con este mal puede acudir al gran médico Sorano Silfio, el cual elabora un magnífico fármaco de jugo de opio de semilla negra, el hypnotikon mekonion. ¡No falla nunca! ¡Éxito garantizado! ¡Es placentero y dulce! ¡Precios variados! Discreción asegurada.



“No te preocupes, sabes que tengo a mi disposición todo tipo de remedios. Lo que necesitas es kyphy, una decocción de cáñamo con vino y mirra y verás de qué modo tu mujer se anima. Pronto comprobarás cómo le desaparecen esos dolores de cabeza de los que me hablas”

Eres un gran médico, pero existe una persona a la que no puedes curar de cierto mal: tú. Tienes un problema en los huesos y aún no has dado con el remedio adecuado. Además eres sonámbulo, lo cual es en extremo peligroso para ti. Para remediar esto sueles administrarte un fármaco a base de adormidera y miel que hace que duermas profundamente.

Tu hermano vela por ti, siendo tu ayudante. Es un hombre enorme y un poco bruto, pero es el mejor hermano que se puede tener.

Eres una buena persona, ayudando con tus conocimientos a aquellos que lo necesiten, incluso ayudas a los pobres aunque apenas puedan pagarte. Tus ingresos provienen sobre todo de ricas matronas a las cuales ayudas con sus habituales males –en realidad muchas de ellas son verdaderas adictas a tus fármacos a base de adormidera y otros “ingredientes secretos”–. Hace años tuviste problemas en Corinto, pues una rica mujer murió. Aunque no fue culpa tuya, los rumores y malas lenguas te obligaron a irte de la ciudad. Esto es algo que nunca olvidarás.

Ahora te has establecido en una gran ciudad, donde ejerces como médico e incluso das clases a varios pupilos. Todo parece que va viento en popa, pero siempre que esto te sucede, algo desagradable te obliga a trasladarte nuevamente.

Pese a tu carácter práctico y tus estudios eres un gran devoto de dioses como Esculapio. De hecho, conoces a un médico llamado Sótades de Atenas que dice ser miembro de una escuela de medicina cuya devoción a Esculapio es lo más importante. Según él dentro de poco te iniciará en sus misterios, aunque ya te ha proporcionado multitud de fármacos desconocidos para ti pero muy efectivos contra diversas enfermedades y males –considera que tienes un total de 10 fármacos que pueden realizar los mismos efectos que las numinae Purificar, Protección natural y Égida contra Vitae nefanda–. Tardas una semana en preparar cada fármaco.

Características: Fue 5, Des 7, Con 5, Per 8, Int 7, Cul 7, Car 5

Carácter: pragmático 5; Destino: errante 3

Habilidades: ciencias naturales 4, empatía 4, farmacopea 6, gramática griega y latina 6, medicina 8, idioma: griego 7, idioma: latín 3, geografía de Egipto y Grecia 4, negocio 3, viajar 3, empatía 3.

Cualidades: célebre 3 –médico de pobres y matronas–, códigos 4, código de conducta 3, compromisos 3, estudioso 3, instrucción profesional 4, mecenas 3, preceptor 3, riquezas 4, salud de hierro 3, sirviente 3, adicción 2 –adormidera–, huesos débiles –disminuye tu protección en dos puntos y la recuperación de heridas tiene un –1–, trotamundo 3.

Dignitas: vir 2, gra 5, fid 3

AGATOCLES DE MALTA, MARINERO, CONTRABANDISTA Y OCASIONAL PIRATA

Características: Fue 7, Des 7, Con 7, Per 8, Int 5, Cul 3, Car 5
Carácter: aventurero 5

Habilidades: armas de filo y asta 4, lucha 3, atletismo 4, autoridad 2, disciplina 4, mercadeo 3, navegación 5, caza y pesca 3, sabiduría popular 4, vigilar 5, viajar 5, idioma: griego 4, idioma: latín 3, idioma: fenicio 3, geografía de Italia, Egipto y África 5, empatía 4.

Cualidades: aguantar fatiga 3, amuleto 3 –posee los dominatus la Bendición de Tritón, el dolor en los huesos y la Fortaleza de la Fortuna–, atleta natural 3, compromisos 3, círculo de contactos 4 –Malta–, deudas 3, excéntrico 3, instrucción profesional 4, intuición 3, posesiones 3 –barco mercante–, riquezas 3, trotamundos 8, voluntad de hierro 2.

Dignitas: vir 2, gra 4, fid 1

“La mar es asunto serio, amigo. Dices que quieres llevar ese cargamento de Malta a Sicilia y quieres realizar el viaje durante la noche. Me dices que no puedo preguntar que contiene esa extraña caja de piedra que parece un sarcófago. Pero, dime extranjero, ¿qué me impide rajar tu flaco cuello durante el viaje y quedarme lo que contiene esa curiosa caja? Espero que la paga sea sustanciosa cuando lleguemos a esa Villa Gorgonis de la que hablas.”

Tus ancestros siempre han mirado al mar, de hecho, ¡naciste en un barco! No puedes evitarlo, no podrías vivir en un lugar que esté a más de un día del mar.

Quizás sea tu propio carácter o que la mar te ha curtido, pero eres frío. Rara vez pierdes el control. A muchos esto les da miedo. Eres demasiado auto-suficiente.

Posees un barco de mediano tamaño, herencia de la familia. Es un buen navío, aunque demasiado viejo. Necesita de gran dedicación por tu parte, aunque en realidad adoras cuidarlo. Con él has recorrido costas distantes, como Egipto, y la multitud de puertos de Italia y África, aunque Malta siempre será tu patria. Conoces a todos los marineros del lugar y aunque les resultes extraño, en realidad te aprecian. En la isla dispones además del refugio de una cala que muy pocos conocen.

Surcar tantas aguas te ha reportado ingente cantidad de mitos y leyendas... y no solo leyendas. Has avistado seres extraños en el horizonte, bajo tu barco has visto la

sombra de peces enormes y otros que no parecían serlo. Sabes que la mar es como una mujer, puede darte lo mejor y acabar contigo al segundo siguiente. Es difícil de comprender y caprichosa.

Durante tus viajes compraste un amuleto en Creta a un viejo marinero, ya ciego por la edad. Elaborado en marfil, tiene la forma de un pequeño tridente que llevas colgado al cuello. Te dijo que había pertenecido a *“un gran viator muerto hace tiempo por seres que es mejor ni siquiera nombrar”*.

Ya que la pesca y el comercio a veces fallan, tienes “amistad” con un grupo de piratas establecidos en la costa de la provincia de Cirenaica. Cuando la necesidad aprieta, acudes a ellos. Hasta la fecha las autoridades no te han atrapado, pero debes tener cuidado.

MALTA

Situada a medio camino entre Sicilia y África, dista de la primera unos 120 Km. Malta, la mayor de las dos islas que forman el archipiélago, tiene unos 30 Km. de punta a punta.

Poblada desde tiempo inmemorial desde Sicilia, cuando, según dicen, se podía viajar a pie entre ambas islas. Su primera población ya no existía cuando llegaron los fenicios, aunque estos encontraron numerosos templos megalíticos y túmulos. Tras la primera guerra púnica, en el 218 a.C., Malta, y su compañera Gauda, cayeron bajo el dominio romano.

Las islas siempre han sido cuna de marineros y piratas, o refugio de invierno de estos últimos, procedentes de lugares tan lejanos como Cilicia o Libia. Existe un perro autóctono de la isla, llamado meliteo. Útil como perro guardián, pues ladra con facilidad ante los intrusos, pero no como perro de presa, pues es de pequeño tamaño. Muchos tienen uno en su barco, para alertar de posibles ladrones nocturnos en cubierta. También son muchos los que lo compran como perro de compañía para niños y mujeres –realmente hace furor entre ellas–.



SEJEMJET, INTÉRPRETE DE SUEÑOS Y SABIO EGIPCIO



Características: Fue 3, Des 5, Con 4, Per 7, Int 9, Cul 8, Car 9

Carácter: metafísico 5

Habilidades: astronomía 6, biblioteca 7, ciencias naturales 3, estudio 6, filosofía 6, gramática egipcia, griega y latina 3, idioma: egipcio 9, idiomas: griego, latín, arameo, hebreo y árabe 4, mitología 6 –pericia de +5 en egipcios–, sabiduría popular 5, conocimiento onírico 5 –te ayuda a interpretar sueños entre otras cosas–, geografía de Egipto 5, geografía de Oriente, Asia y de la Hélade 3, secretos del Pacto 3, Misterio de Sapiencia 5, corpus religio 3, empatía 3, viajar 3, conocimiento sobre la taumaturgia y la goétia 5.

Cualidades: académico 3, anciano 3, códigos 4, código de conducta 4, conocidos entre otros 5 –diversos teúrgos de cultos diferentes–, estudioso 3, excéntrico 5, fenómeno sobrenatural 10, intuición 3, trotamundos 3, voluntad de hierro 3, espiritista 3, contactos entre los condenados 5, locura 7, oculto 7 –diversos crímenes–

Dominatus: posee los cinco de Sapiencia.

Dignitas: vir 1, gra 1, fid 6

“Por Tot interpretaré aquello que los dioses te han enviado por medio de sueños. Ven conmigo, respira este cálido humo de spen tebaico y cuéntame ese sueño que tanto te incomoda. Me dices que ves a los muertos, bien ¿y si no se trata de un sueño?”

Con tus más de 60 años apenas te acuerdas de cuándo naciste, aunque crees recordar que tu familia te repudió por algo... la verdad, ya ni te importa. Aunque eres enclenque y bajo, de ti irradian una fuerte presencia. Todo aquel que te contempla sabe que la sabiduría vive en tu interior. Los dioses te protegen y bendicen.

Desde siempre has sabido que lo que el mundo te ofrece solo es parte de un todo mayor: sombras, susurros, sueños, sabes que lo que logras vislumbrar por el rabillo del ojo es real aunque se oculte con rapidez.

A lo largo de tus viajes y los años has conocido a gran cantidad de personas interesantes, aunque también a mentirosos y charlatanes. Has tenido con ellos todo tipo de experiencias. Te han bendecido, maldecido, estafado, agredido y traicionado, pero lo más importante: te han enseñado y poseído.

Tu primera experiencia con el mundo oculto fue, como no puede ser de otro modo, traumática. Ante tus ojos viste cómo varias teúrgas de un culto desconocido para ti, sacrificaban a una de sus compañeras. No sabes si fue casual que tú estuvieses en el lugar o lo habían preparado de este modo, pero la sabiduría de la teúrga sacrificada desde ese momento forma parte de ti.

Pero no todo es sabiduría en tu interior. Sabes que has cometido crímenes a lo largo de tus viajes. No sabes el porqué, pero sucede. Algo te atrae a ciertos lugares “donde se profanan los cuerpos”, como tú dices. Sabes que tienes que liberar a esas personas del mal que cometen. Es tu deber. Algo te guía.

EJEMPLOS DE ELEMENTOS ONÍRICOS

Abismo: simboliza una catástrofe cercana. Si caemos en ella difícilmente podremos sortearla. Si al caer podemos volar o impedir la caída de alguna otra forma es posible evitar la catástrofe. La sola visión del abismo, aunque lejano, nos anuncia la proximidad de una catástrofe.

Caballo: tiene diversas interpretaciones. El color del mismo es importante. Si es blanco anuncia buenas noticias. Negro, problemas. Rojizo, recompensas. Alazán o gris, pequeños problemas.

Montar a caballo suele ser positivo, indica que la próxima empresa que llevemos a cabo tendrá éxito. Si durante el sueño vendemos el caballo, indica que perderemos amigos o aliados. Si lo castigamos, nos acusarán injustamente. Si tiene la cola larga, nos ayudarán nuestros amigos y aliados. Si lo alimentamos, tendremos riquezas. Si un enfermo monta a caballo al interior de un bosque su enfermedad empeorará, si se adentra en una ciudad, mejorará.

Eclipse: mal presagio. Anuncia guerras, catástrofes y plagas. Si es eclipse lunar no es tan grave, si es solar, sí. Puede anunciar que alguien cercano va a fallecer, como un amigo o un familiar.

Montaña: siempre indica un obstáculo, pero no necesariamente negativo. Indica nuestras ansias de superación, de alcanzar la cima, el éxito. Debido a su inmensidad no es algo que podamos evitar, debemos vencerla, siempre es un desafío. Será al despertar cuando se debe reflexionar sobre la montaña, las sensaciones que nos ha producido.

GNEO JULIO BOLGIO, AVENTURERO Y TROTAMUNDOS BRITANO

"Dicen que todos los caminos llevan a Roma... yo puedo asegurarte lo contrario. No todos los caminos llevan a Roma. Tan vasto es este Imperio, tanto que ver, degustar y beber, tanto y tan poco tiempo"

Siempre has sido un hombre independiente, y siempre has sido física y mentalmente capaz. Tu familia solía decirte que no servías para nada: que eras demasiado inquieto y distraído. Pero tú sabías la verdad y por eso te fuiste. Eres más importante que ellos. Sabes que le destino te depara algo grande... no sabes el qué pero eso da igual.

Anduviste por los bosques y montañas de la región, era tu territorio, te pertenecía. Aún sigues pensando porqué aquellos jóvenes se adentraron en tu terreno. Les advertiste. Les dijiste que se fueran o los cazarías a todos. Los siete te duraron hasta la noche, acabaste con su arrogancia, pero tuviste que huir cuando los padres fueron a por ti. Nunca más has vuelto a tu isla.

Te ganaste la vida durante años de diversas formas: marinerero, artesano, matón,... tantas profesiones que apenas las recuerdas. En el fondo este tipo de vida te gusta, sin ataduras, con una mujer en cada ciudad, y una vida diferente en cada provincia, aunque al final empiezas a no saber ni quién eres. Tu único amigo de verdad es tu montura. Apareció un día de lluvia, se refugió contigo en aquella casa abandonada y desde ese momento estáis juntos, cómo si llevaseis juntos toda la vida.

En uno de tus largos viajes conociste a una gala, la única mujer que te cautivó y te abandonó. Sabías que era una mujer maldita, una bruja y tan pendenciera como tú. La salvaste de aquella gente tan fanática cerca de Massilia, adoradores de un único dios o algo por estilo. Deben ser muy pobres para tener un solo dios. Cómo recompensa, entre otras cosas, te hizo tres tatuajes, uno con forma de lobo, otro de oso y el tercero de un animal que no puedes determinar. *"yo, que soy bandrui, prometo que te protegerán y con el tiempo te guiarán nuevamente a mi, cuando sea el momento"*, te dijo al terminarlos. Después caíste en un profundo sueño, agotado por la recompensa. Cuando despertaste ya se había marchado. No sabes ni como se llama.

Características: Fue 6, Des 6, Con 7, Per 7, Int 6, Cul 5, Car 5

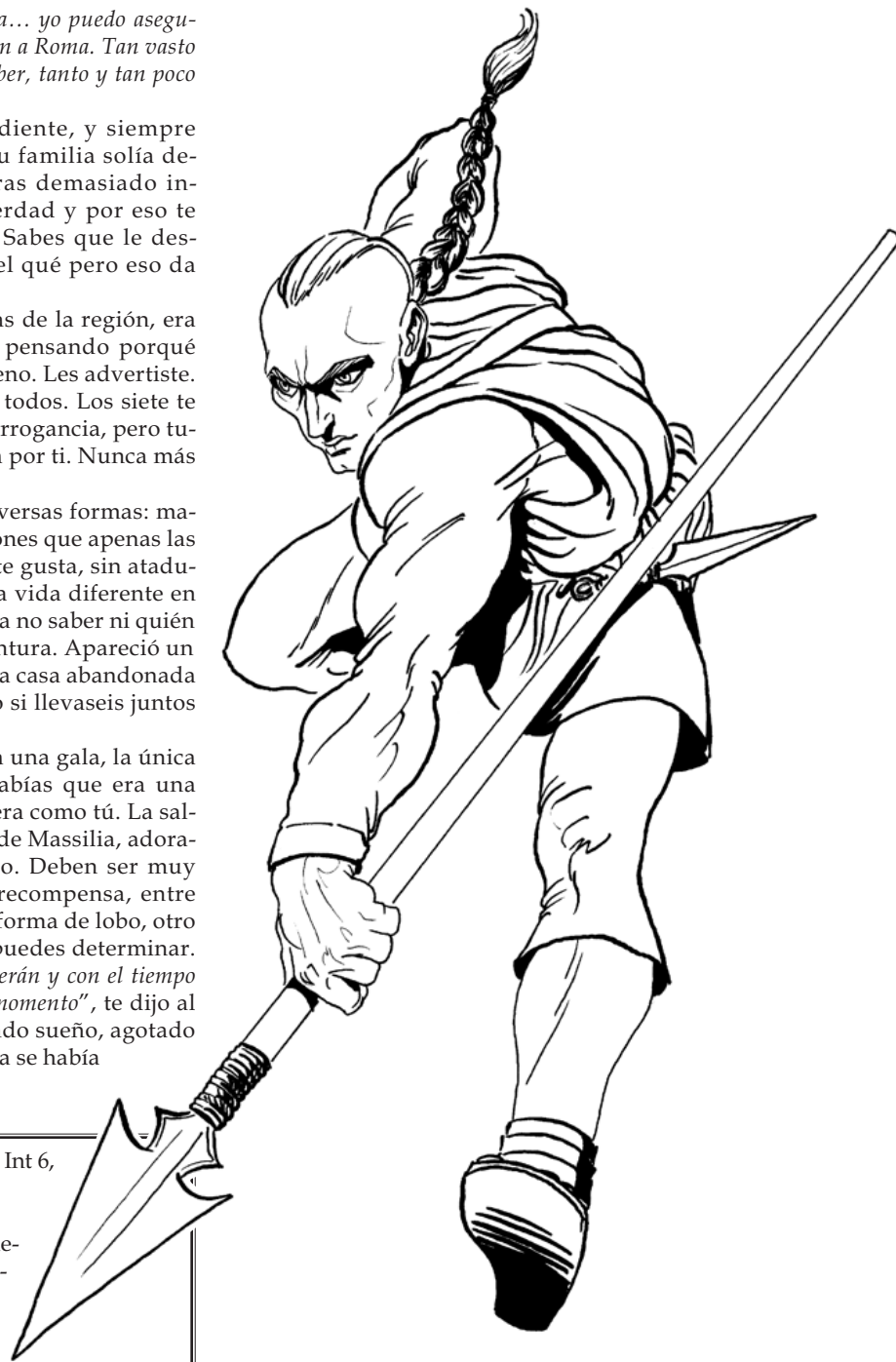
Carácter: dinámico 7; Destino: épico 3

Habilidades: armas de filo 4, lucha 5, atletismo 4, campestre 4, amistad 3, equitación 5, empatía 3, geografía de Britania 4, geografía de la Galia, Hispania e Italia 3, idioma: celta 6, gramática latina y griega 2, idiomas: latín y griego 3, sabiduría popular 5, viajar 5, vigilar 4, tahúr 3 y gran cantidad de habilidades a grado 1.

Cualidades: aguantar fatiga 10, animal especial 5 –caballo–, círculo de contactos 7 –posaderos de confianza–, desterrado –de Britania–, intuición 3, trotamundos 5, sortílego 3, lingüista 3, atractivo 3, amuleto 3–en forma de tatuajes–, voluntad de hierro 5.

Dominatus: la astucia del lobo, la voz del mundo y el cazador.

Dignitas: vir 3, gra 7, fid 2



BANDRUI, ADIVINADORAS CELTAS

Brujas celtas especializadas en la adivinación, poesía y profecía, aunque no pueden ser calificadas de druidesas.

TÍPICA, CAZADOR NUMIDA

"¿Cuál es el animal más valioso que he cazado, eso me preguntas, lanista? Pues bien tú lo sabes, hombres de piel negra y blanca para ti y tus juegos de gladiadores. No existe caza más embriagadora y emocionante"

Fuiste expulsado de tu tribu en Numidia por haber cazado al sacerdote encargado de los sacrificios. Lo vendiste a un romano en Cartago por dinero. En realidad lo hiciste por el placer de hacerlo. Era un reto. Para ti solo hay dos clases de hombres: cazadores y presas. Y tú tienes bien claro qué eres. La gente de tu tribu te cazó y vendió como esclavo por lo que habías hecho. Viajaste en barco a una isla y tras matar al que decía era tu dueño, escapaste.

Los romanos y griegos te consideran un bárbaro salvaje y cruel, pero no dudan en pagar bien tus "bárbaros" servicios como cazador de hombres. A veces se trata de esclavos huidos, de adolescentes fugadas o de adquirir hombres para los juegos. Poco te importa, lo que te interesa es lo difícil de la presa, sus habilidades para burlarte y esconderse. Disfrutas con la caza en sí.

Durante una de tus cacerías descubriste un santuario abandonado en las afueras de Cartago. En ese lugar algo se te apareció y te ordenó tatuar tu cuerpo con figuras de animales y dioses. Ahora adoras a dioses extraños incluso para los tuyos, dioses antiguos casi olvidados. Deidades fenicias que te han otorgado dones que te ayudan en la caza.

Características: Fue 7, Des 9, Con 8, Per 8, Int 5, Cul 0, Car 3

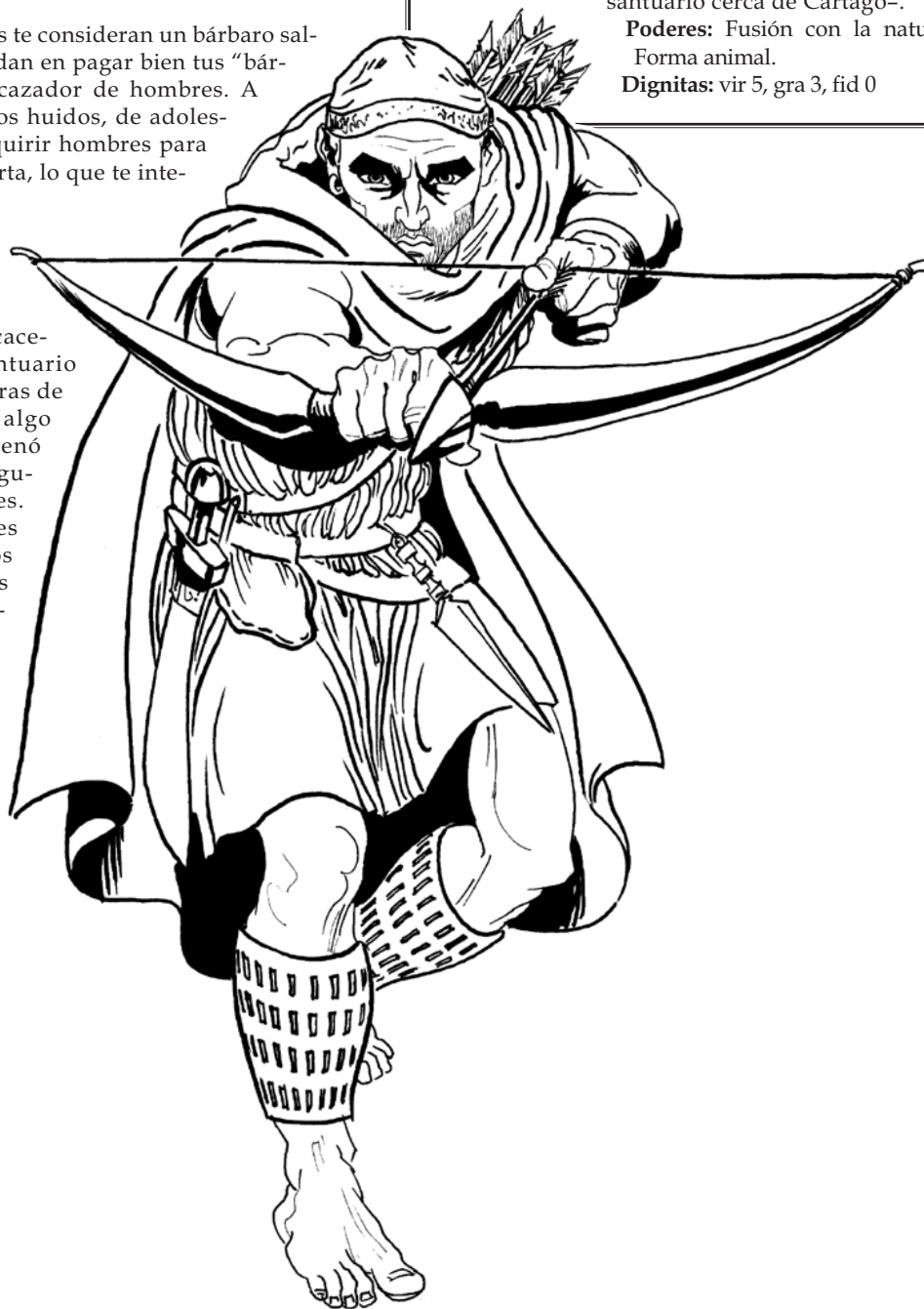
Carácter: salvaje 5

Habilidades: armas de filo y asta 5, lucha 5, atletismo 5, autoridad 3, campestre 8, caza y pesca 5, disciplina 3, equitación 3, vigilar 5 viajar 3, idioma: libio 3, idiomas: griego y latín 1, geografía de África 3, ocultación 4, latrocinio 4.

Cualidades: agresivo 3, aguantar dolor y fatiga 3, ambidiestro, combatiente 3, desterrado 3 -Numidia-, enemigo 3 -nyctosofos vendido en Cartago-, extranjero 5, heridas extras 3, mala fama 3, suerte 5, animal especial 3 -perro cazador-, refugio secreto 3 -santuario cerca de Cartago-.

Poderes: Fusión con la naturaleza y Forma animal.

Dignitas: vir 5, gra 3, fid 0



DOMITIA MAIOR, MATRONA ROMANA



“Las familias patricias son el fundamento del poder en Roma y tú formas parte de la mía. Me perteneces por entero. No lo olvides nunca, hija. Juntas lograremos grandes cosas. Te enseñaré a dominar a los hombres con una mirada, una sonrisa y un poco de desdén. ¿Sabes? Confundirlos y aprovecharse de ellos es más sencillo de lo que crees... pero no olvides esto: nunca me traiciones o habrá consecuencias”

Ya desde tu infancia mandabas en casa. Tu padre hacía lo que ordenabas y tu madre era fácil de manipular. Desde pequeña comenzaste a tejer tu maraña de contactos e intereses. Gracias a tu atractivo natural y buen hacer para resaltarlo, todos los hombres –y no pocas mujeres– que frecuentabas, estaban dispuestos a ayudarte.

Al destacar llamaste la atención del culto a Juno. Una *domina* te tuteló desde el principio, por ello eres una fiel. Con el tiempo es posible que ingreses entre las temibles *dominae*. Te han bendecido con sus dones pero a cambio les debes lealtad.

En tu forma de pensar y actuar eres muy tradicional durante el día... la noche es otro asunto. Has elaborado un alter ego perfecto: Isis Malthali. Una cortesana de las más célebres y cotizadas de la ciudad. Todos los hombres ricos y con poder –y, nuevamente, no pocas mujeres– quieren tu compañía, ansían tu compañía, necesitan de ti. Utilizas tu disfraz para enterarte de rumores y secretos, pues es bien sabido que la cama es el sitio más difícil para guardar un secreto.

Siempre estás metida en alguna conspiración o complot, pero hace poco intentaron asesinarte. Lo peor es que no sabes quién lo preparó. Has dispuesto todo tu ingenio para descubrirlo. Quien lo haya hecho que comience a temblar y rezar a sus dioses.

Características: Fue 5, Des 5, Con 5, Per 7, Int 7, Cul 7, Car 9

Carácter: oscuro 5

Habilidades: actuar 8, amistad 5 –pericia de sexo +5–, autoridad 5, lucha 3 –pericia de +3 en puñal, cortesía 5, empatía 6, engañar 6, latrocinio 3, ocultación 5, farmacopea 3, soborno 4, vigilar 5, gramática latina y griega 3, idioma: latín 7, idioma: griego 4, geografía de Italia 5, bajos fondos 8, sabiduría del culto a Juno 3.

Cualidades: actividad secreta 4, adicción 3 –adormidera–, alter ego 10 –Isis Malthali–, amuleto 3, compromisos 3, conocimiento útil 4, círculo de contactos 6, enemigo 6, oculto 6, vida en los bajos fondos 8, atractiva 6, locura 3 –comienzas a creer en la realidad de tu otra personalidad–, clientes 3, vendetta 3, refugio secreto 3 –un escondite en tu propia casa–.

Poderes de Juno: chrematismos, presentimiento, casualidad y unión. También tienes el don Sangre a la sangre.

Dignitas: vir 1, gra 4, fid 2

MALCO EL CÉFIRO, AURIGA ÁRABE

"Tal y cómo te digo muchacha. Aquel maldito y enclenque lusitano casi me arranca el tobillo con la cuchilla de su cuadriga, pero le asesté tal puñetazo que prácticamente salió volando hasta la otra cuadriga. ¡No lo olvides nunca hermosa mujer! ¡Soy el gran Malco, caliente como el viento Céfiro! ¿No me crees? Esta noche tendrás el privilegio de comprobarlo. ¡Oye! ¿A dónde vas? ¿Qué dices que tu marido es ese lusitano esmirriado que derribé? ¡Por los dioses, pero si esta noche no te servirá de nada!"

Naciste en una importante familia en la lejana provincia de Arabia Pétreá, al sur de Siria. Comodidad, riqueza, esclavas a tu disposición... pero lo único que te atraían eran los caballos que poseía tu severo y tiránico padre. Por ello una noche cogiste el mejor de sus corceles y te fuiste a ver mundo. Nunca regresaste y más aún cuando tu propio padre te acusó de robarle el caballo. Siempre has hecho un poco lo que te ha apetecido, tienes un temperamento demasiado fuerte para dominarte.

Lo llevas en la sangre, adoras galopar y competir a lomos de un caballo o sobre una cuadriga. La fama es algo que te enloquece. Vivir es vivir al máximo, sintiendo la emoción y el peligro. Necesitas sentirte vivo. Esa es la razón de que conozcas los peores lugares de las grandes ciudades: prostíbulos, tabernas de mala muerte, compañías indeseables y extrañas,...

Lo último que has hecho es convertirte en fiel de un culto consagrado a Venus. Sus miembros se hacen llamar *vitalis* y tras varias juergas te han otorgado parte de su poder. La verdad es que ahora compites como nunca durante el día, pero durante la noche les perteneces. Apenas recuerdas que haces con ellos. Tienes reminiscencias de sensaciones por todo el cuerpo, fugaces rostros y voces que se esfuman con rapidez, pero siempre vuelves a su lugar de culto, una taberna escondida en un mal barrio.

Características: Fue 6, Des 9, Con 7, Per 7, Int 5, Cul 1, Car 6

Carácter: pasional 5

Habilidades: armas de filo 3, armas de gladiador 4, lucha 4, atletismo 6, campestre 3, amistad 3, equitación 7, auriga 7, empatía 8, geografía de Oriente 3, geografía de la Hélade e Italia 2, idioma: árabe 4, idioma: griego 3, idioma: latín 2, sabiduría popular 3, viajar 3, amistad 4, bajos fondos 4.

Cualidades: atractivo 3, aguantar fatiga 4, amuleto 3, animal especial 5 -caballo-, círculo de contactos 2, desterrado 3 -Arabia Petrea-, repudiado, intuición 2, trotamundos 3, ambidiestro, innatas -auriga y equitación-, adicción 1 -sexo-, célebre 4.

Dominatus de Vitae: rendimiento, recuperación extraordinaria y el vigor de la salud.

Dignitas: vir 3, gra 1, fid 1



ATALANTA INVICTA, GLADIADORA DE LA GALIA



"¡Ven, no corras, no huyas! Te cogeré igual. Cuando te alcance te destriparé como un maldito cerdo. Te rebanaré el pescuezo y se lo daré a los perros. ¿Cómo me has confundido con un hombre? ¡Yo soy mucho mejor que eso!"

Te "cazaron" en la Galia cuando apenas tenías cinco años. Eras una niña salvaje que apenas podía hablar. Te habías escapado de casa y adentrado en un bosque, como si algo te hubiese llamado. Eres salvaje e indómita, brutal e incivilizada. Nadie sabe como pudiste sobrevivir dos años perdida en los bosques de la Galia, en la región de las Ardenas. Aunque con el tiempo han moderado un poco tu carácter. Los *lanistae*, entrenadores de gladiadores, te han curtido a base de golpes, hambre y humillaciones.

Ahora eres una gladiatrix de cierto prestigio, sobre todo por tu brutalidad y vena sanguinaria. Para ser mujer tienes un tamaño considerable, pero no dejas de tener una belleza salvaje y peligrosa.

Has viajado por el Imperio sembrando la muerte en pequeños anfiteatros y en alguno de los grandes. Has luchado contra otras gladiatrices, bestias salvajes, e incluso contra gladiadores. Pero tu especialidad son los animales más peligrosos, como leones, osos y jabalíes, luchando contra ellos con tus manos desnudas y un puñal.

En tus sueños te visita una figura oscura que te resulta difícil comprender. Parece una mujer con atributos variados de animales: cabeza de jabalina, crin de yegua, miembros de osa,... No sabes exactamente de que forma pero la conoces. Sabes que te protegió en el bosque hace años y que de alguna forma te crió y cambió. Te hace partícipe de su poder. Puede que sea la diosa Arduinna, a la que está consagrado el jabalí. Es similar a la Diana de los romanos.

Características: Fue 7, Des 9, Con 7, Per 5, Int 5, Cul 0, Car 8

Carácter: salvaje 5

Habilidades: lucha 5 –pericia contra animales salvajes +5–, armas de gladiador 7, resto de armas 3, atletismo 5, autoridad 5, disciplina 4, entrenar 5, pugilismo 5, campesino 5, caza y pesca 5, vigilar 5, ocultación 4, latrocinio 3, idioma: celta 3, idioma: latín 1, geografía de la Galia 3.

Cualidades: agresivo 5, aguantar dolor 4, aguantar fatiga 3, ambidiestro, atleta natural 4, célebre 3, combatiente 5, heridas extras 3, locura 3 –comportamiento animal–, mecenazas 5, voluntad de hierro 3.

Poderes de Natura: posees los dominatus el Cazador y el subterfugio del lobo. Tienes además el don Forma animal –con tres éxitos.

Dignitas: vir 4, gra 1, fid 1

SANATRUQ QUEREA, COMERCIANTE DE ESPECIAS SIRIO



VENENOS

Considera que los venenos disponen de un parámetro llamado potencia. Para ver de qué modo afecta se realiza una tirada + potencia contra otra tirada + constitución de la víctima. Por cada éxito el veneno hace una herida total.

"Mirra e incienso de Arabia Felix, árbol de la persea, exótico arroz de la India, silfio curativo de Cirene, canela del sur de Libia, cáñamo, papiro y adormidera de Egipto... todo lo que tú deseas puedo ofrecértelo. Tus deseos son órdenes para mí... por un precio razonable y una buena comida"

Eres un hombre de salud delicada, propenso a contraer enfermedades cuando visitas lugares fríos o en invierno. Por ello nunca se separa de ti un médico personal especializado en tus enfermedades. Elabora todos los fármacos que necesitas, aunque no le vas a la zaga, ya que conoces los misterios de la farmacopea.

Tus medicinas requieren de gran cantidad de dinero para su elaboración, pero para ti esto no es problema ya que eres un hombre rico y próspero. Posees dos buenos barcos mercantes que parten de Siria cada seis meses cargados de productos exóticos que distribuyes por la Hércules e Italia. Quizás la particularidad de hacer negocios es que no es raro que recurras a la violencia y la intimidación, y cuando esto no resulta, tus adversarios enferman. Aunque rara vez fallecen, comprenden tu advertencia. Esa es la razón de que tengas tantos enemigos, y aunque tomes precauciones, realmente no te preocupen. Conoces en diversos puertos a multitud de maleantes, delincuentes y asesinos que no dudas en contratar para tus negocios. Eres un hombre peligroso sin escrúpulos o moral alguna. También es verdad que un influyente senador de Roma te protege, Aurelio Domitio Annio, que además es *dialis* de no sé que Pacto.

En tu ciudad eres un hombre importante, incluso ostentas un cargo religioso que te da cierto prestigio, sirviendo al dios Doliqueno, asociado a Júpiter, una divinidad del cielo y la guerra. En secreto perteneces a otro culto, al dios Mammon, que simboliza la ganancia, la propiedad y la riqueza ganadas de forma injusta o fraudulenta. Este culto te ha proporcionado ciertas bendiciones.

Características: Fue 5, Des 5, Con 4, Per 7, Int 7, Cul 6, Car 9

Carácter: confabulador 7

Habilidades: bajos fondos 7, burocracia 3, amistad 5, cortesía 4, empatía 6, idioma: arameo 7, idiomas: griego, árabe y latín 3, gramática griega y latina 3, mercadeo 6, negocio 6, soborno 6, geografía de Oriente 5, geografía de Egipto, Asia, Arabia e India 3, farmacopea 6 -pericia venenos +5-, viajar 3.

Cualidades: célebre 3, compromisos 4, conocimiento útil 5 -buenos negocios-, círculo de contactos 6, enemigo 5, influencia económica 4, posesiones 6, riquezas 7, sirviente 3 -médico-, esclavos 6, villa 4, enfermizo -tienes un -3 para resistir enfermedades-, excéntrico 3 -hipocondríaco-, adicción 3 -tus medicinas-, oculto -envenenamientos-, agresivo 2, trotamundos 3.

Bendiciones de Mammon: cualidad suerte 3 -solo negocios-, Oculo sapiential y Cazador empático.

Dignitas: vir 1, gra 4, fid 1

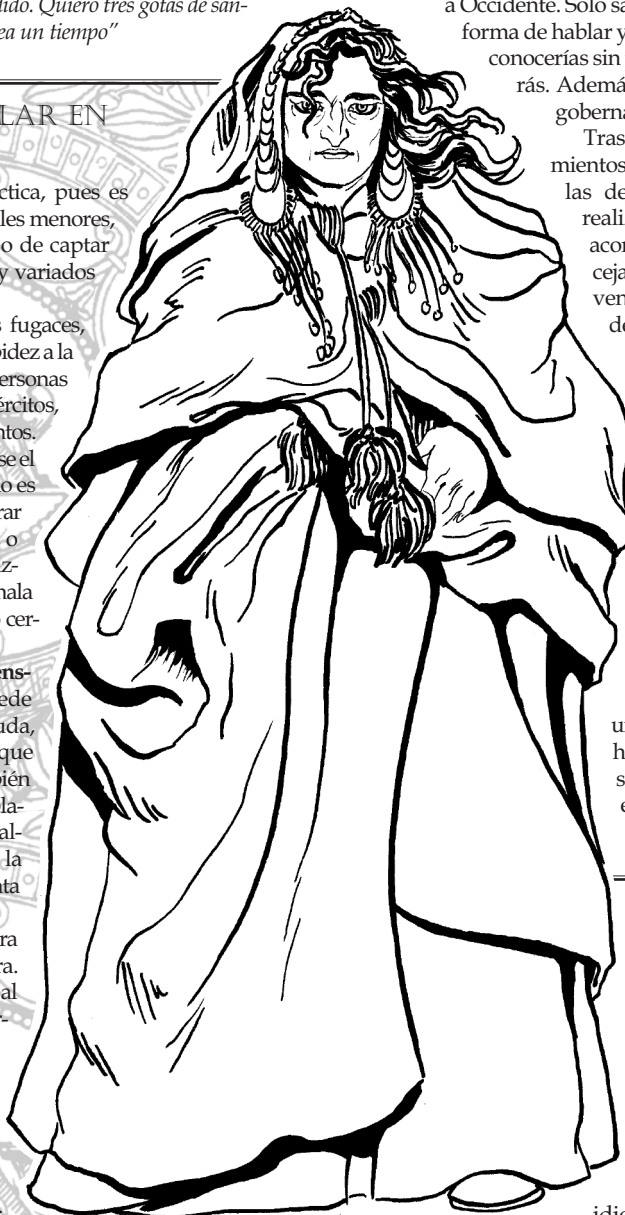
JUDIT, HERBORISTA Y BRUJA JUDÍA

"Turiel, Michael, Gabriel, Oriel, Misael, Israel, Istraël, yo os conozco. Invoco la fuerza inmortal e infalible del dios. Dadme la sumisión de toda alma. Te ofrendo la planta de paideros -amor de niño-, para que Eros dé aliento a esta mujer y sople sobre el hombre que busca, para que lo encadenes. Te ofrezco 4 dracmas de polvo de incienso, de opio, de mirra, incienso, azafrán y de bdélla... Mujer ese hombre caerá en tus brazos mañana mismo, pero ahora debes hacerme el favor que te he pedido. Quiero tres gotas de sangre de ese romano que dices vivió en Judea un tiempo"

SABIDURÍA POPULAR EN ACCIÓN

Esta habilidad tiene su parte práctica, pues es capaz de lograr efectos sobrenaturales menores, como el conjuro que realiza Judit o de captar presagios. Aquí tienes unos pocos y variados ejemplos de sus posibilidades:

- **Caída de "antorchas":** estrellas fugaces, meteoritos, que caen con gran rapidez a la tierra. Anuncian la muerte de personas importantes o la derrota de ejércitos, además de producir grandes vientos.
- **Lado sinistro -izquierdo-:** ponerse el zapato izquierdo en el pie derecho es de mal agüero, de igual forma entrar en una casa con el pie izquierdo, o levantarse de la cama con el pie izquierdo. Puede anunciar desde mala suerte ese día hasta fallecimiento cercano, aunque rara vez propio.
- **La "terrible" primera sangre menstrual de una adolescente:** puede secar las vides, la hiedra y la ruda, descolorar la ropa púrpura, que aborten las yeguas,... pero también pueden librar al campo de las plagas si la chica camina desnuda alrededor del campo, antes de la salida del sol, calmar una tormenta y curar diversas enfermedades.
- **Vara de fresno silvestre:** sirve para descubrir metales bajo la tierra. Debe elaborarse del 21 de enero al 17 de febrero. La tirada es de percepción + vigilar contra una dificultad variable, pues encontrar oro es más difícil que plomo.
- **Gallo como sacrificio para favorecer el campo:** se ata un gallo a la última gavilla de un campo, se ensarta en un asador. Se le desuella y se tira su carne. Las plumas y el pellejo se guardan durante un año, hasta la primavera. Cuando esta llega, se mezclan sus restos con grano y se esparce por el campo a labrar, dando gracias al Sol y a Ceres. Otorga un positivo a tiradas apropiadas de agrario.
- **Muñecos en las puertas:** se elaboran muñecos de lana y mimbre. Se ponen en las puertas. De esta forma algunas enfermedades no entran en la casa. Tras un tiempo, los muñecos se queman o se arrojan a un río. Puede proporcionar desde un +1 hasta un +5 a las tiradas para resistir enfermedades dentro de la casa, además de un +1 a la defensa teúrgica para resistir posesiones.



Has estado de paso por multitud de regiones y ciudades. Casi todos te han dejado terribles recuerdos: has sido apedreada, golpeada, arrastrada, azotada, incluso han intentado crucificarte. Tanto buscar y buscar, pero sin hallar. En un tiempo pasado más feliz tuviste a dos hermosas gemelas, pero estas fueron arrancadas de tus brazos por varios individuos que sabes abandonaron Judea y se dirigieron a Occidente. Solo sabes que se trataba de romanos por su forma de hablar y aspecto. Si los vieses de nuevo los reconocerías sin problemas. Es algo que nunca olvidarás. Además, crees que trabajaban para el actual gobernador de Siria, un tal Pescennio Niger.

Tras años de investigar, preguntar y sufrimientos, tienes la seguridad de que tus gemelas deben vivir pues las necesitan para realizar algún tipo de rito que aún no ha acontecido. Tienes poco tiempo, pero no cejarás en el empeño aunque tengas que vender tu alma a Satán o a cualquier dios de los gentiles. Por el camino te has ganado enemigos y encontrado amigos.

Una vida difícil y sacrificada. Pero el enemigo más complicado con el que te has enfrentado es un *daemonium* llamado Lateochamot -"El que hace olvidar la sabiduría"-, el cual tiene un solo poder que conozcas y es hacer olvidar. Ha cogido tu aspecto. Ese es uno de los motivos por los que cuando vas a un lugar tienes que tener cuidado: pueden confundirte y atacarte pensando que eres él.

Con el tiempo te has convertido en una bruja conocedora del secreto de las hierbas y la naturaleza, aunque te consideran una comadrona o algo por el estilo.

Características: Fue 4, Des 6, Con 5, Per 4, Int 9, Cul 6, Car 4

Carácter: metafísico 5

Habilidades: amistad 3, lucha 3, empatía 5, engañar 6, latrocinio 6, ocultación 7, farmacopea 9, soborno 3, vigilar 3, bajos fondos 6, sabiduría popular 8, conocimiento sobre demonología 8 -pericia de +3 en demonios hebreos-, idioma: hebreo 8, idioma: griego 4, idioma: latín 2, gramática hebrea 3, gramática griega 2, geografía de Oriente 5, geografía de Asia, Egipto, Hélade e Italia 3, campestre 5 -pericia en buscar hierbas de +3-.

Cualidades: actividad secreta 6, adicción 7 -diversas sustancias-, compromisos 5, conocimiento útil 4, círculo de contactos 3, criminal 5, deudas 3, enemigo 5, oculto 4, vida en los bajos fondos 6, fenómeno sobrenatural 8.

Poderes: posees los dominatus La virtud de las plantas +5, Susurros desde el Hades y La silueta de la sombra.

Dignitas: vir 2, gra 2, fid 1

CLAUDIO VECCELLINO, PROCUS DIALIS Y AYUDANTE DE FRUMENTARIO

"Lo que hago, lo hago por curiosidad. Creo que los secretos de la gente esconden su hipocresía. Si me los revelas, veras que te sientes mejor... notarás de que modo tu mente se libera. Cuando lo hagas me encargaré de que tu cuerpo también quede libre, dejarás de sentir dolor. Apartaré estos cuchillos y hierros candentes, aflojaré la cuerda que te aprisiona. Te mataré pero te aseguro por Júpiter que será rápido... claro, si eres sincero y eso no es tan fácil de saber. Odio que me mientan, es como si me insultasen"

Incluso antes de nacer ya eras un hombre maldito. Eras el tercero de una familia patricia ida a menos. Te apartaron desde pequeño, nadie contaba contigo. Tu aspecto siempre les incomodó. Tus ojos parecen enfermos, casi siempre llorosos e inyectados en sangre, tu pelo no parece muy natural, lo tienes a raros jirones, nariz aguileña y una gran papada colgando de tu cuello, como si se tratase de un elemento ajeno a él, además, de pequeño sufriste una rara enfermedad que marcó tu piel.

La única persona de tu familia que te tuvo en consideración fue tu tío. Te protegió y se preocupó de darte una educación. Actuó como un verdadero padre para ti, iniciándote en los secretos de los dialis. Luchó para que te admitiesen en el culto, ya que careces de un mínimo de porte patricio y no inspiras gran confianza.

Has tenido que soportar insultos, desplantes y crueldades, pero siempre has logrado salir adelante. Tu astucia y habilidad

para descubrir secretos son tus grandes bazas. No son pocos los que han sufrido tu ira y venganza.

Tu tío murió pero al poco un poderoso senador de Antioquia llamado Aurelio Tariqueas te hizo llamar y para tu sorpresa te explicó que era amigo de tu tío y tenía planes para ti. Logró introducirte en los frumentarii. Por lo tanto tu vida gira entre la lealtad que debes al culto a Júpiter, a Tariqueas y a los frumentarii. Desgraciadamente para ti haces los duros y sucios trabajos que nadie más quiere hacer. Eres la fría oscuridad, la sombra que acecha, la soledad de la noche. A nadie tienes, pero a nadie necesitas.

FRUMENTARIII

Literalmente forrajeadores, tras este sencillo y en principio inofensivo nombre, se esconde el servicio de inteligencia y espionaje militar del Imperio. Los forrajeadores son los espías de la época, aunque tampoco es raro que investiguen a ciudadanos importantes o "incómodos" en el propio Imperio. Su solo nombre provoca pavor entre la gente. Su número es variable, pero suele ser el centenar, disponiendo en Roma de un edificio para sus cometidos, así como numerosos funcionarios.

Características: Fue 6, Des 6, Con 7, Per 8 -pericia de +3 descubrir mentiras-, Int 8, Cul 8, Car 3

Carácter: confabulador 5

Habilidades: amistad 3, armas de filo 3, lucha 4, cortesía 3, empatía 4, engañar 8, latrocinio 6, ocultación 6, farmacopea 4, soborno 5, vigilar 4, idioma: latín 8, idioma: griego 4, gramática latina y griega 3, geografía de Italia 4, geografía del Imperio 4, biblioteca 3, derecho 3, bajos fondos 5, empatía 5, corpus religio 3, secretos del culto 3.

Cualidades: académico 3, actividad secreta 3, adicción 3 -medicinas contra el dolor-, alter ego 3 -identidades falsas por correo con tus contactos-, compromisos 8 -frumentarii, Aurelio Tariqueas y el culto a Júpiter-, conocimiento útil 4, círculo de contactos 5, deudas 3, enemigo 5, oculto 6, vida en los bajos fondos 5, desfigurado 3, ambidiestro, mecenas 5, excéntrico 3 -casi siempre vas cubierto-, repudiado -tu familia no te acepta-, refugio secreto 3 -en Antioquia-.

Dignitas: vir 1, gra 3, fid 1

Misterios: Maiestas 1, sapientia 2

Dominatus: vinculo entre iguales, el don de la lechuza, oculo sapientialis.

Numinae: rememoración, el parásito del saber, locus sapientialis.



MENECMA DE AGIRIA, SATORA DEL AGYRMOS DE LAS SATORIS DE ENNA

"Yo, Menecma, consagro a las diosas de Enna mi vida cuando ésta acabe, y mi sombra para que le sirva. Oh diosa de las tinieblas y del invierno, hazme volver. Haré que la sangre broté y alimente a tus huestes del Inframundo. Yo, Menecma, te entregaré nueve vidas por la mía si te contenta. Hazme eterna"

Por lo que recuerdas tu madre fue una satora, y la madre de esta también, así hasta que se pierde en la noche de los tiempos, cuando Sicilia era joven. Le debes tu vida al culto pues

cuando naciste casi mueres y las satoris tras realizar un complicado sacrificio, sanaste, o al menos eso te cuentan. Pero durante el parto tu madre murió, aunque naciste de cesárea. Esta forma de nacimiento se considera signo de gran fortuna.

Aunque naciste en el santuario y tu vida siempre ha girado alrededor del culto fuiste una niña rebelde, arisca en ocasiones y melancólica y depresiva a ratos. Eres difícil de llevar, un tanto exasperante. En más de una ocasión desapareciste por los bosques y montes cercanos a Enna. Perdida durante días aparecías de súbito. Tras una dura reprimenda que aceptabas en silencio tu carácter se volvía tranquilo, durante un tiempo...

Con el tiempo descubriste tu pasión, lo único que calma tu temperamento, que te sacia... saber. Necesitas el conocimiento. Secretos y más secretos para devorar. Tu atención se ha fijado en África. Algo de ese término te atrae, aunque aún no has descubierto de que se trata exactamente. La líder de Enna te ha propuesto que indagues todo lo que puedas sobre cultos similares al de Ceres y Perséfone en África y que le traigas sus secretos.

Poco a poco lo vas consiguiendo, pero a medida que vas adquiriendo conocimientos algo cambia en tu interior.

Sin casi darte cuenta te has visto realizando ritos púnicos, hablando en sueños en fenicio, y pensando de forma extraña. Crees que en realidad algo intenta poseerte, pero no puedes dejar de investigar. La curiosidad es tan fuerte, de forma imperiosa necesitas saber. Vagas entre ciudades y pueblos, recopilando información, como si una mano invisible te guiase.

Características: Fue 5, Des 6, Con 6, Per 6, Int 7, Cul 8, Car 7

Carácter: metafísico 5; destino

Habilidades: astronomía 3, biblioteca 3, ciencias naturales 3, estudio 5, filosofía 3, mitología 5, idioma: griego 7, idioma: latín 6, idioma: púnico 4, gramática griega 4, gramática latina 3, gramática púnica 3, geografía de Italia 4, geografía de África 3, corpus religio 3, secretos del culto 3, farmacopea 3, conocimiento sobre cultos púnicos 5.

Cualidades: espiritista 3, académico 3, código de conducta 3, conocidos entre otros 4 -teúrgos, goéticos y taumaturgos del término de África-, estudioso 3, excéntrico 4 -supersticiones relacionadas con los espíritus-, fenómeno sobrenatural 5, mala fama 3 -temperamental-.

Dignitas: vir 1, gra 2, fid 3

Misterios: Hierofanía 3

Dominatus: la virtud de las plantas, el lenguaje de las plantas, el lenguaje del reino animal.

Numinae: la fortaleza de Perséfone, la visión de Perséfone, gephyrismos.



PROKERTES, HÉROE DE PROTEO

"Soy todo y nada, el pez en las profundidades y el ave inalcanzable, la serpiente que ciega busca a su víctima y el lobo que aulla sin motivo aparente. Te aseguro teúrgo que mi cuerpo contiene las formas de todos los animales de la Naturaleza"

Sin recuerdos, ni pasado. Solo sabes y sin certeza tu nombre: Prokertes. Te has criado a bordo de un barco mercante griego que pasa el invierno en Alejandría, el Proteo. Tu patria es el mar y ese barco, cuyo capitán es lo más parecido que tienes a una familia. Tu misión es protegerlo, pues a si te lo reveló en sueños en propio dios Proteo. Ayudas a los naufragos que te encuentras, eres un benefactor del mar, aunque sueles confundir a los que ayudas, pues tienes un carácter difícil de llevar, eres arisco

y tus costumbres son un tanto ajenas a las del resto de la gente. Te llevas mejor con los animales que con las personas. Pese a todo en Alejandría la gente acude a ti para pedirte consejo, pues tu inteligencia y sentido de la justicia son conocidas.

Has viajado a lejanos lugares, como la India y la costa este de África. Has visto fabulosos animales y tribus. Has sorteado y escapado de peligros y enfermedades desconocidas, pero todo esto te apasiona. La aventura te hace sentir vivo y alerta.

Características: Fue 6, Des* 10, Con 6, Per 7, Int* 10, Cul 6, Car 5

Carácter: salvaje 5; destino: benefactor 5

Habilidades: lucha 5, atletismo 6, autoridad 3 -pericia en intimidar +3-, disciplina 4, mercadeo 3, navegación 5, caza y pesca 4, sabiduría popular 5, vigilar 6, idioma: griego 8, idioma: egipcio 3, geografía de la Hélade 5, geografía del Imperio 3, geografía de la India 3, campestre 5 -pericia en nadar de +5-, viajar 6, empatía 3, gramática griega 3, latrocinio 3, ocultación 3.

Cualidades: aguantar fatiga 4, amuleto 3, atleta natural 5, compromisos 5 -defender el Proteo-, círculo de contactos 2, excéntrico 4, intuición, trotamundos 5, atractivo 3 -belleza salvaje-, intuición 3, animal especial 5 -un gato egipcio un tanto independiente-, enemigo 3 -piratas cretenses-, célebre 3 -Alejandría, rescate de naufragos-.

Heroicidad: 2 (características heroicas marcadas con asterisco)

Dignitas: vir 3, gra 3, fid 6

Capacidad especial de los héroes de Proteo: puedes transformarte en cualquier animal -no sobrenatural-. Solo necesitas invertir un punto de dinamis de virtud y una casilla de rendimiento por transformación. Esto quiere decir que para revertir a tu forma humana o transformarte de animal a otro animal, tienes que hacer esa inversión. Cada transformación necesita de tres asaltos. Si quieres reducir el tiempo tienes que invertir un punto de dinamis de gravitas por asalto reducido.

Debilidad: solo tienes la mitad de defensa teúrgica contra el Misterio de Natura y el Arcano de Aretalogía.



PROTEO

Dios marino de origen cretense que habita en la isla de Faros, en Egipto. Se le suele representar como un anciano de larga barba blanca y cola de pez, y un león, un ciervo y una víbora saliendo de su cuerpo. Posee dos cualidades extraordinarias: vaticinar el futuro y transformarse en animales de todo tipo. A veces se le confunde con Nereo, otra divinidad marina o quizás sea el mismo, pero debido a su capacidad multiforme es difícil de conocer su verdadera naturaleza.

APÉNDICE

NOMBRES Y MÁS NOMBRES

Aquí tienes una larga lista que puedes utilizar como *cognomen*. La mayoría son de origen romano y unos pocos helénicos. Siéntete libre de inventar los que quieras pues estos son unos pocos ejemplos.

PRAENOMEN

Appio, Aulo, Gaio, Gneo, Décimo, Kaeso, Lucio, Marco, Manio, Mamerco, Numerio, Publio, Quinto, Servio, Sexto, Spurio, Tiberio, Tito, Vibio.

A					
Accio	Aquilio	Bolano	Cineas	Diocleciano	Félix
Aciano	Arelío	Bonoso	Cinna	Diódoto	Fenestela
Acilio	Ario	Británico	Cipriano	Dión	Festo
Attiano	Aristides	Bruto	Cirenio	Dionisio	Fígulo
Acte	Aristo	Burro	Civil	Dioscórides	Filipo
Aelio	Aristónico	Buteo	Clásico	Dolabela	Filón
Adriano	Arquelao	C	Claudio	Domicio	Filóstrato
Afer	Arquias		Caudex	Donato	Fimbria
Afranio	Arriano	Calatino	Clemente	Druso	Fírmico
Africano	Arruncio	Caleno	Clitomaco	Duillo	Flaminio
Agatino	Aruleno	Calidio	Clodio	E	Flaminio
Agrícola	Asconio	Calisto	Cluentio	Egnacio	Flavio
Agripa	Aselio	Calpurnio	Cluvio	Eliano	Floriano
Ahala	Asinio	Calvino	Coceyo	Elio	Floro
Ahenobarbo	Asper	Calvo	Coelio	Estilón	Fonteyo
Albino	Atanasio	Camilo	Columela	Emiliano	Frontino
Albinovano	Ateneo	Canuleyo	Constacio	Emilio	Frontón
Albucio	Atenedoro	Canus	Constante	Ennio	Frugi
Alecto	Ático	Capitón	Constantino	Epirota	Fundanio
Alfeno	Atilio	Carausio	Corbulón	Eprio	Fundano
Alieno	Aufidio	Carbo	Cordo	Escauro	Filo
Alimento	Augurino	Carino	Cornelio	Escavro	Fufio
Ambivio	Aureliano	Caro	Cornificio	Escévola	Fulvio
Ambusto	Aurelio	Carrinas	Cornudo	Escriboniano	Furio
Amiano	Aureolo	Casca	Coruncanio	Esopo	Furnio
Andronico	Autronio	Casiano	Corvino	Espurio	Fusco
Anneo	Avidio	Casio	Coso	Esquilino	G
Annio	Avillio	Catilina	Cotio	Estacilio	Gabinio
Antínoo	Avieno	Catón	Cotta	Estacio	Galba
Antíoco	Avito	Catulo	Craso	Estolón	Galerio
Antígono	Alexiano	Cecilio	Crisógono	Estrabón	Galieno
Antipatro	B	Cecina	Crisóstomo	Etrusco	Galio
Antistio	Balas	Celio	Crispo	Eugenio	Galo
Antonino	Balbilo	Celso	Cuadrato	Eusebio	Gayo
Antonio	Balbino	Censorino	Culeón	Eutropio	Gelio
Aper	Balbo	Cepión	Curcio	F	Gemelo
Arrio	Basilio	Cerial	Curión	Fabiano	Genucio
Apiano	Baso	César	Cursor	Fabio	Germánico
Apicio	Bato	Cesarión	D	Fabricio	Gesio
Apión	Bebio	Cesenio	Decio	Falco	Glabrio
Apolodoro	Bestia	Cestio	Delio	Falisco	Gnifonte
Apolonio	Bíbulo	Cetego	Demetrio	Fannio	Gordiano
Apuleyo	Bibáculo	Cicerón	Dentado	Fausto	Gordio
Áquila	Bleso	Cincinato	Dexipo	Favorino	Gracio
	Blosio	Cincio	Didio	Fedro	Graco

Graecino
Graditano
Granio
Gregorio

H

Heliodoro
Helvidio
Herennio
Hermas
Hiparło
Herodiano
Higinio
Hipsaeo
Hircio
Horacio
Hortensio
Hortalo
Hosidio
Hostio

I

Ignacio
Inocencio
Irenio
Isáurico
Isidoro
Itálico

J

Janeo
Jantipo
Javoleno
Joviano
Jucundo
Juliano
Julio
Junio
Justino
Justo
Juvenal
Juvencio
Juvenco

L

Labeón
Laberio
Labieno
Lactancio
Laterano
Latinio
Lelio
Lenas
Leneo
Léntulo
Lépido
Levino
Levio

Libanio
Libón
Liciniano
Licinio
Ligario
Limetano
Livio
Loliano
Lolio
Longino
Lucano
Luceyo
Lucilio
Lucrecio
Lúculo
Lusio

M

Macedónico
Mácer
Macio
Macriano
Macrino
Macrón
Magnencio
Magno
Majencio
Mamilio
Mancino
Manilio
Manlio
Marcelino
Marcelo
Marcial
Marcio
Mario
Marón
Martiniano
Maximiano
Maximino
Máximo
Mecenas
Meciano
Megello
Mela
Melio
Memmio
Menio
Menodoro
Merula
Mesala
Metelo
Milón
Minucio
Modestino
Montano
Luciano
Mummio

Munacio
Murco
Murena
Mus
Musio
Musonio

N

Nemesiano
Nepote
Neracio
Nerón
Nerva
Nevio
Níger
Nigidio
Nigrino
Ninfidio
Nobilior
Nonio
Norbano
Novaciano
Novio
Numeriano

O

Octaviano
Octavio
Ogulnio
Olimpio
Opelio
Opimio
Opio
Orbillo
Ostorio
Otón
Ovidio

P

Pácoro
Pacuvio
Palas
Palicano
Panecio
Pansa
Papiniano
Papinio
Papio
Papiro
Partenio
Paterno
Paulo
Pedio
Perenne
Perpena
Perseo
Persio
Pertinax

Percennio
Peto
Petreyo
Petronio
Pictor
Pilatos
Pisón
Plancio
Planco
Platorio
Plauciano
Plaucio
Plauto
Pleminio
Plinio
Plotino
Plutarco
Polemón
Polibio
Polieno
Polión
Pompeyano
Pompeyo
Pomponio
Popedio
Poplicola
Porcio
Porfirio
Póstuno
Primo
Prisco
Probo
Próculo
Propercio
Publilio
Pulcher
Pupieno

Q

Quadrigario
Querea
Quinctilio
Quinctio
Quintiliano
Quintilo
Quinto
Quirino

R

Rabirio
Régulo
Rex
Roscio
Rubelio
Rufo
Ruliano
Rulo
Rupilio

Rústico
Rutilio

S

Sabino
Saccas
Salinator
Salustio
Salvidieno
Saturnino
Segundo
Sencio
Sejano
Sempronio
Séneca
Senecio
Sertorio
Serviano
Servilio
Sestio
Setino
Severo
Septimio
Sextio
Sexto
Sículo
Sila
Silano
Silio
Silón
Silvano
Siro
Sisena
Sittio
Sorano
Sósilo
Suetonio
Sulpicio
Sura

T

Tácito
Tanfilo
Terencio
Tertuliano
Tértulo
Tétrico
Tibulo
Tidio
Tigelino
Tigidio
Timesiteo
Tirón
Titio
Tito
Torcuato
Trásea
Treboniano

Trebonio
Trifón
Trogo
Tuberón
Tuberto
Tuditano
Turbo
Turno
Turpiliano
Turbio

U, V

Ulpio
Urbico
Valeriano
Valerio
Valgio
Vario
Varo
Varrón
Vatinio
Vecellino
Vedio
Veleyo
Ventidio
Verginio
Vero
Verres
Verrio
Veyento
Vibio
Vibulio
Victor
Victorio
Víndice
Vinicio
Vinio
Virgilio
Vitelio
Vitrubio
Volusio
Vopisco
Vulso

ARCANA MVNDI

SECRETOS DE LA ROMA IMPERIAL

NOMBRE:	FAMILIA:	SOBRENOMBRE:	OFICIO:				
TIERRA NATAL:	AÑO DE NACIMIENTO:	AÑO ACTUAL:	EDAD:	GÉNERO:			
CARÁCTER:	☐	DESTINO:	☐	PUNTOS DE VICTORIA:	☐	PUNTOS DE DESARROLLO:	☐

CARACTERÍSTICAS

FUE:	☐	☐	INT:	☐	☐
DES:	☐	☐	CUL:	☐	☐
CON:	☐	☐	CAR:	☐	☐
PER:	☐	☐	BOCETO DEL PERSONAJE:		



DIGNITAS

VIRTUS:	☐	☐	MALIGNITAS:	☐	☐
GRAVITAS:	☐	☐	DEMENTIA:	☐	☐
FIDES:	☐	☐	IMPIETAS:	☐	☐

SOMBRA

HABILIDADES

COMBATE

Armas de Asedio	☐	☐
Armas de Asta	☐	☐
Armas de Filo	☐	☐
Armas de Gladiador	☐	☐
Armas de Proyectil	☐	☐
Disciplina	☐	☐
Gran Arma	☐	☐
Lucha	☐	☐
Poliorcética	☐	☐
Pugilismo	☐	☐
Táctica	☐	☐

GENERALES

Agrario	☐	☐
Artesanía	☐	☐
Atletismo	☐	☐
Auriga	☐	☐
Campestre	☐	☐
Caza y Pesca	☐	☐
Entrenar	☐	☐
Equitación	☐	☐
Falsificación	☐	☐
Latrocinio	☐	☐
Ocultación	☐	☐
Sabiduría Popular	☐	☐
Tahur	☐	☐
Viajar	☐	☐
Vigilar	☐	☐

SOCIALES

Actuar	☐	☐
Amistad	☐	☐
Autoridad	☐	☐
Bajos Fondos	☐	☐
Cortesía	☐	☐
Empatía	☐	☐
Engañar	☐	☐
Mercadeo	☐	☐
Oratoria	☐	☐
Política	☐	☐
Recitar	☐	☐
Soborno	☐	☐

TEÚRGICAS

Ceremonia	☐	☐
Corpus Religio	☐	☐
Preces	☐	☐
Sabiduría del Culto	☐	☐
Sacrificio	☐	☐
Secretos del Pacto	☐	☐
	☐	☐
	☐	☐

INTELECTUALES

Arquitectura	☐	☐
Arte	☐	☐
Astronomía	☐	☐
Biblioteca	☐	☐
Burocracia	☐	☐
Ciencias Naturales	☐	☐
Conocimiento de...	☐	☐
	☐	☐
Derecho	☐	☐
Estudio	☐	☐
Farmacopea	☐	☐
Filosofía	☐	☐
Geografía del Imperio	☐	☐
Geografía de...	☐	☐
	☐	☐
	☐	☐
Gramática Latina	☐	☐
Gramática Griega	☐	☐
	☐	☐
Idioma	☐	☐
	☐	☐
	☐	☐
Medicina	☐	☐
Mitología	☐	☐
Música	☐	☐
Navegación	☐	☐
Negocio	☐	☐
Veterinaria	☐	☐
	☐	☐
	☐	☐
	☐	☐

QUALIDADES	OUTROS DATOS
------------	--------------

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. A vertical margin line is positioned on the right side, creating a narrow column. The paper appears to be a standard notebook page, possibly for taking notes or writing. There are no markings, text, or drawings on the page.

[illegible]

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....8	Maridos celosos.....48	Daño.....79
¿Qué es un juego de rol?.....8	Magistraturas con imperium.....49	Resumen de valores de combate.....79
Exploración: dónde y cuándo.....8	Magistraturas sin imperium.....49	Armas cuerpo a cuerpo.....80
¿En qué época jugar?.....9	Roma, ciudad eterna.....50	Condiciones básicas de las armas.....80
Conceptos Básicos.....9	El nombre Roma.....50	Armas de Proyectil.....81
Los tres libros de Arcana Mundi.....10	Las nueve colinas de Roma.....50	Escudos.....81
Roma y el mundo de los secretos: realidad versus ficción.....10	Una noche agradable para pasear por Roma, según el satírico Juvenal.....50	Armaduras.....81
Atentio Amici.....11	El ruido en Roma, según Séneca.....50	Protección.....82
LAS LEYES ARCANAS.....11	El Tíber.....51	Rendimiento.....82
Dados: tesseræ.....11	Roma en cifras.....51	Calidad de armas, escudos y armaduras.....82
Sistema.....11	Las ciudades del Imperio.....54	Condiciones básicas de las armas de pro- yectil.....82
Modificadores de tiempo.....11	Los peores barrios de la ciudad: Esquilino, Viminal y Subura.....54	Condiciones básicas de los escudos.....82
Pericia.....11	Marginados.....54	Condiciones básicas de las armaduras.....82
Puntos de calidad: éxito y fracaso.....12	Artes ludicrae.....54	Heridas.....83
El portentoso doble: capicúa.....12	Derecho: infamia.....54	¡Una paliza de muerte!.....83
El fatídico doble 1: pifias.....12	El campo romano.....56	Regla opcional: combate sin localizaciones.....83
Acciones de éxito múltiple.....12	Vergobretos, meddix y sufetes.....56	Regla opcional: resolviendo el combate con una única tirada.....83
FABULA PERSONAE.....13	Bulla Felix, la pesadilla de Septimio.....57	Regla Opcional: extremidades dañadas.....83
Génesis.....13	Historias de ladrones y fantasmas.....57	Acciones especiales de combate.....84
Tipos de personaje.....13	El nombre de los romanos.....58	Acciones especiales de lucha.....86
Los Pasos y los puntos de creación.....13	Nombres latinos en castellano.....58	Acciones especiales de pugilismo.....86
Paso Primero: características.....14	Panem et circenses.....59	Unidades de Tiempo.....87
Regla Opcional: más puntos de creación.....14	Los mayores estadios del Egeo.....60	Experiencia.....87
Paso Segundo: oficios y habilidades.....15	Fabulae Atellanae.....60	Puntos aplicables para el desarrollo de habilidades, características y cualidades.....87
Habilidades.....19	Anfiteatro Flavio.....60	
Paso Tercero: las dignidades.....27	Tipos de gladiadores.....60	LÚDICA ARCANAE.....87
Paso cuarto: las cualidades.....27	Sacra nocte, la noche sagrada.....60	Adiestramiento: estudio y entrenamiento.....88
Fides cristiana y fides de los bárbaros.....27	El Tiempo.....61	Movimiento.....88
Paso quinto: el carácter y el Destino.....33	Actividades cotidianas.....62	Daños especiales.....88
Retoques finales.....36	La vida religiosa.....62	Recuperación de heridas y lesiones.....89
HÉROES.....37	Las tres comidas.....62	Utilización de las Dignidades y la Dinamis.....90
Los dones heroicos.....37	Sacerdotes y Colegios sacerdotales.....63	Envejecimiento.....91
Proezas de Fuerza.....37	Dioses en el Imperio.....63	
Proezas de Constitución.....38	Dioses romanos menores.....63	PERSONAJES LISTOS PARA JUGAR.....92
Proezas de Destreza.....38	Espíritus romanos.....63	Dionisio Megacles, artista y buscavidas griego.....92
Proezas de Percepción.....38	La Justicia.....64	Sodales augustales.....93
Proezas de Inteligencia.....38	El país de las delicias y de las miserias.....64	Fabio Balbo, político hispano.....93
Proezas de Cultura.....39	Dioses extranjeros importantes.....64	Umbria, región de Italia.....94
Proezas de Carisma.....39	Supersticiones.....64	Tiberio Barbato, ex legionario de la Umbria.....94
La debilidad.....40	Carga máxima (en kilos).....65	Anuncio de la receta de Sorano Silfio.....95
Misterios y dones.....40	Días de camino entre algunas ciudades y Roma.....65	Sorano Silfio, médico griego de Cirene.....95
Héroes como teúrgos.....40	Rutas marítimas (en días).....65	Malta.....96
Interpretando a un Héroe.....40	Dos pensadores sumamente ricos.....65	Agatocles de Malta, marinero, contrabandista y ocasional pirata.....96
Héroes por todas partes.....40	Provincias y mercaderías.....65	Ejemplos de elementos oníricos.....97
EL IMPERIO ROMANO.....41	Ámbar: talismán.....66	Sejemjet, intérprete de sueños y sabio egipcio.....97
Eneas, ¿teurgo?.....41	Monedas.....66	Bandruí, adivinadoras celtas.....98
Historia de Roma.....41	Idiomas del Imperio.....68	Gneo Julio Bolgio, aventurero y trotamun- dos britano.....98
Breve cronología de la República.....42	Los términos.....68	Tipicsa, cazador numida.....99
Los Emperadores.....43	Tartessos, tierra de atlantes.....69	Domitia Maior, matrona romana.....100
Máximas históricas de algunos emperadores y de otros líderes.....43	La Hidra de Siete Cabezas.....69	Malco el Céforo, auriga árabe.....101
La batalla de Lugdunum.....44	Bandua, fratrias guerreras.....69	Atalanta Invicta, gladiadora de la Galia.....102
Las guerras de Septimio Severo.....44	Unas pocas máximas griegas.....72	Venenos.....103
Breve cronología de Roma.....44	Terra incognita: las fronteras del Imperio.....74	Sanatruq Querea, comerciante de especias sirio.....103
La guerra de los cinco emperadores y el Pacto.....45	La legión.....76	Sabiduría popular en acción.....104
Instituciones romanas.....45	EL EJÉRCITO ROMANO.....76	Judit, herborista y bruja judía.....104
Tres emperadores, tres mujeres en las sombras.....45	Otras unidades del ejército.....77	Frumentarii.....105
Jugador, ¿qué bando escoges?.....45	Habilidades gratuitas para los legionarios.....77	Claudio Vecellino, proculus dialis y ayudante de frumentario.....105
La a voluptatibus de Tiberio.....46	Ordenes básicas del legionario.....77	Menecma de Agiria, sator del agyrmos de las satoris de Enna.....106
Orden Ecuestre.....47	Maniobra.....78	Proteo.....107
Anulus aureus.....47	Ataque.....78	Prokertes, héroe de Proteo.....107
Interpretación: plural mayestático y el pronombre usted.....47	Interpretación.....78	
El antiguo senado de la monarquía, solo un recuerdo.....47	Secuencia de combate.....78	APÉNDICE.....108
Cursus honorum.....48	ARS BELLUM.....78	Nombres y más nombres.....108
Impotentia muliebris.....48	Defensa.....79	Praenomen.....108
	Ataque de Proyectil.....79	

Roma, orgullosa en su magnificencia, ha vuelto la espalda a sus dioses. Aquellos dioses que la amamantaron, la hicieron fuerte, y le dieron un Imperio como no hay otro igual en el mundo.

Pero ahora las antiguas divinidades romanas lideradas por Júpiter guardan silencio. Un silencio turbador.

La calma siempre precede a la tempestad. Y no hay tempestad más terrible que la desatada por la ira de los dioses.

Si no temes derramar tu sangre y tu vida en la yerma tierra de un campo de batalla o los fríos empedrados de los callejones de Roma, si tu corazón es más fuerte que los seres gestados a la sombra de los dioses y alimentados por la noche, si eres capaz de tejer y desentrañar intrigas por igual en el retorcido mundo de la política imperial, si estás dispuesto a unirse a alguno de los cultos capitolinos y recibir los sagrados dones de la teúrgia, si decides entregar tu vida al Pacto Secreto para restaurar la Pax Deorum que hizo grande a Roma, entonces, tal vez podamos salvarnos de la abrasadora ira de los cielos.

Si no, prepárate a ahogarte en una tormenta de sangre, porque los dioses no conocen la clemencia...

ARCANA MVNDI es un juego de magia, épica e intriga ambientado en la Roma imperial. Encarnando poderosos teúrgos, legendarios héroes o intrépidos ciudadanos del Imperio, los jugadores tendrán la oportunidad de librar formidables batallas, descubrir asombrosos secretos y hacer frente a las maquiavélicas conjuras por el poder en la turbulenta Roma de finales del siglo II. Todo ello en el Imperio más poderoso de la antigüedad clásica, un lugar lleno de maravillas, misterios y peligros. Peligros que acechan no solo fuera de sus fronteras, sino en el mismo corazón de Roma, donde la ambición devora por igual a hombres y a dioses.

EL LIBRO DE LA LUZ contiene todo lo necesario para empezar a jugar, incluyendo un completo sistema de reglas con especial énfasis en el combate, una rica ambientación histórica que trata aspectos tan variados como la política, las legiones o la vida en el orbe romano, una guía de Roma que describe sus barrios, sus habitantes y sus costumbres, un examen de las provincias imperiales para que tus partidas puedan tener lugar en cualquier parte del mundo antiguo, reglas para crear personajes heroicos dotados de dones sobrehumanos y 16 personajes pregenerados listos para empezar a jugar nada más leer el libro.

