

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.

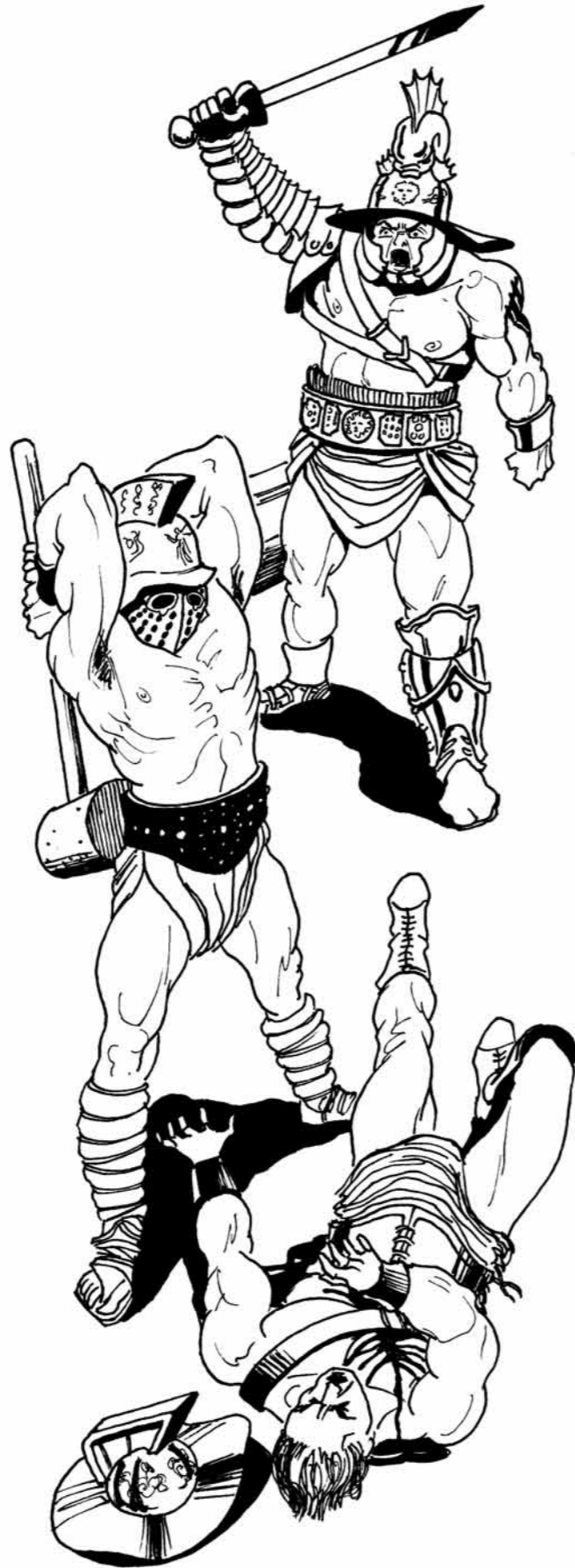
Armas de proyectil (*pericias: un arma específica, puntería, rapidez, construirlas*): habilidad necesaria para utilizar armas de proyectil como arcos o balistas. Esta habilidad te proporciona el conocimiento necesario para saber construir tus propias armas.

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 trabajos artesanales realizas con esta habilidad. En el Imperio los artesanos se reúnen 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-