

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 desperto 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 atrayente 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, Deipnosophistaí -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.