Linhas gerais:

* Império romano não acabou. Na verdade domina o mundo.
* Não existiu o cristianismo
* A sociedade e dividida em 4 classes chamadas de **ordens** e são elas:
  + » **PATRÍCIOS:** cidadãos de Roma que tinham grandes propriedades de terras, gados e escravos. Tinham direitos políticos, podiam ter funções no exército, na religião, na justiça e na administração. Eram a aristocracia.
  + »**PLEBEUS:** maioria da população. Imigrantes que vieram das primeiras conquistas de Roma. Eram livres, dedicados ao comércio, artesanato e a agricultura. Não eram considerados cidadãos de Roma, então não poderiam participar de cargos públicos e nem da Assembléia Curial. Suas famílias não eram legalmente reconhecidas.

* + »**CLIENTES:** alguns eram estrangeiros e alguns plebeus que para sobreviver se associavam aos patrícios. Eles lhe prestavam diversos serviços pessoais em troca de ajuda econômica e proteção social.

* + »**ESCRAVOS**: eram os derrotados de guerras. Trabalham em serviços domésticos , agricultura, eram capatazes, artesãos, professores , etc. Eram como propriedade, seu Senhor tinha autonomia para castigá-lo, vendê-lo, alugar seus serviços e decidir sobre sua vida ou sua morte.
* Existem também os estrangeiros estes são quaisquer pessoas não nascidas em Roma (jogadores).
* Escravidão continua valida.
* Há 4 moedas correntes a moeda local(da cidade em que o jogador esta) e a prata(moeda entre cidades, estados ou nações) o ouro(moeda de Roma) e a platina(moeda especial comprada com $ real).
* Todos possuem profissões que são hereditárias (escolhidas na criação do personagem), e estas influenciam nas opções de comercio que os jogadores podem abrir através de bônus, porem não impedem a abertura de outros tipos sem bônus ou com penalidades.
* Os personagens vão envelhecer, e devem eleger um sucessor. Seja este um escravo escolhido pelo jogador ou um filho, ou seja, deve haver um sistema de gravidez (estatísticas iniciais do filho deste devem ser geradas pelo sistema bem como itens de personalidade)
* O sistema deve apresentar opções de NPC para casamento do personagem.
* Deve haver não somente atributos genéricos como também itens de personalidade (iram intervir na profissão e em outras coisas).
* Deve haver uma variável chamada ética que ira intervir na interação do usuário com os NPC e dever ser visível aos demais jogadores.
* Deve haver algum tipo de reputação, por profissão e por comercio, intervindo na relação com os NPC e dever ser visível aos demais jogadores.