

# REPUBBLICA DI ROMA

## Seconda Edizione

I.	GIOCO BASE.....	.....
1.01	INTRODUZIONE.....	.....
1.02	COMPONENTI & TERMINI DI GIOCO.....	.....
1.03	SEQUENZA DEL GIOCO.....	.....
1.04	TERMINI DI GIOCO & CONCETTI.....	.....
1.05	FASE DI MORTALITÀ.....	.....
1.06	FASE DELLE ENTRATE.....	.....
1.07	FASE DEL FORO.....	.....
1.08	FASE DELLA POPOLAZIONE.....	.....
1.09	FASE DEL SENATO.....	.....
1.10	FASE DI COMBATTIMENTO.....	.....
1.11	FASE DELLA RIVOLUZIONE.....	.....
1.12	CONDIZIONI DI VITTORIA.....	.....
II.	GIOCO AVANZATO.....	.....
2.01	PONTEFICE MASSIMO.....	.....
2.02	GUERRE PROVINCIALI.....	.....
2.03	GOVERNATORI RIBELLI.....	.....
2.04	RICHIAMO E CONGEDO DEI LEGIONARI.....	.....
2.05	MANDATARI.....	.....
2.06	APPROVAZIONE DELLE LEGGI.....	.....
III.	SCENARI.....	.....
3.01	SCENARIO DELLA PRIMA REPUBBLICA.....	.....
3.02	SCENARIO DELLA MEDIA REPUBBLICA.....	.....
3.03	SCENARIO DELLA TARDA REPUBBLICA.....	.....
3.04	SCENARIO ESTESO.....	.....
3.05	SCENARIO DI STORIA ALTERNATIVA.....	.....
IV.	REGOLE PER IL SOLITARIO E PER DUE GIOCATORI.....	.....
V.	CAMBIAMENTI RISPETTO ALLA SECONDA EDIZIONE.....	.....
VI.	NOTE.....	.....
	NOTE PER I GIOCATORI.....	.....
	NOTE STORICHE.....	.....
	NOTE DEL DISEGNATORE.....	.....
	LA CREAZIONE DI REPUBBLICA DI ROMA.....	.....
VII.	INDICE E GLOSSARIO.....	.....

## I. GIOCO BASE

### 1.01 INTRODUZIONE

'LA REPUBBLICA DI ROMA' è un gioco che copre i 250 anni di storia politica della Repubblica Romana, dalla sua comparsa sulla scena mondiale all'incirca all'epoca della Prima Guerra Punic (264 a.c.) fino al suo collasso nella guerra civile con l'assassinio di Giulio Cesare nel 44 a.c. I giocatori controllano una fazione composta dalle famiglie Senatoriali più importanti e competono per le cariche statali, comandi militari, concessioni economiche nuovi adepti. Ogni giocatore cerca di diventare politicamente dominante in Roma. Tuttavia, il Senato dovrà occuparsi anche delle questioni di stato in un mondo ostile che richiedono un certo grado di collaborazione nell'affrontare le guerre e nel mantenere l'ordine pubblico. Se ciò non viene fatto, specialmente all'inizio, quando Roma è più vulnerabile, la repubblica potrebbe collassare. Quindi, i giocatori devono guardarsi l'uno dall'altro, ma cercare di sconfiggere il gioco stesso che è come un onnipresente minaccia che opera per sconfiggere tutti. I giocatori sono avvisati di tenere bene a mente la minaccia della caduta della Repubblica e essere pronti a cooperare per il bene dello stato. Altrimenti, il più probabile vincitore, sarà il gioco e tutti i giocatori saranno passati a fil di spada.

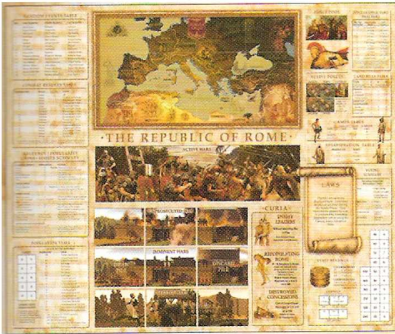
**VINCERE:** ci sono molti modi di vincere 'La Repubblica di Roma'. Il più comune è che i Senatori della propria fazione accumulino la più alta Influenza complessiva prima della fine del gioco. Tuttavia, se un singolo Senatore accumula abbastanza influenza da essere eletto Console a Vita, immediatamente la sua fazione vince. Il più difficile e drastico modo di vincere è di guadagnarsi la fedeltà delle potenti Legioni Romane e rivoltarsi contro lo Stato tentando di soggiogare il Senato con la forza! Per maggiori dettagli sulle condizioni di vittoria si veda (1.12.2).

**PERDERE:** Siate sempre all'erta perché Roma può cadere in moltissimi modi! Se lo Stato va in bancarotta, a causa della cattiva politica fiscale. Se i cittadini di Roma si dovessero rivoltare a causa della cattiva amministrazione de Senato, i giocatori perdono. Infine, se, alla fine di un turno, Roma è afflitta da quattro o più Guerre Attive, la Repubblica collassa per lo sforzo bellico e Roma scomparirà! Per maggiori dettagli sulle Condizioni di Sconfitta si veda (1.12.3).

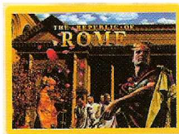
## 1.02 COMPONENTI & TERMINI DI GIOCO

### 1.02.1 COMPONENTI

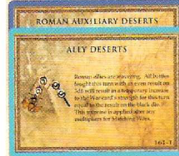
1 Tavola di Gioco



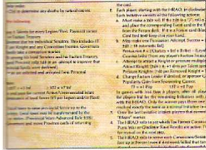
160 Carte Scenario



18 x Carte Evento



3 Fogli di Sommario



15 Province



6 Fogli di Riferimento per Solitario o Gioco in Due



6 Contatori dei Voti di Fazione



3 Dadi



Segnalini e Talloncini

25 Legioni (Fronte)/Veterani (Retro)



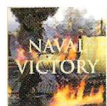
25 Flotte



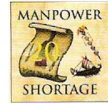
11 Incarichi Maggiori



3 Vittorie Navali



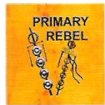
2 Scarsità di Manodopera



2 Siccità



1 Ribelle Principale



8 Ribelli



12 Preti



25 Fedeltà



17 Corruzione/Maggiore (fronte) (retro)



15 Console Priore



36 Mortalità



40 Cavalieri



5 Fazione Dominante



1 Malcontento Fronte/ Retro



3 Catturati



Numeri

90 positivi / 52 Negativi



3 Entrate Statali



6 Fazioni



6 Leggi Territoriali



Talenti

80 x 1T



44 x 5T



24 x 10T



10 x 50T



8 x 100T



### 1.03. SEQUENZA DEL GIOCO

Ogni **Turno di Gioco** è modellato sull'anno politico della Repubblica Romana dove gli anni morti sono ignorati per mantenere l'azione costante. Ogni gioco è composto di sette Fasi:

- I. Fase di Mortalità
- II. Fase delle Entrate
- III. Fase del Foro
- IV. Fase della Popolazione
- V. Fase del Senato
- VI. Fase di Combattimento
- VII. Fase della Rivoluzione

### 1.04 TERMINI DI GIOCO & CONCETTI

**Testo Blu:** Il testo blu indica che la regola illustrata si applica solo se si usano le Regole Avanzate. Le Regole Avanzate sono regole opzionali che possono essere incorporate nel gioco base.

#### 1.04.1 TERMINI DI GIOCO

In questo regolamento saranno usati i seguenti termini che tutti i giocatori dovrebbero conoscere. L'indice finale (Sezione V) contiene altre definizioni termini di gioco addizionali.

- **Care Fazione:** ogni carta con testo rosso.
- **Carte Foro:** ogni carta con testo nero.
- **Talento (T):** l'antica unità monetaria romana.
- **HRAO:** Highest Ranking Available Officer (Ufficiale Disponibile di più Alto Rango) (1.09.11). E' il senatore che possiede la carica di più alto valore per Roma.
- **Banca:** tutti i talloncini ed i segnalini non in gioco.
- **Fazione:** un gruppo di senatori di un giocatore.
- **Allineato:** un senatore appartenente ad una fazione.
- **drm:** modificatore applicato ad un qualsiasi lancio di dadi (dice roll modifier).
- **1d6, 2d6, 3d6:** lancio di 1, 2 o 3 dadi da sei facce.
- **Tesoro Personale:** talenti presenti sulla carta di un senatore.
- **Tesoro della Fazione:** talenti presenti nella scatola della fazione.

### 1.04.2 FAZIONI

Ogni giocatore controlla una Fazione di Senatori che saranno disposti innanzi ai giocatori stessi. Questi Senatori hanno differenti attributi che accrescono la forza del voto e l'influenza della Fazione stessa. I Senatori con testo nero rappresentano le Famiglie, mentre quelli con il testo rosso rappresentano specifici Statisti dell'epoca romana. Gli Statisti sono trattati

come Senatori, ma normalmente avranno attributi migliori e poteri speciali. Gli Statisti si giocano per conto proprio o sopra una carta nera della solita famiglia. Con il progredire del gioco, i Senatori acquireranno vari segnalini, concessioni, comandi militari e cariche politiche, con l'obiettivo di accrescere la propria Influenza (che può praticamente essere considerata come punti vittoria). Ogni Fazione, normalmente, avrà un suo Leader, indicato da un apposito segnalino giallo.

Valore Totale della Fazione = 4 (Manlius 2 ORA + 2 Cavalieri) + 4 (Sempronius 4 ORA) + 2 (Sulpicius 2 ORA) = 10

The diagram illustrates the components of a faction. At the top, it states: "Valore Totale della Fazione = 4 (Manlius 2 ORA + 2 Cavalieri) + 4 (Sempronius 4 ORA) + 2 (Sulpicius 2 ORA) = 10". Below this, several cards are shown with labels:

- Governatore Impopolare:** MANLIUS 6 (ORA 2, LOY 7, MIL 3, CONSO 2, RUBE 2, INFLUENZA 9, OLG KNIGHTS 2).
- Uffici Maggiori:** SEMPRONIUS GRACCO (25A) (ORA 4, LOY 6/0, MIL 1, CONSO 4, RUBE 4, INFLUENZA 7, OLG KNIGHTS 2).
- Tesori Personali:** AEGYPTIAN GRAIN (ORA 4, LOY 6/0, MIL 1, CONSO 4, RUBE 4, INFLUENZA 7, OLG KNIGHTS 2).
- Senatore Corrotto:** PAPIRIUS 11 (ORA 2, LOY 6, MIL 1, CONSO 3, RUBE 1, INFLUENZA 3, OLG KNIGHTS 1).
- Capo Fazione:** SULPICIUS 15 (ORA 2, LOY 8, MIL 3, CONSO 2, RUBE 0, INFLUENZA 7, OLG KNIGHTS 0).

Additional text in the diagram:

- Lo statista C. Sempronius Gracco (ID 25A) si mette sopra la carta della Famiglia di Sempronius
- Legioni di Guarnigione
- Gli Eserciti Provinciali e le Flotte sono sempre nulli, a meno che non si usi la Regola Avanzata delle Guerre Provinciali

### 1.04.3 ACCORDI PUBBLICI

Nel corso del gioco, i giocatori condurranno negoziati e faranno accordi. Gli accordi fatti pubblicamente, per tutti i giocatori che li ascoltano, sono considerati vincolanti e debbono essere mantenuti. Se una parte non può onorare il suo impegno quando richiesto, l'altra parte può rescindere quegli aspetti dell'accordo che sono ancora in essere. Un giocatore non può, in ogni caso, rescindere un accordo perché, per lui, è diventato sconveniente. L'oggetto di tali accordi può riguardare qualsiasi cosa che non contravenga le regole. Non ci si può accordare né sulla distribuzione degli uffici di Console di Roma e di Campo tra due candidati, né sui tentativi di assassinio né sulla fedeltà o meno a Roma. Se c'è disaccordo sui termini di un Accordo Pubblico, gli altri giocatori debbono onestamente ed imparzialmente arbitrare il disaccordo, votando a maggioranza: se necessario.

*ESEMPIO: Durante la Fase del Senato, Cristiano si accorda, in una discussione pubblica, per dare 15 Talenti ad Eva in cambio della promessa che il suo Console di Roma proponga Julius come Censore e voti per la sua elezione. Eva fa come promesso. Tuttavia, il Console di Roma chiama Cristiano a votare per primo per la propria elezione, benché Cristiano volesse votare per ultimo per assicurarsi l'elezione. La misura è passata quando Paolo compra voti contrari. Cristiano protesta lamentandosi che l'accordo non è stato onorato, ma gli altri giocatori sono d'accordo con Eva che nulla era stato detto riguardo all'ordine di votazione e l'accordo è valido. Eva è autorizzata a riscuotere i quindici Talenti da Cristiano durante la prossima Fase delle Entrate. Cristiano non ottiene nulla, eccetto l'incazzatura.*

### 1.04.4 ACCORDI PRIVATI

I giocatori che discutono i loro accordi in privato non hanno garanzie se la controparte non onora l'accordo. Caveat Emptor.

### 1.04.5 COMMERCIO DI CARTE

Nel corso del gioco, i giocatori avranno una mano di carte da tenere segrete. Le Carte Fazione potranno essere scambiate e/o date solo durante la Fase della Rivoluzione (1.11.2). I giocatori possono mostrare le proprie carte, accordandosi sui termini dello scambio (incluso un Accordo Pubblico vincolante), ma non potranno scambiarle fino alla successiva Fase della Rivoluzione.

### 1.04.6 TRASFERIMENTO DI TALENTI

I giocatori possono dare Talenti l'uno all'altro durante la generazione dei Profitti Provinciali nella Fase delle Entrate. I giocatori possono fare accordi per sui voti, per comprare Carte Fazione ed anche fissare un pagamento in un Accordo Pubblico (1.04.3), ma non potranno trasferire i Talenti promessi, fino alla successiva Fase delle Entrate (1.06.3).

### 1.04.7 REGISTRO DEI VOTI

Ogni giocatore dovrebbe sempre aggiornare il suo Registro dei Voti non appena ne guadagna o ne perde per un qualsiasi motivo.

### 1.04.8 SPAREGGI & ORDINE DI TURNO

I pareggi di una qualsiasi natura che non si possono risolvere in base a considerazioni secondarie, sono sempre risolti in favore di chi realizza il valore più alto con un 2d6. Le dispute riguardanti l'ordine di risoluzione delle azioni dei giocatori, non risolvibili in base a considerazioni secondarie, si risolvono sempre partendo dall'HRAO e procedendo a giro in senso antiorario.

### 1.04.9 INFORMAZIONI NASCOSTE

Solo i Talenti nel Tesoro della Fazione e la mano delle Carte Fazione di un giocatore sono tenuti nascosti. A meno che specificato altrimenti, ogni carta scartata ed ogni tesoro personale è sempre ispezionabile da chiunque.

## 1.05 FASE DI MORTALITÀ

### 1.05.1 ATTIVAZIONE DELLE GUERRE IMMINENTI

Le Guerre nel riquadro omonimo del Foro vanno spostate nel riquadro delle Guerre Attive. Vedi la sezione Guerre Imminenti (1.07.3321) per ulteriori dettagli.

### 1.05.2 SORTEGGIO DEI DECESSI

Ad ogni Fase di Mortalità si pesca a caso un Talloncino di Mortalità.

### 1.05.21 RISOLUZIONE DELLA MORTALITÀ

Se il Talloncino di Mortalità estratto ha un numero, quel numero identifica il Senatore che muore. Se il Senatore non esiste o non è vivo, non accade nulla. Nel caso fosse necessario pescare più di un talloncino (per effetto del Talloncino che ne fa pescare altri due, come perdite in combattimento o a causa di eventi) quelli già pescati sono tenuti da parte e non si rimettono insieme agli altri fino a che tutti i talloncini saranno pescati [ECCEZIONE: se viene pescato un segnalino "DRAW 2", si rimette subito con gli altri, prima di pescare gli altri due]. E' possibile, benché improbabile, che un segnalino "DRAW 2" possa essere pescato più volte nel solito turno, provocando tre o più morti simultanee. Quando tutti i Talloncini di Mortalità sono stati tutti pescati, di rimettono tutti insieme agli altri.



### 1.05.22 FRATELLI GRACCHI & LICINII

Nessun senatore con il solito ID può essere in gioco nel solito momento, ad eccezione dei fratelli Gracchi (Statisti 25A e 25B) e Licinii (Statisti 29A e 29B) che s'incontrano negli scenari avanzati. Se viene pescato un Talloncino di Mortalità con il numero 25 o 29 quando i due Statisti con il solito ID sono in gioco simultaneamente, colui che muore è determinato casualmente.

### 1.05.3 CONSEGUENZE DELLA MORTE

Indipendentemente dalle cause della morte, tutti i segnalini (eccetto forse il segnalino del Capo di Fazione, se presente) saranno rimossi dalla carta del Senatore morto.

### 1.05.32 CARTA DELLO STATISTA MORTO

Quando uno Statista (Senatore con testo rosso) muore, viene rimosso permanentemente dal gioco. Se era un Capo di Fazione, allora ogni Carta Famiglia associata viene mantenuta insieme al segnalino Capo di Fazione, altrimenti ogni Carta Famiglia con lo Statista morto viene piazzata nello spazio "Ripopolamento di Roma" (Repopulating Rome) della Curia. Gli Statisti che sono Capi di Fazione senza Carte Famiglia vengono comunque scartati e il giocatore può nominare un nuovo Capo Fazione nella Fase del Foro (1.07.7). Le Carte Statista sono discusse in dettaglio più avanti in queste regole (1.07.31.2).

### 1.05.4 ELIMINAZIONE DI UNA FAZIONE

Le Fazioni non vengono eliminate a meno che non perdano il loro ultimo Senatore come risultato di un tentativo di Assassinio (1.09.823). Se una Fazione resta senza senatori, il giocatore può lasciare il gioco o prendere la prima Carta Senatore che non corrisponda a nessuno Statista giocato, dalla Curia, da usare come suo nuovo Capo di Fazione. Se non ce ne sono, deve attendere il che un Senatore entri nella Curia. Ogni carta del giocatore della Fazione eliminata deve essere scartata ed il Tesoro della Fazione torna alla banca.

## 1.06 FASE DELLE ENTRATE

### 1.06.1 ENTRATE PERSONALI

Tutti i Senatori generano Entrate Personali [ECCEZIONI: I Senatori Ribelli, Prigionieri e non allineati, non producono Entrate Personali (1.11.34)]. Le entrate generate includono le Entrate Base più i fondi raccolti dalle Concessioni, Governatori e Cavalieri. La somma totale di tutte queste entrate viene data in blocco al giocatore che la può redistribuire (1.06.3).

### 1.06.11 ENTRATA BASE

Ogni Capo di Fazione prende 3 Talenti e tutti i Senatori prendono 1 Talento a testa.

### 1.06.12 CAVALIERI/CONCESSIONI

Ogni Senatore prende, dalla Banca, un Talento per ogni Cavaliere sulla sua carta ed in più deve generare le entrate di ogni Concessione (1.07.32) che controlla.

### 1.06.13 PROFITTI PROVINCIALI

Ogni Governatore ha l'opzione di lanciare uno o più dadi per generare il relativo numero di Talenti di Entrate Personali dalla sua provincia per quel turno. Un Governatore non ha l'obbligo di pagare per Profitti Provinciali negativi, ma lo Stato deve pagare i profitti negativi ottenuti dei lanci di dadi per le Entrate Personali e Statali durante il segmento dei Debiti e Contributi (1.06.52) della Fase delle Entrate. Non è necessario che un Governatore incassi le Entrate Personali prodotte dalla sua Provincia, ma la decisione deve essere presa prima di lanciare i dadi per determinare l'ammontare dell'entrata. Un Governatore che tenti di incassare le Entrate Personali dalla propria Provincia, prende un segnalino di corruzione ed è soggetto a una possibile Procedimento Minore al suo ritorno a Roma nel caso in cui ne avvengano. **Se si usa la Regola Avanzata delle Guerre Provinciali (2.04.4), TUTTE le Province indicate come in Difesa, non producono Profitti Provinciali.**

*ESEMPIO: Il Governatore della non sviluppata Hispania Ulterior prende un segnalino di corruzione e lancia i dadi facendo un "2" per i Profitti Provinciali. Questo significa un'entrata netta di -1 (2 - 3 = -1). Ma, il Senatore, non pagherà nulla coi suoi fondi, sarà invece il Tesoro Statale che pagherà il conto di 1 Talento.*

### 1.06.2 MANTENIMENTO DEI RIBELLI

Le forze Ribelli devono essere mantenute al costo di 2 Talenti per Legione prima di redistribuire la ricchezza posseduta (1.06.3). Vedere 1.11.33 per maggiori dettagli.

### 1.06.3 RIDISTRIBUZIONE

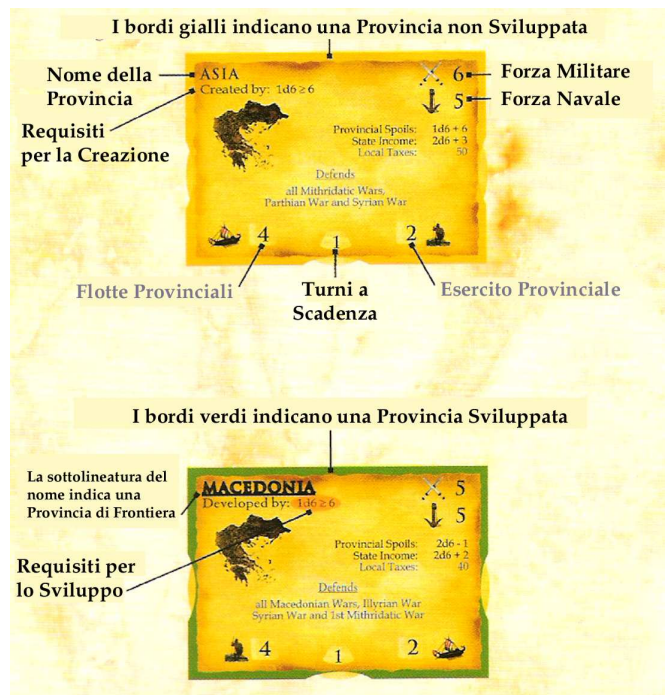
Tutte le Entrate Personali generate e tutti i Talenti già in possesso del giocatore, possono essere spostati liberamente tra i Tesori Personali e il Tesoro della Fazione. L'eccezione a questa regola è che i Senatori Ribelli non possono trasferire denaro dal loro Tesoro Personale a quello di altri Senatori non Ribelli o al Tesoro della loro Fazione. Il denaro può essere trasferito anche da o a Senatori che non sono a Roma (1.06.7). I giocatori possono adesso dare Talenti dal Tesoro della loro Fazione e dai Tesori Personali dei propri Senatori agli altri giocatori (1.04.6) che possono redistribuire i talenti come meglio credono.

### 1.06.31 TESORO DELLA FAZIONE

I Talenti del Tesoro della Fazione sono messi nella scatola del Tesoro della Fazione posta innanzi ad ogni giocatore. Il Tesoro della Fazione è segreto e non è ispezionabile dagli altri giocatori (1.04.9). Questi sono gli unici fondi che possono essere utilizzati per difendersi dai tentativi di Persuasione di un'altra Fazione. I Talenti del Tesoro della Fazione possono anche essere utilizzati per mantenere le Legioni in caso di rivolta di un Senatore di quella Fazione o per riscattare Senatori Prigionieri (1.10.7). Solo il denaro nel Tesoro della Fazione è immune dalle perdite causate dalla morte. Il denaro della Fazione non è utilizzabile per nessun altro scopo diverso da quelli qui descritti.

### 1.06.4 SVILUPPO DELLE PROVINCE

Dopo aver incassato o rinunciato all'incasso dei suoi Proventi Provinciali, il Governatore di ogni Provincia non sviluppata (bordo giallo) deve lanciare 1d6 per vedere se quella Provincia è stata "migliorata" dal controllo Romano. I governatori ribelli non tirano per lo sviluppo delle Province e le province vacanti non sono sviluppabili. Se il lancio è  $\geq 6$ , la provincia viene girata sul suo lato sviluppato (verde). I nuovi valori riportati sulla scheda saranno validi per tutto il resto del gioco. Le Province sotto attacco a causa dall'Evento "IncurSIONI Barbariche", **alleati con una Guerra (Regola Avanzata 2.02), sotto l'attacco di una Guerra (Regola Avanzata 2.03) o controllate da un Governatore Ribelle (Regola Avanzata 2.03)**, non possono essere sviluppate. Se un Governatore non ha nessun segnalino corruzione su di se, ha un +1 drm. Il Governatore in carica di una Provincia che si sviluppa guadagna 3 punti d'Influenza.



### 1.06.5 ENTRATE STATALI

I giocatori aggiustano il segnalino Tesoro sulla Traccia del Tesoro Statale. Lo Stato riceve 100 Talenti di Entrate Annuali all'inizio della Fase delle Entrate.

### 1.06.51 TASSE

Se ci sono Province attive, ogni Governatore lancia uno o più dadi come indicato nella relativa carta Provincia dopo la voce "Incasso Statale" (State Income) per determinare il numero di Talenti di tasse pagati allo Stato dalle sue Province. In alcuni casi, questo potrebbe essere un numero negativo e comportare la riduzione del valore relativo sulla Traccia del Tesoro. L'ammontare di tasse raccolte è registrato sulla Traccia del Tesoro. [Una provincia in rivolta \(Governatori Ribelli 2.03\)](#) o [impegnata in una Guerra Provinciale \(2.02\)](#) non effettua il tiro per le Entrate Statali.

### 1.06.52 DEBITI

Dopo aver aggiunto le Entrate Statali e le Tasse Provinciali al Tesoro Statale, si tolgono 20 Talenti per ogni Guerra Attiva (incluse le Guerre Trascurate) e il costo relativo per ogni Guarnigione attiva. Si tolgono due Talenti per il mantenimento di ogni Legione o Flotta non in rivolta. I giocatori non possono smantellare le proprie forze allo scopo di non pagarne il mantenimento. I giocatori dovrebbero star bene attenti quando il Tesoro Statale scende al di sotto dei 50 o dei 20 Talenti, per il rischio di Bancarotta (e sconfitta immediata) conseguente ai possibili eventi: Disastro Naturale o Cattivi Auspici.

### 1.06.53 CONTRIBUTI

Ogni Senatore non ribelle (anche quelli che non sono a Roma) possono contribuire al Tesoro Statale indipendentemente dal livello a cui esso si trova. Questa azione può far guadagnare Influenza al Senatore: 10 Talenti danno 1 d'Influenza, 25 Talenti danno 3 d'Influenza, 50 o più Talenti danno 7 d'Influenza. L'Eccesso di Contributo non comporta l'accumulo di credito d'Influenza recuperabile nei turni successivi. I Contributi possono essere fatti prima che lo Stato paghi tutte le proprie spese. Se lo Stato in un qualsiasi momento del gioco, non riesce a pagare tutte le proprie spese, va in Bancarotta e chiunque si sia dichiarato Ribelle vince il gioco (1.12.4). Se, invece, non vi sono Ribelli, tutti i giocatori perdono.

### 1.06.6 RIENTRO DEI GOVERNATORI

Alla fine della Fase delle Entrate si aggiornano le Scadenze dei mandati, segnati nella parte centrale in basso della Carta della Provincia relativa, per i Governatori non ribelli. Le Scadenze si registrano partendo dal "3" e scendendo. Il valore registrato indica i turni restanti alla scadenza del mandato. Quindi, quando la Scadenza torna a "3", il Governatore rientra a Roma e mette la Carta Provincia nel Foro. Il governatore corrotti mantengono il segnalino di corruzione quando rientrano.

## 1.07 FASE DEL FORO

### 1.07.1 TRASCORRERE DEL TEMPO

Si rimuovono tutte le carte evento dal Foro, a meno che non sia specificato altrimenti dalla carta stessa.

### 1.07.2 SEQUENZA DELL'INIZIATIVA

Il giocatore HRAO lancia 2d6 per l'Iniziativa. Se il risultato è un "7", rilancia 3d6 e consulta la Tavola degli Eventi Casuali per determinare quale Carta Evento deve essere presa (1.07.21). Altrimenti, prende una carta dal Mazzo del Foro. Se il Mazzo del Foro è vuoto, e non sarà rimpiazzato con un altro (Scenario Esteso 3.04), il tiro d'iniziativa viene fatto, ma non si prendono o pescano carte. Il giocatore può fare un Tentativo di Persuasione (1.07.5). Può tentare di attrarre un Cavaliere o fare pressione su più Cavalieri (1.07.5). Può quindi, sia indicare un nuovo Senatore come Capo della propria Fazione (1.07.7), sia Sponsorizzare i Giochi (1.07.6) (o l'uno o l'altro). Non è necessario che un giocatore abbia un Senatore a Roma per prendere la propria normale Iniziativa.

### 1.07.21 EVENTI

Se un giocatore ottiene un "7" come tiro d'Iniziativa, non prende la carta, ma invece lancia 3d6 sulla Tabella degli Eventi Casuali e mette la corrispondente carta Evento azzurra in gioco. Se la carta Evento azzurra corrispondente è già in gioco, sarà girata sul lato blu. Se la carta Evento corrispondente è già sul lato blu, non vi saranno effetti aggiuntivi a meno che non sia specificato altrimenti per l'Evento. In ogni caso, il giocatore non pescherà nessuna carta Forum o Evento.

### 1.07.22 ASTA PER L'INIZIATIVA

Una volta che l'HRAO ha completato la Sequenza dell'Iniziativa, tutti gli altri giocatori, in senso antiorario, ripetono la sequenza. Ogni ulteriore Iniziativa fino alla sesta, è pubblicamente aggiudicata al più alto offerente (si parte dall'HRAO in senso antiorario). Appena aggiudicata, l'Iniziativa è subito risolta dal vincitore dell'asta. Solo i Senatori presenti a Roma

possono partecipare all'asta per l'Iniziativa extra e l'offerta del vincente deve provenire dal Tesoro Personale. Vincere l'asta permette all'intera Fazione di svolgere l'azione d'Iniziativa. Se nessuno offre per una data Iniziativa, l'HRAO se la aggiudica automaticamente.

### 1.07.3 CARTE

Ci sono due classi di carte. Le carte con il testo nero sono chiamate carte Foro che devono essere giocate scoperte nel Foro quando vengono prese. Le carte con il testo rosso sono chiamate carte Fazione ed appartengono al giocatore che le ha pescate. Una carta Fazione può essere tenuta segreta dal giocatore che la possiede finché sceglie di giocarla in accordo con ogni restrizione pertinente la carta stessa.

### 1.07.31 SENATORI

Ci sono due tipi di carte Senatori: carte Famiglia (1.07.311) che sono carte Foro e gli Statisti (1.07.312) che sono carte Fazione. Il numero dopo il MIL sulla destra della carta è la forza Militare del Senatore che rappresenta la sua abilità come generale o ammiraglio. Il numero dopo ORA è la capacità Oratoria e rappresenta l'abilità politica e il potere di voto del Senatore. Il numero dopo LOY è il valore di Lealtà e misura il grado di affinità che il Senatore sente nei confronti del giocatore che lo controlla (1.07.411). Il numero al centro in basso della carta è l'Influenza e serve come indicatore variabile del prestigio del Senatore. Questo valore può essere accresciuto durante il gioco da servizi pubblici resi dal Senatore o ridotto dai suoi crimini. L'Influenza è sempre positiva e non può mai scendere sotto lo zero. Il numero piccolo al centro in alto della carta è l'ID del Senatore ed ha un corrispondente Talloncino di Mortalità.

Le carte Senatore contengono anche alcune aree specifiche per tenere traccia dei segnalini di Popolarità e dei Cavalieri affiliati. Se la Popolarità di un Senatore è negativa, si segna con un Segnalino dal numero nero. La Popolarità non può scendere sotto -9 né salire sopra 9.

### 1.07.311 SENATORI DI FAMIGLIA

Le Carte Famiglia sono Senatori con testo nero e sfondo marmorizzato che rappresentano importanti famiglie del Senato. Le nuove Carte Famiglia si aggiungono ad una fazione solo per mezzo di Tentativi di Persuasione (1.07.4) e durante il Ripopolamento di Roma (1.09.81). Possedere una particolare Carta Famiglia significa che un giocatore ha nella propria fazione il capo di quella famiglia. Se tale Senatore dovesse morire, la famiglia non apparterrà più a quella fazione, poiché il successivo capo famiglia potrebbe pensarla diversamente. Per simboleggiare questo, a meno che il Senatore morto non sia un Capo Fazione, nel qual caso anche il successivo Capo Famiglia resterà nella fazione e la carta resterà dov'è, si toglie la carta Famiglia dalla Fazione corrente e si mette in fondo alla Curia. Le Carte Famiglia con l'ID racchiuso tra parentesi quadre indicano un importante Statista che può comparire durante il gioco.



### 1.07.312 SENATORI STATISTI

Le Carte Senatore con un ID alfanumerico, il testo rosso e lo sfondo marmorizzato, rappresentano statisti fuori classe con speciali capacità. Gli Statisti possono entrare in gioco solo all'inizio della partita (3.01.7) o durante la Fase di Rivoluzione (1.11.1). Un giocatore non può aggiungere carte Statista alla propria Fazione se dovesse sussistere una qualsiasi delle seguenti condizioni:

- Un opponente controlla la relativa Carta Famiglia.
- Uno Statista con il solito ID è già in gioco [ECCEZIONE: 25A/B o 29A/B come da 1.05.22]

Se il giocatore controlla già la Famiglia relativa, lo Statista si pone sopra di essa e acquisisce tutti i possedimenti della carta coperta, i segnalini di Console Priore e la Influenza/Popolarità se più alti di quelli dello Statista.

Ogni altro valore riportato sulla Carta dello Statista, anche inferiore a quello riportato sulla Carta Famiglia corrispondente, viene sovrascritto. Se la Carta Famiglia corrispondente nel Foro, non è attualmente allineata, lo Statista si pone sopra di essa e ambedue le carte si danno al giocatore di quella Fazione. Se la Famiglia corrispondente appare successivamente allo Statista, si pone immediatamente sotto quest'ultimo.

Se due Statisti con il solito numero sono legalmente in gioco [25A/B o 29A/B come per 1.05.22] e appare la relativa Carta Famiglia, quest'ultima si pone sotto lo Statista con la lettera A. Un giocatore non può giocare la singola carta dello Statista doppio se la Carta Famiglia è già in gioco con una differente Fazione, a meno che l'altro Statista della coppia sia già stato giocato. Se uno Statista della coppia muore e la Carta Famiglia è con l'altro, detta carta sarà data allo Statista superstite, anche se lo Statista morto era un Leader di Fazione.

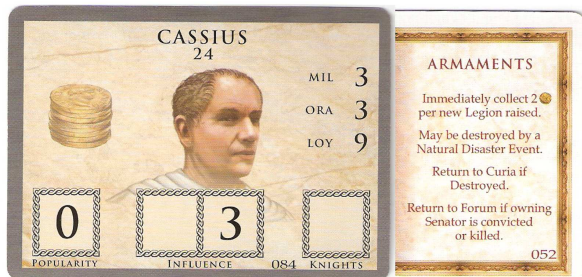


### 1.07.32 CONCESSIONI

Le Concessioni sono carte Fazione con un disegno di sfondo di tipo economico che rappresenta cose come la riscossione delle tasse o la distribuzione del grano. Il giocatore che prende tale carta dal mazzo possiede la Concessione e la può assegnare a uno dei suoi Senatori all'inizio del gioco o durante la Fase di Rivoluzione (1.11.1) ponendola parzialmente sotto la carta di quel Senatore. Il Senatore deve ricevere il numero di Talenti riportati su quella Concessione nella Fase delle Entrate o come altrimenti indicato sulla carta della Concessione. Il Senatore perderà la concessione in seguito alla sua morte, per un'Inchiesta Minore che lo condanna (1.09.441) o a causa di Guerre o di Disastri Naturali. Se un Senatore muore o è condannato, le sue Concessioni sono rimesse nel Foro, da dove possono essere assegnate ad un altro Senatore per mezzo del voto del Senato.



Concessione assegnata ad un Senatore

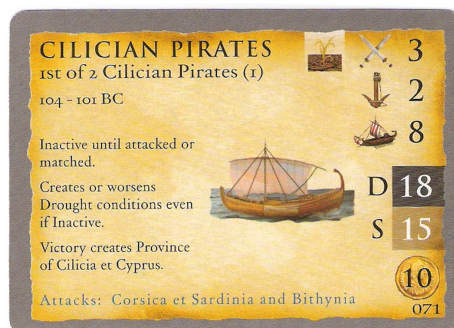


### 1.07.321 CONCESSIONI DISTRUTTE

Se una Concessione viene distrutta (da una Guerra, da un Leader o per un Disastro Naturale), allora si mette coperta nello spazio delle Concessioni della Curia. E' possibile, allora, che detta Concessione sia nuovamente ripristinata alla fine della Fase del Foro.

### 1.07.33 GUERRE

Le Carte Guerra sono Carte Foro con uno sfondo a pergamena che rappresentano una minaccia esterna a Roma. Quando una Carta Guerra con un simbolo di Armamento viene pescata, quella particolare Guerra scoppierà. L'effetto della carta durerà finché il Senato non la affronterà con successo. I numeri dopo le icone sulla destra della carta rappresentano i valori di combattimento. Il numero dopo l'icona della Legione è la Forza Terrestre da battere e rappresenta il valore dell'Esercito nemico. Il numero dopo l'icona dell'Ancora è il Supporto Navale che indica il numero di Flotte Romane richieste per supportare la Guerra. Alcune Carte Guerra hanno un numero dopo l'icona di una nave. Questo numero rappresenta la Forza della Flotta nemica che deve essere sconfitta in una Battaglia Navale prima di poter condurre la Battaglia Terrestre. I numeri Neri e Grigi dopo la D e S, sempre sul lato destro della carta, determinano il Disastro (Disaster) e la Resistenza (Standoff) automatici che sono spiegati nelle rispettive sezioni nel paragrafo del Combattimento (1.10.21 e 1.10.31). Il numero all'interno della Moneta nella parte inferiore della carta indica il Profitto di Guerra che verrà generato quando la Guerra sarà vinta ed è spiegato sempre nella relativa Sezione del Combattimento (1.10.4). Alcune carte hanno un simbolo di Armamento a lato della data che indica se la Guerra è Attiva o Inattiva (1.07.331). Alcune Guerre hanno una icona che raffigura una pianta morente ad indicare che la Guerra provocherà un Effetto Siccità (1.08.12).



### 1.07.331 GUERRE INATTIVE

Tutte le Guerre senza icone Armamento sono Inattive. Queste Guerre, quando vengono pescate, saranno messe nel Foro nel riquadro delle "Guerre Inattive" (Inactive War) e qui resteranno, senza attaccare Roma, finché il Senato non invierà un Esercito o una Flotta ad affrontarle o finché non saranno attivate da un Leader o da una Guerra Simile (1.07.332). Una volta attivate, il cambiamento del loro stato sarà evidenziato mettendo la rispettiva carta nel riquadro delle Guerre Attive del Foro. Alcune Carte Guerra elencheranno anche quante Guerre Simili saranno attivate e in che punto saranno della sequenza delle Guerre Simili (1.07.332).

### 1.07.332 GUERRE SIMILI

Se due Guerre del solito tipo sono attive (cioè: due Guerre Puniche o due Pirati) la Forza di Terra e di Mare (non il Supporto Navale) di ognuna è raddoppiato finché ambedue restano attive. Se una terza Guerra Simile è attiva, i numeri di forza di tutte e tre, sono triplicati. Se tutte e quattro le carte delle Guerre Macedoni sono simultaneamente attive, la loro forza è quadruplicata. Ogni Guerra è combattuta individualmente e non aggiunta alla Guerre correlate. Questo significa che, quando si affronta con successo la prima carta di una Guerra quadruplicata, si riduce il numero di carte di una. Adesso restano solo tre carte e la Guerra sarà triplicata. Quindi, affrontando di nuovo la solita Guerra, questa volta triplicata, si ridurrà ancora di una carta e così via fino all'esaurimento di tutte le carte. Ai fini della sconfitta di Roma, tutte Guerre Simili contano come un'unica Guerra. Se Roma vuole attaccare una Guerra che non è la prima nell'ordine delle Guerre Simili deve poi affrontare anche tutte le Guerre precedenti nello stesso turno.

*ESEMPIO: Assumiamo che la Prima e la Seconda Guerra Punica siano nel Foro. Roma non necessita di sconfiggere la Prima Guerra Punica per attaccare la Seconda, ma deve attaccare anche la Prima, nel solito turno, se decide di attaccare la Seconda.*

### 1.07.3321 GUERRE IMMINENTI

Se viene pescata una Carta Guerra che corrisponde ad un'altra Guerra o Rivolta già presente in qualche parte del Foro, la carta pescata si mette e resta nel riquadro delle Guerre Imminenti per il resto del corrente turno e non moltiplica nessuna Guerra Attiva finché non si attiverà. Se nelle Guerre Inattive del Foro è già presente una Carta Guerra simile a quella estratta, la

prima carta detta sarà spostata immediatamente nel riquadro delle Guerre Attive, altrimenti non accade altro. [ndt: nota che se la regola precedente si applica solo se non esiste nessuna carta Guerra Simile già Attiva. Se una Carta Guerra Simile a quella pescata è già Attiva, allora, anche se già esiste una Guerra Simile Inattiva, la carta pescata va comunque tra le Guerre Inattive]. All'inizio di ogni turno, prima di che qualsiasi altra azione sia intrapresa, si esaminano tutte le carte nel riquadro delle Guerre Imminenti ed una di esse dovrà essere spostata tra le Guerre Attive. Tutte le Guerre Simili devono essere attivate nel loro ordine (cioè: prima la Prima Guerra Macedone e poi la Seconda), anche se questo significa dover attivare le carte pescate più di recente. Le Guerre Imminenti possono essere attaccate dal Senato (come se fossero guerre inattive), ma, nel momento che il Senato invia una forza ad attaccare una Guerra Imminente, questa diverrà immediatamente Attiva e si dovrà applicare l'effetto moltiplicatore spiegato precedentemente. Le Guerre Imminenti possono essere spostate dal loro riquadro solo all'inizio di ogni turno o se attaccate dal Senato. I Leader (1.07.34) non attivano le Guerre Imminenti. Per il breve periodo in cui le Guerre restano Imminenti, sono considerate Inattive e s'ignora l'icona di Armamento.

*ESEMPIO: Il turno inizia con La Prima Guerra Punica nel riquadro delle Guerre Inattive. Si pesca la Terza Guerra Punica che va nel riquadro delle Guerre Imminenti, mentre la Prima Guerra Punica si sposta nel riquadro delle Guerre Attive. Poi, nel solito turno, si pesca la Seconda Guerra Punica che va anch'essa nel riquadro delle Guerre Imminenti. Viene adesso pescata la carta del Condottiero Annibale che va piazzata assieme alla Prima Guerra Punica già attiva. All'inizio del secondo turno, la Seconda Guerra Punica si sposta nel riquadro delle Guerre Attive, ma la Terza Guerra Punica resta inattiva fino all'inizio del terzo turno.*

### 1.07.333 RIVOLTE

Una Rivolta è un tipo di Guerra che non produce Profitti se vinta. Tutte le Rivolte sono Guerre, ma solo alcune Guerre sono classificate come Rivolte. Molte Carte Rivolta sono condizionali: cioè sono trattate come Rivolte se la Provincia correlata è in gioco al momento in cui viene pescata la carta, altrimenti sono trattate come normali Guerre. Se l'ultima Guerra di una serie di Guerre Simili viene vinta, tutte le precedenti Guerre Simili sono trattate come Rivolte.

*ESEMPIO: Se si vince la Terza Guerra Punica prima delle altre, la Prima e la Seconda Guerre Puniche sono considerate rivolte.*

### 1.07.334 CONSEGUENZE DELLA GUERRA

Non è necessario che una Guerra sia affrontata immediatamente, ma per ogni Carta Guerra Attiva nel Foro durante la Fase delle Entrate, lo stato perde 20 Talenti (1.06.52). Se, alla fine di una qualsiasi Fase di Combattimento, ci sono quattro Guerre Attive nel Foro, la Repubblica crolla e tutti i giocatori perdono. Le Guerre Inattive o Imminenti non contano nei limiti delle quattro guerre o nel conteggio dei Talenti da pagare, finché non saranno attivate. Ogni Carta Guerra Attiva nel foro in uno dei riquadri delle "Guerre non Affrontate" (Unprosecuted Wars) (1.10.9) accresce il livello di Malcontento di uno durante ogni Fase della Popolazione, oltre al costo di 20 Talenti sopra detto.

### 1.07.34 I CONDOTTIERI

Le carte Condottiero sono Carte Foro con uno sfondo a pergamena che rappresentano l'aspetto di un Comandante nemico particolarmente abile. La loro presenza rende una guerra più difficile da affrontare.

#### 1.07.341 ATTIVAZIONE DEL CONDOTTIERO

Se viene pescato un Condottiero corrispondente ad una Guerra, Attiva o Inattiva, correntemente in gioco (per esempio: Annibale mentre le Guerre Puniche sono Attive o Inattive), questi è immediatamente messo insieme a detta Guerra che si Attiverà [ECCEZIONE: I Condottieri non possono attivare le Guerre Imminenti (1.07.332)]. Se un Condottiero si trova nella Curia e viene pescata una Guerra ad esso affine, sia il Condottiero che la Guerra sono immediatamente considerati Attivi, anche se normalmente sarebbe altrimenti.



#### 1.07.342 FORZA DEL CONDOTTIERO

Quando un Condottiero è attivo ed affiancato alla rispettiva Guerra, i valori di Forza di Terra e di Mare (non il Supporto Navale) della Guerra sono accresciuti dei valori del Condottiero, dopo ogni eventuale fattore moltiplicativo per le Guerre Simili.

#### 1.07.343 PENALITÀ AGGIUNTIVE DEI CONDOTTIERI

I numeri a fianco della D e della S, determinano il valore di Disastro o Resistenza (1.10.21/1.10.31) automatici per Roma. Tali valori sono da attribuire direttamente alle capacità del Condottiero e si sommano a quelli in effetto per la Guerra stessa. Gli Statisti che affrontano una guerra ed hanno valori di D o S vuoti, annullano solo i rispettivi effetti della Guerra, ma mai quelli del Condottiero.

#### 1.07.344 MORTE DEI CONDOTTIERI

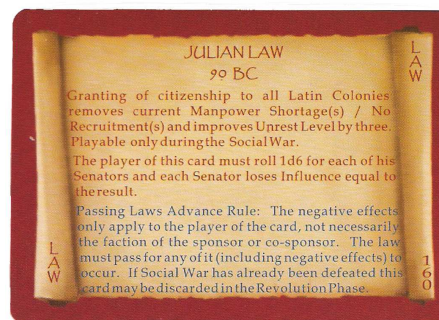
Se un Condottiero viene pescato quando non c'è nessuna Guerra associata o quando tutte le Guerre associate sono state vinte, il Condottiero va nella Curia. Se tutte le Guerre associate col Condottiero non sono più né nel mazzo né sul tabellone, il Leader è eliminato dal gioco. Alla fine di ogni Fase del Foro, si deve fare un tiro d'Invecchiamento con 1d6 per ogni Condottiero nella Curia. Se il risultato è un "5" o un "6", quel Condottiero muore e viene scartato.

#### 1.07.35 INTRIGO

Le carte Intrigo sono Carte Fazione con una cornice di sfondo ed hanno vari usi e requisiti relativamente a quando e come possono essere giocate.

#### 1.07.36 LEGGI

Le leggi sono Carte Fazione con uno sfondo a pergamena e rappresentano cambiamenti alle regole che governano la Repubblica ed il gioco. Le Carte Legge giocate si mettono nell'apposito box anziché tra gli scarti. Le Leggi possono essere giocate in qualsiasi momento durante Fase del Senato: anche prima dell'elezione del Console. Non è necessario che il giocatore proponente abbia Senatori a Roma.



#### 1.07.4 TENTATIVI DI PERSUASIONE

Un Senatore a Roma può tentare di persuadere un Senatore non allineato nel Foro o già Allineato, presente a Roma, ma che non sia Capo Fazione, ad unirsi alla propria Fazione.

#### 1.07.41 RISOLUZIONE

Il Senatore che tenta di persuadere l'altro, aggiunge la propria Oratoria e la propria Influenza e sottrae, dalla somma, il valore di Lealtà del Senatore bersaglio per ottenere il Numero Base. Questo Numero Base potrà essere modificato per effetto della Lealtà (1.07.411), Mazzette (1.07.412) o Contromazzette (1.07.413). Il Numero Base risultante si confronta con un

2d6. Se il tiro di dado è superiore al Numero Base, il Tentativo di Persuasione ha successo ed il Senatore bersaglio si unirà alla Fazione del Senatore che lo ha persuaso. Se il risultato non modificato del lancio di dado è uguale o superiore a 10 o se il valore modificato è minore del Numero Base, il Tentativo di Persuasione fallisce ed il Senatore bersaglio resta nel suo precedente stato: indipendente o allineato con la fazione originale.

#### 1.07.411 LEALTÀ

Se il Senatore bersaglio è già allineato, il suo valore di Lealtà è aumentato di 7. Al valore di Lealtà, si aggiungono anche il numero di Talenti del Tesoro Personale del Senatore bersaglio, indipendentemente dal fatto che questi sia o meno allineato.

Alcuni Statisti sono avversari di altri il cui nome è indicato dopo un trattino "-". Se due Statisti, storicamente avversi, appartengono alla solita fazione, il loro valore di Lealtà è ridotto a "0", anche se conservano il +7 per l'Allineamento. Alcuni Statisti possono essere avversi ad altri anche se potranno comunque non essere reciprocamente avversi.

Esiste l'eccezione dei fratelli Gracchi (25A/B) che hanno un "+" dopo i loro nomi, poiché ognuno desidera essere nella solita Fazione dell'altro. In tal caso, la lealtà è 0 solo se i due fratelli non sono ambedue nella solita Fazione. Questo accade solo se ambedue i Senatori sono simultaneamente in gioco. Se solo uno dei due è in gioco, la Lealtà è non nulla.

#### 1.07.412 MAZZETTE

Il Senatore che fa il Tentativo di Persuasione, può spendere denaro dal proprio Tesoro Personale per favorire il tentativo suddetto. Ogni Talento speso aggiunge 1 al Numero Base. Questi Talenti vanno comunque nel Tesoro Personale del Senatore bersaglio, indipendentemente dall'esito del Tentativo di Persuasione.

#### 1.07.413 CONTROMAZZETTE

Tutti i giocatori possono interferire nel Tentativo di Persuasione nei confronti di un Senatore spendendo denaro dal proprio Tesoro di Fazione per opporsi al Tentativo di Persuasione (non è permesso aiutare). Ogni Talento speso sottrae 1 dal Numero Base. Anche questo denaro andrà nel Tesoro Personale del Senatore bersaglio alla fine del tentativo, indipendente dall'esito di quest'ultimo.

#### 1.07.414 ASTA

Il Senatore che fa il Tentativo di Persuasione annuncia il suo bersaglio e il Numero Base iniziale, che può includere le monete, del Tesoro Personale, già spese e non più esigibili in favore del Tentativo. A questo punto, procedendo in senso antiorario, ogni giocatore annuncerà i Talenti, del proprio Tesoro di Fazione, che spenderà irrevocabilmente per resistere al Tentativo di Persuasione. Quando il gioco torna al giocatore che fa il Tentativo di Persuasione, questi potrà: o tirare 2d6, con il Numero Base attualmente in essere, e risolvere il Tentativo, oppure spendere irrevocabilmente altri Talenti. In quest'ultimo caso, l'asta continua nuovamente come prima. L'asta continua finché tutti i giocatori passano o il Persuasore accetta di lanciare i dadi ed accetta il Numero Base corrente. Il denaro speso, si piazza sul tavolo di fronte al giocatore della Fazione che sta facendo il Tentativo, aggiungendo, man mano, il denaro offerto durante l'asta. Solo dopo il Tentativo di Persuasione, tale somma verrà messa sulla Carta del Senatore che è stato oggetto del Tentativo suddetto, indipendente dall'esito che ha avuto quest'ultimo.

*ESEMPIO: Fabius desidera fare un Tentativo di Persuasione contro Claudius che è un Senatore non allineato nel Foro. Fabius somma la sua Oratoria e la sua Influenza e ottiene un valore di 7, da cui va sottratta la Lealtà di Claudius che è "7". Il numero base è quindi "0". Fabius spende nove Talenti dal suo tesoro personale per portare il Numero Base a "9". Il gioco prosegue a giro e gli altri giocatori spendono un totale di otto Talenti dai loro Tesori di Fazione per abbassare il Numero Base a "1". Fabius risponde spendendo i sette Talenti che gli restano nel tesoro personale e riporta il Numero Base a "8". Nuovamente si prosegue il giro come prima, ma adesso i giocatori non vogliono o non possono spendere altri Talenti ed il Numero Base resta "8". Fabius allora lancia i dadi ed ottiene "9" che non è inferiore ad "8": quindi, il Tentativo di Persuasione fallisce e Claudius resta non assegnato. Tutte le monete spese per il Tentativo di Persuasione vanno nel Tesoro Personale di Claudius, rendendolo più interessante e difficile da persuadere, dato che i 24 talenti accumulati saranno automaticamente aggiunti al suo valore di Lealtà nei prossimi Tentativi di Persuasione.*

### 1.07.5 CAVALIERI

Un giocatore può tentare di assegnare, ad un proprio Senatore che sia a Roma, un Cavaliere per ogni turno d'Iniziativa, pagando Talenti dal Tesoro Personale del Senatore e lanciando un dado. Se la somma del risultato e dei Talenti pagati eguaglia o supera 6, il Senatore attrae il Cavaliere e piazza il relativo Segnalino sulla propria carta per indicare il totale dei Cavalieri attratti. Non c'è limite al numero di Cavalieri che possono essere controllati da un Senatore. Per ognuno di essi, il Senatore guadagna voti aggiuntivi in senato e Talenti aggiuntivi durante la Fase delle Entrate (a meno che non vi sia una Rivolta).



#### 1.07.51 VESSARE I CAVALIERI

Invece di tirare per attrarre un Cavaliere, un giocatore può optare per vessare quelli che possiede per ottenere contributi, ma così facendo perderà il loro supporto. Il giocatore annuncerà quanti dei Cavalieri intende vessare e lancia un dado per Cavaliere determinando così l'ammontare dei Talenti guadagnati. Questo denaro deve essere aggiunto al Tesoro Personale del Senatore che controlla i Cavalieri vessati che torneranno alla Banca e non forniranno più né voti né guadagni.

### 1.07.6 SPONSORIZZARE I GIOCHI

Sponsorizzare i Giochi permette ad un Senatore di accrescere la propria Popolarità e ridurre il Livello di Malcontento della popolazione. Il Senatore che desidera sponsorizzare i Giochi, paga il loro costo con il Tesoro Personale (per i costi relativi si veda la Tavola dei Giochi ("Games Table")), quindi aggiorna la propria Popolarità e riduce il Livello di Malcontento come indicato. Non è necessario che il Senatore si trovi a Roma per sponsorizzare i Giochi.

### 1.07.7 ASSEGNARE UN NUOVO CAPO FAZIONE

Un giocatore può cambiare il Capo Fazione mettendo il segnalino di Capo Fazione su un qualsiasi Senatore della propria Fazione.

### 1.07.8 RIORDINARE ROMA

Dopo che tutte le Iniziative sono state risolte, si completeranno i seguenti passi nell'ordine elencato per preparare Roma alla prossima Fase del Senato.

1. Tutti i Senatori (sia in Roma che no) che hanno una Carica Maggiore, prendono un segnalino "Maggiore" per indicare che sono passibili di un'Inchiesta Maggiore nel corrente turno.
2. Se la Seconda Guerra Punica o la Rivolta degli Schiavi Gladiatori sono attive, il HRAO lancia i dadi per vedere quale Concessione verrà distrutta. Queste concessioni possono essere immediatamente rigenerate già con il relativo tiro nel turno corrente.
3. Il HRAO lancia un dado per ogni Concessione o Senatore nella Curia (anche se, rispettivamente, ucciso o distrutta nel presente turno). Se il risultato è un "5" o un "6", la relativa carta si mette, scoperta, nel Foro. Il HRAO tira anche un dado per ogni Condottiero nella Curia che non sia associato a nessuna Guerra corrispondente nel Foro e lo scarta se ottiene un "5" o "6".

## 1.08 FASE DELLA POPOLAZIONE

### 1.08.1 MALCONTENTO

Il Livello di Malcontento rappresenta il grado d'insoddisfazione della popolazione nei confronti del governo. Il Malcontento inizialmente è "0". non ci sono limiti al valore massimo, ma il minimo non può mai essere inferiore a 0. Per segnare un Livello di Malcontento superiore a 9, basta girare il segnalino relativo sul lato che mostra il numero 10. All'inizio della Fase della Popolazione, il Livello di Malcontento si modificherà in base alle seguenti condizioni:



#### 1.08.11 GUERRE NON AFFRONTATE

Ogni Guerra non Affrontata aumenta di 1 il Livello di Malcontento.



## 1.08.12 EFFETTO SICCIÀ

Il Livello di Malcontento aumenta di 1 per ogni singolo Effetto Siccità in gioco. L'Effetto Siccità può essere causato sia dagli Eventi Casuali che dalle Guerre. Gli Effetti Siccità sono cumulativi. Per tenere traccia degli Effetti Siccità si usano gli appositi segnalini.



*ESEMPIO: Supponiamo che sia in gioco una Guerra non Affrontata e con un Effetto di Siccità. Nella fase del Foro, si ottengono due altri Effetti Siccità come eventi. Il modificatore complessivo al Malcontento è +4 (+1 per la Guerra non Affrontata e +3 per i tre Effetti Siccità: i due ottenuti come eventi e quello dovuto alla guerra).*

## 1.08.2 STATO DELLA REPUBBLICA

Il HRAO fa, al popolo, il Discorso sullo Stato della Repubblica: in pratica lancia 3d6, sottrae il Livello di Malcontento e aggiunge la propria Popolarità. Il risultato si legge sulla Tavola della Popolazione ("Population Table"). Il numeri lì riportati indicano l'ammontare di cui si dovrà accrescere o diminuire, immediatamente, il Livello di Malcontento. Se si ottiene un risultato di "NR" (No Recruitment), si mette la Carta Evento Nessun Arruolamento nel Foro, che impedisce l'incremento di qualunque forza militare per il resto del turno. Se si ottiene un "MS" (Manpower Shortage) si pone la Carta Evento Scarsità di Manodopera nel Foro che si somma alle altre simili eventualmente già presenti.

Se si ottiene "Mob", il Senato viene assalito da una folla inferocita: in pratica si pescano sei Talloncini di Mortalità per vedere se e quali Senatori, presenti in quel momento a Roma, moriranno. Se si ottiene Rivolta Popolare ("People Revolt"), il Senato romano sarà destituito da una rivolta popolare e tutti i giocatori saranno immediatamente sconfitti dal gioco, a meno che non vi sia almeno un ribelle in rivolta. In tal caso, questi vince il gioco (escludendo la sconfitta causata dalla quattro Guerre: 1.12.4).

## 1.09 FASE DEL SENATO

### 1.09.1 COME SI SVOLGE LA FASE DEL SENATO

La Fase del Senato è il cuore del gioco. I giocatori possono avanzare una grande varietà di proposte che saranno messe ai voti e rese operative se approvate. Il Senato della Repubblica si riunisce nel momento in cui si lanciano i dadi per lo Stato della Repubblica nella Fase della Popolazione, ma se avviene una Rivolta Popolare, tutti i giocatori perdono e non ci sarà nessuna Fase del Senato.

**DA RICORDARE:** Ogni giocatore dovrebbe aggiornare la sua Registrazione dei Voti non appena ne guadagna o perde per qualsiasi ragione.

### 1.09.11 UFFICIALE DISPONIBILE DI PIÙ ALTO RANGO (HRAO)

L'HRAO è l'ufficiale di più alto grado presente a Roma. L'ordine di importanza del rango è indicato nel Segnalino dell'Ufficio:

1. Dittatore
2. Console di Roma
3. Console di Campo
4. Censore
5. Signore dei Cavalli
6. Pontefice Massimo



Se nessuno di questi ufficiali è disponibile perché morti o assenti da Roma, il Senatore con più Influenza apre la seduta (per rompere i pareggi si usano i valori di Oratoria ed il più basso ID). Tutti i Senatori a Roma (cioè ognuno eccetto i Governatori, i Proconsoli (1.10.8), i Prigionieri ed i Senatori Ribelli), devono partecipare alla seduta del Senato.

## 1.08.12 MAGISTRATO PRESIDENTE

Il HRAO presiede la seduta, a meno che non sia sotto Procedimento (1.09.41) o che sia stato destituito con una mozione di sfiducia non anonima (1.09.144). Il Magistrato Presidente ha il controllo completo delle procedure del Senato e gestisce tutte questioni. Può interpellare i Senatori e chiedere il voto di ogni Fazione nell'ordine che desidera. Può fare nomine e proposte senza bisogno di usare la carta Tribuno (1.09.151) e può interrompere qualsiasi discussione chiamando immediatamente al voto. Ogni giocatore che ignori la sua richiesta di voto immediato sarà ignorato e considerato astenuto e perderà il suo diritto di voto per quella proposta. Dopo che tutte le elezioni (incluse quelle del Governatore) e le Inchieste sono state risolte, il Magistrato Presidente può chiudere la seduta in un qualsiasi momento in cui non ci siano altre mozioni da discutere annunciando: «il Senato si Aggiorna». Se il Magistrato Presidente muore per effetto di un Assassinio o di un'Inchiesta, il successivo HRAO diventa il nuovo Magistrato Presidente.

## 1.09.13 MOZIONI

Una mozione è qualsiasi cosa che sia sottoposta al voto del Senato dal Magistrato Presidente, da un Tribuno o da chiunque altro ne sia abilitato. Una nomina è un tipo di mozione.

### 1.09.131 MODIFICA DELLA MOZIONE

Le mozioni respinte non possono essere riproposte nella solita Fase del Senato a meno che non siano cambiate sostanzialmente.

Esempi:

- Una proposta per assegnare a Fabius otto Legioni fallisce. Successivamente, è possibile avanzare una nuova proposta che assegni a Fabius sette Legioni o a Claudius otto.
- Una proposta di inviare Fabius a governare la Hispana Citerior e Claudius la Sicilia può fallire come proposta congiunta, ma una successiva proposta separata di inviare solo Fabius nella Hispana Citerior è legale.
- Una proposta di nominare Fabius e Claudius come Consoli, fallisce. Una successiva proposta di nominare Claudius e Fabius come consoli è illegale (anche cambiando la frase la sostanza è la stessa).

Le Concessioni e la carica di Console a Vita possono. Invece, essere riproposte più di una volta per turno.

### 1.09.14 VOTAZIONE

Dopo aver annunciato la mozione, il Magistrato Presidente sceglie la Fazione che inizi la votazione. La Fazione dovrà votare, astenersi o usare un Tribuno come Veto. Dopo che la prima Fazione ha votato, il Magistrato Presidente, sceglierà un'altra Fazione che dovrà votare come detto sopra. Si continuerà così finché tutte le Fazioni avranno avuto l'opportunità di votare o vetare la mozione. La procedura di voto del Senato è la solita per ogni altra questione che richieda un voto, con l'eccezione che l'astensione non è permessa durante la decisione relativa ad su Legge Territoriale (1.10.62). Ogni giocatore che si rifiuti di votare si considera come aver votato contro o che abbia rifiutato l'approvazione.

### 1.09.141 VOTI

Ogni Senatore presente a Roma controlla un numero di voti pari alla sua Oratoria più il numero di Cavalieri affiliati. I suoi voti possono essere accresciuti temporaneamente per una specifica mozione acquistandoli. Per ogni Talento pagato dal Tesoro Personale il Senatore riceve un voto in più, solo per la specifica votazione corrente. I talenti si pagano nel momento in cui il Senatore dichiara i propri voti.

### 1.09.142 VOTI BLOCCATI

Ai Senatori di una Fazione non è richiesto di votare insieme, anche se spesso sarà fatto. Una volta che un Senatore (o l'intera Fazione) abbia dichiarato il proprio Voto, non si potrà più cambiare, né giocare un Tribuno come Veto.

### 1.09.143 APPROVAZIONE

Per approvare una qualsiasi mozione è necessario avere la maggioranza semplice (>50%) dei voti totali, indipendente dalla misura di cui la soglia sarà superata.

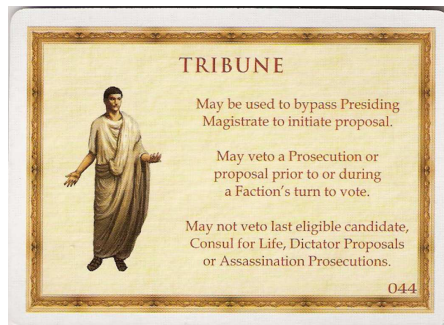
### 1.09.144 CALO D'INFLUENZA

Se un Magistrato Presidente aveva avanzato una mozione respinta dal voto unanime di tutti i Senatori presenti a Roma ma controllati dagli altri giocatori, dovrà scegliere se perdere una Influenza (fino al minimo di 0), o dimettersi dalla Presidenza e cederla immediatamente al successivo HRAO. Se il Magistrato Presidente non può perdere Influenza sarà costretto a dimettersi. Il Senatore dimissionario mantiene la sua carica, ma non potrà

essere nuovamente Magistrato Presidente in nessun'altra occasione del presente turno. Questa regola riguarda solo la carica di Magistrato Presidente e non influenza l'ordine degli HRAO. Quanto descritto può avvenire diverse volte nella Fase del Senato. Le penalità descritte non si applicano quando è si usa un Tribuno per avanzare una mozione (1.09.151).

### 1.09.15 TRIBUNI

Le carte Tribuno possono essere giocate durante la Fase del Senato per vetare o avanzare una mozione o una nomina. Una volta usato, il Tribuno, si scarta. Nei rari casi in cui due o più giocatori giochino un Tribuno simultaneamente, si decide chi lo giocherà con un lancio di dadi: chi ottiene il valore più alto gioca il Tribuno, mentre gli altri riprendono la carta Tribuno in mano.



### 1.09.151 MOZIONE AVANZATA PER MEZZO DEL TRIBUNO

I Senatori possono forzare le mozioni da votare usando la relativa carta e annunciando «Tribuno!». La mozione deve comunque essere avanzata nei tempi e nei modi stabiliti dal regolamento (es: un giocatore non può proporre che siano assegnate Legioni prima che il Censore sia stato eletto). Il Tribuno può essere giocato se non ci sono altre mozioni in discussione o durante una mozione: anche senza specificare esplicitamente l'intento di utilizzare il diritto di proporre la successiva mozione. Una mozione è considerata in discussione nel momento in cui gli è stato dato il primo voto. Altri effetti del Tribuno sono:

- Un Tribuno non può essere usato per interrompere un Tribuno già giocato
- Un Procedimento non è considerato una mozione e quindi non è proponibile (anche se può essere vetato).
- Un Tribuno può essere giocato anche dopo che il Magistrato Presidente abbia aggiornato il Senato per forzare la continuazione della seduta.
- Un Tribuno non può essere usato per proporre di aggiornare il Senato, ma si può proporre di inviare il Magistrato Presidente alla guerra. Se la mozione passa, il Senato dovrà sospendere l'attività per un impegno impellente del Magistrato Presidente.
- Un Tribuno può essere usato durante il voto con il quale si potrebbe inviare il Magistrato Presidente in guerra (concludendo la Fase del Senato), prima o durante il suo turno di voto, non per impedire che questi vada in guerra, ma per rimandarne l'invio, fino a che anche la successiva mozione presentata dal Tribuno non sarà discussa (1.09.642).
- Alcuni Statisti possono usare un Tribuno ad ogni turno senza giocare la relativa carta. Questa abilità sarà trattata esattamente come qui spiegato per la carta.

### 1.09.152 VETO DI UN TRIBUNO

Un Tribuno può essere usato prima, durante o dopo il turno della Fazione votante, per bloccare una qualunque votazione, un'elezione, un'Inchiesta o altre mozioni [ECCEZIONI: Il Console a Vita, le Inchieste Speciali o gli Assassini, qualsiasi proposta di un Dittatore e l'assegnazione dell'ultimo candidato disponibile per un ufficio]. Il Senatore che gioca il Tribuno dice: «Veto» ed il voto viene cancellato anche se c'erano già abbastanza voti per poter passare. Il veto durante un'elezione impedisce che i Senatori vetati possano essere riproposti nel corrente turno. Anche l'Accusato, in un'Inchiesta vetata, non potrà essere inquisito nuovamente per il corrente turno.

### 1.09.16 TEMPORIZZAZIONE DELLE MOZIONI DI PROMOZIONE

Una mozione di promozione sarà in essere non appena sarà passata e l'ultima Fazione avrà espresso il proprio voto. Non è possibile giocare nessuna carta nel tempo che va dall'inizio e la fine della votazione.

*ESEMPIO: Un Senatore può non essere assassinato dopo la sua elezione a Governatore, poiché si considera essere nella Provincia amministrata non appena è stato pronunciato l'ultimo voto e la mozione di elezione è passata.*

### 1.09.17 PROIBIZIONI

Il Senato non può avanzare nessuna mozione o nomina che non sia stata definita dalle regole.

### 1.09.171 DIMISSIONI

Un Senatore eletto ad una carica non può dimettersi.

### 1.09.172 RIFIUTO DELLA NOMINA

Nessun Senatore può rifiutare la nomina, anche se può votare contro la mozione.

### 1.09.18 INFLUENZA DELLA CARICA

L'influenza guadagnata da una carica non va perduta quando il Senatore termina il mandato, ma viene mantenuta fino a che questi non compia un crimine o muoia. [ECCEZIONE: Regola Avanzata del Pontefice Massimo (2.01)]

### 1.09.2 CONSOLI

Il primo atto di un Magistrato Presidente deve essere quello di condurre le elezioni di nuovi Consoli tra i ranghi dei Senatori Allineati presenti a Roma. Il Magistrato Presidente nominerà una coppia di candidati. Se questa coppia non è eletta non potrà essere nominata nuovamente per questo turno, ma potrà essere comunque nominata un'altra coppia in cui sia presente solo uno (o nessuno) dei due candidati precedenti. L'elezione avviene in coppia per mezzo di una unica votazione. I Consoli correnti e il Dittatore (se c'è) non possono essere eletti Console nel turno corrente, a meno che non sia stata approvata la legge Tradizione Consunta (Tradition Erodes). Un Senatore non può avere due cariche simultaneamente, ma il Censore o l'Aiutante di campo corrente, può essere eletto Console anche se non potrà mantenere la sua carica corrente.

### 1.09.21 ASSEGNAZIONE AUTOMATICA

Le nomine continuano finché due Consoli saranno eletti o fino a che ogni possibile coppia di candidati sarà stata proposta. In quest'ultimo caso, la coppia proposta per ultima sarà automaticamente eletta.

### 1.09.22 CONSOLE DI ROMA E DI CAMPO

I Consoli appena eletti, decideranno chi di loro sarà Console di Roma o di Campo. Se non c'è accordo, si decide casualmente con un lancio di dado. Una volta deciso, si pone il segnalino relativo alla carica sulla carta del Senatore corrispondente e si accresce immediatamente la sua Influenza di 5. Il nuovo Console di Roma diventa il Magistrato Presidente e prende le redini della seduta corrente. I Consoli uscenti ricevono il segnalino del Console Priore. Se esistono un Dittatore e un Aiutante di Campo, ambedue perdono i loro uffici e il Dittatore prende il segnalino di Console Priore.



### 1.09.3 DITTATORE

Se e solo se, Roma deve fronteggiare tre o più Guerre Attive oppure una con una forza combinata di mare e di terra di almeno 20, si può eleggere un Dittatore o assegnarlo automaticamente dopo le elezioni dei Consoli. La Forza Navale di una Guerra può essere ridotta a zero utilizzando un segnalino di Vittoria Navale da ottenere con un combattimento (1.10.12). Per poter essere eletto Dittatore, un Senatore deve essere allineato, presente a Roma e non detenere nessuna carica tranne quella di Censore.



### 1.09.31 ASSEGNAZIONE AUTOMATICA

I Consoli, di comune accordo, possono assegnare ad un qualsiasi Senatore eleggibile la carica di Dittatore. Se c'è solo un Console, poiché l'altro è stato assassinato, decide da solo. L'assegnazione non può essere vetata con il Tribuno.

### 1.09.32 ELEZIONE DEL DITTATORE

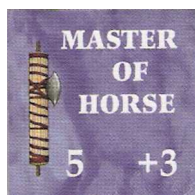
Se i Consoli non si accordano per l'assegnazione, il Senato può immediatamente eleggere un Dittatore se il Magistrato Presidente ne indice l'elezione (elezione che può essere bloccata con un veto). L'elezione del Dittatore può anche essere proposta per mezzo di un Tribuno (dopo che il Console abbia rifiutato di indirarla). Il Magistrato Presidente o chiunque altro con un Tribuno, può continuare a proporre nuove elezioni anche dopo ripetuti fallimenti. Comunque, una volta eletto il Censore non si potranno più fare ulteriori tentativi di elezione del Dittatore (neppure con un Tribuno).

### 1.09.33 TERMINE

Il nuovo Dittatore diventa Magistrato Presidente, prende il segnalino relativo, accresce la sua Influenza di 7 e assegna la carica di Aiutante di Campo ad un qualsiasi Senatore allineato presente a Roma che non abbia ancora una carica, ad eccezione del Censore. Il Senatore nominato Aiutante di campo prende il relativo segnalino e accresce la sua Influenza di 3. Le sue mozioni non potranno essere vetate, benché siano ancora sottoposte a normale votazione. La carica del Dittatore e del suo Aiutante di Campo dura fino alla prossima elezione consolare nel turno successivo, nella quale, il Dittatore ed il suo Aiutante di Campo, devono immediatamente lasciare le loro cariche (a meno che non siano in rivolta) ed il Dittatore (non l'Aiutante di Campo), prende il segnalino di Console Priore. Il Dittatore (o un altro Senatore) può immediatamente essere eletto o incaricato ancora come Dittatore, assumendo che vi siano ancora i requisiti richiesti (1.09.3).

### 1.09.34 AIUTANTE DI CAMPO

Quando il Dittatore comanda una Flotta o un Esercito, è accompagnato dal suo Aiutante di Campo. Il Valore Militare del Dittatore per ogni combattimento è dato dalla somma del suo Valore Militare e di quello dell'Aiutante. Quest'ultimo, non può agire indipendentemente dal Dittatore, ma lo accompagna sempre nelle Campagne militari, tranne nel caso in cui il Dittatore muoia o che resti Leale, mentre il Dittatore si Rivolta. Solo il Dittatore riceve Influenza o Popolarità (1.10.4) in caso di vittoria in Guerra. Se il Dittatore è ucciso, muore anche l'Aiutante di Campo come nel caso in cui venga pescato il suo Talloncino di Mortalità durante le perdite in Battaglia (1.10.7). Il Valore Militare dell'Aiutante di Campo si somma anche nel caso di Battaglia Navale (per tener conto dell'alta efficienza del comando unificato), ma non si può utilizzare per annullare un risultato di Disastro/Bilanciamento in battaglia (1.10.21/1.10.31).



### 1.09.4 CENSORE

Subito dopo l'elezione dei nuovi Consoli e l'elezione o assegnazione del Dittatore, il Magistrato Presidente può indire l'elezione del Censore. I candidati debbono avere un segnalino di Console Priore, essere Allineati e presenti a Roma. Il Censore può succedere a se stesso. Se esiste un solo candidato eleggibile con esperienza consolare (cosa che normalmente accade nel primo turno), l'elezione è automatica. Se, nel Senato, non vi sono Senatori, con esperienza consolare, liberi da altre cariche, l'elezione per il Censore è temporaneamente aperta a tutti i Senatori Allineati presenti a Roma.

Ogni volta che si elegge un Censore, si pone il relativo segnalino sulla carta del Senatore eletto che guadagna 5 punti d'Influenza. Il Magistrato Presidente lascia momentaneamente la conduzione della seduta al Censore che può istituire varie Inchieste.



### 1.09.41 INCHIESTE

Il Censore può o meno aprire un'Inchiesta. Se non lo fa, la conduzione della Seduta torna al Magistrato Presidente. Possono essere aperte fino a due Inchieste Minori o una Maggiore ogni turno, oltre ad un qualsiasi numero di Inchieste Speciali per Assassinio. Durante l'Inchiesta, il Censore è il Magistrato Presidente e conduce tutte le votazioni necessarie. Se viene sconfitto all'unanimità, può scegliere: se perdere l'Influenza necessaria (1.09.144) o lasciare il controllo della seduta al Magistrato Presidente e terminare tutte le Inchieste. Il Censore non può inquisire se stesso. Si possono inquisire solo i Senatori presenti a Roma. Se il Censore dovesse morire Assassinato mentre si stanno svolgendo delle Inchieste, tutte le Inchieste in corso termineranno e il HRAO diventerà il nuovo Magistrato Presidente.

### 1.09.411 INQUIRENTI

Il Censore deve assegnare un Senatore consenziente ad ogni Inchiesta. L'Inquirente può essere un qualsiasi Senatore presente a Roma, diverso dallo stesso Censore e dall'Accusato.

### 1.09.412 SOGGEZIONE A INCHIESTE MINORI

Possono essere soggetti a Inchieste Minori tutti quei Senatori che abbiano un segnalino Corruzione Maggiore o una Concessione con il testo "Corrotto" (Corrupt) scoperto (1.09.631).

### 1.09.413 SOGGEZIONE A PROCEDIMENTI MAGGIORI

Possono essere soggetti a Inchieste Maggiori tutti coloro che hanno un segnalino Maggiore. Quindi, coloro che hanno avuto una Carica Maggiore nel turno precedente.

### 1.09.42 PROVA

Il Censore chiama i voti. Votare contro un'inchiesta significa votare contro l'accusa e viceversa. L'Accusato riceve un numero di voti aggiuntivi pari alla propria Influenza.

### 1.09.421 APPELLO POPOLARE

Un Senatore Accusato in un'Inchiesta può appellarsi al popolo quando la sua Fazione è chiamata al voto. Si lanciano 2d6 e si modifica il risultato aggiungendo la Popolarità del Senatore Accusato, quindi si vede il risultato sulla "Tavola dell'Appello" (Appeal Table). Tutti i voti positivi guadagnati si aggiungono alla votazione "contro" l'accusa. Tutti i voti negativi, si aggiungono alla votazione "a favore" dell'accusa. Se si ottiene un "Accusato Ucciso" (Accused Killed), significa che la popolazione disgustata dalla opportunistica retorica del Senatore, lo lancia sul posto. Se l'Accusato viene ucciso in tal modo, è considerato come se fosse stato condannato: l'Inquirente prende il segnalino Console Priore del condannato, se ne ha, e guadagna metà della sua influenza. Un risultato "Accusato Libero" (Accused Free), invece, termina l'Inchiesta con un nulla di fatto e si pesca un Talloncino Mortalità per ogni unità oltre l'11, ottenuta con un tiro modificato di dadi. Il risultato si applica solo al Censore e/o all'Inquirente che possono essere linciati dalla folla arrabbiata per la farsa. Il Senatore che fa un Appello Popolare e non ottiene "Accusato Ucciso", può giocare un Tribuno dopo aver visto il risultato.

### 1.09.422 TRIBUNI DURANTE LE INCHIESTE

In ogni momento, da chiunque, può essere giocato un Tribuno per annullare l'Inchiesta. L'Inchiesta annullata conta comunque nel limite delle Inchieste che il Censore potrà ancora istituire per quel Turno di Gioco. Un'Inchiesta non è considerata una mozione e quindi non può essere proposta da un Tribuno. Un Senatore che fa un Appello al Popolo e non ottiene "Accusato Ucciso" (Accused Killed), può giocare un Tribuno per annullare l'Inchiesta, dopo aver visto il risultato dell'Appello.

### 1.09.43 INCHIESTE FALLITE

Se l'Inchiesta fallisce, l'Accusato è libero e non può essere più inquisito per questo turno per la solita ragione.

### 1.09.44 INCHIESTE RIUSCITE

Se l'accusato è riconosciuto colpevole o muore come risultato dell'Inchiesta, l'Inquirente prende il segnalino di Console Priore dello sconfitto oltre a metà dell'Influenza (arrotondata per eccesso) perduta dal soccombente.

### 1.09.441 CONSEQUENZE DELL'INCHIESTA MINORE

Se l'Accusato è riconosciuto colpevole, perde 5 punti di Popolarità (che può diventare negativa), 5 punti d'Influenza (fino al minimo di 0) ed ogni segnalino di Console Priore e deve rimettere tutte le proprie concessioni nel Foro.

### 1.09.442 CONSEQUENZE DEL PROCEDIMENTO MAGGIORE

Se condannato, l'Accusato è giustiziato (1.05.3).

### 1.09.45 TEMINE DELLE INCHIESTE

Al completamento delle sue inchieste, il Censore, restituisce la conduzione della seduta al Magistrato Presidente e tutti i segnalini Corruzione e Maggiore, vengono rimossi. Le concessioni Armamenti e Cantieri Navali debbono essere ripristinate come non corrotte (1.09.631) in modo da indicare che i Senatori relativi non possono essere inquisiti nuovamente il prossimo turno, a meno che non ricevano altro denaro dalle loro concessioni.

### 1.09.5 GOVERNATORATI

Quando viene creata una Provincia, si pone la relativa carta gialla scoperta nel foro. Ogni Provincia nel Foro ha un Governatorato che il Senato deve ricoprire con uno dei propri membri nella successiva Fase del Senato. Le Elezioni per tutti i Governatori si fanno immediatamente dopo le Inchieste e prima di procedere con Altre Questioni. Le Elezioni continuano finché non sarà eletto un Governatore o non resterà un solo candidato. Quando si elegge un Governatore, la Carta Provincia si mette insieme alla Carta del Senatore eletto che lascerà immediatamente Roma senza partecipare a nessun altro voto del Senato. Le Elezioni per più Governatorati, inclusi i Richiami (1.09.52), possono essere condotte simultaneamente, cosicché i Governatori che saranno eletti e gli altri, potranno partecipare ancora alle elezioni e lasciare Roma simultaneamente alla fine di tutte le votazioni. Durante le elezioni per i Governatorati, non potranno essere avanzate altre mozioni. Chi detiene una Carica Maggiore, non può essere proposto come Governatore.

### 1.09.51 TEMINE

Tutti i Governatorati durano per un periodo di tre turni. Basta aggiornare il relativo valore sulla Carta Provincia ogni turno nella Fase delle Entrate, per tenerne traccia. Quando l'indicatore arriva ad uno, il Senatore tornerà a Roma. Nel turno del suo ritorno, il Governatore uscente, non potrà essere rieletto senza il suo consenso, per quello od altro Governatorato, a meno che, a Roma, non vi sia nessun altro candidato eleggibile in quel momento. Allo stesso modo, anche un Governatore appena richiamato a Roma per qualsiasi altro motivo (1.09.52), non potrà essere spedito via nuovamente nel solito turno in cui è stato richiamato, senza il suo consenso, a meno che non ci siano altri candidati eleggibili per quell'incarico ed in quel momento a Roma.

### 1.09.52 RICHIAMO

Un governatore può essere richiamato immediatamente eleggendo un nuovo Governatore, avendo cura che il governatore richiamato non sia rieletto nel solito turno. Il Governatore rimpiazzante, eredita la Provincia con i termini di scadenza del mandato aggiornati nuovamente a tre turni. I Governatori che hanno un segnalino di corruzione lo mantengono fino alla fine della Fase dell'Inquisizione nel successivo turno.

### 1.09.53 GOVERNATORI NON ALLINEATI

Un Senatore non Allineato nel Foro può essere eletto Governatore, ma sarà rimosso dal Foro e diventerà immune ai Tentativi di Persuasione fino al suo ritorno a Roma, quando sarà messo nuovamente nel Foro. Detto Senatore, raccoglierà le Tasse Statali, ma non i Profitti Provinciali.

### 1.09.54 PROVINCE VACANTI

Tutte le Province devono avere un Governatore alla fine della Fase del Senato. Se un Governatore muore durante detta fase, dopo che tutti i Governatorati sono stati assegnati, un nuovo Governatore dovrà essere eletto alla prima occasione disponibile. Una Provincia senza Governatore non genera né prende denaro statale, né può essere sviluppata. Perciò, una nuova Provincia non genererà mai Tasse Statali nel primo turno di esistenza, poiché non avrà nessun Governatore nella Fase delle Entrate.

### 1.09.6 ALTRE QUESTIONI

Il Magistrato Presidente può adesso rivolgersi ad Altre Questioni proponendo qualsiasi mozione egli desideri. Ogni mozione può contenere una sola specie di argomento a volta. Per esempio, una mozione non può riguardare il voto di una Legge Territoriale ed una Concessione per aumentarne la possibilità di approvazione. Mozioni del solito tipo non

possono essere raggruppate insieme [ECCEZIONE: Leggi Territoriali (1.09.62)]. Il Magistrato Presidente può chiudere la seduta a sua discrezione, non appena non ci saranno più mozioni da discutere. Per fare questo, basta annunciare «Il Senato si Aggiorna» e questo toglie anche ogni ulteriore opportunità di Assassinio (1.09.7). La chiusura della seduta del Senato non può essere vetata, anche se possono essere usati i Tribuni per tenere aperta la seduta introducendo nuove mozioni (1.09.151).

### 1.09.61 ASSEGNAMENTO DI CONCESSIONI

Le mozioni possono riguardare l'assegnazione di Concessioni nel Foro ad uno specifico Senatore presente a Roma. Si possono raggruppare più mozioni per assegnare simultaneamente differenti Concessioni a differenti Senatori aumentando così il supporto di votanti. Se una mozione di assegnazione di una Concessione fallisce (sia singolarmente che come parte di una mozione di gruppo), quella Carta di Concessione sarà girata sul retro per indicare che non potrà più essere proposta nel solito Turno di Gioco. Non c'è limite al numero di concessioni che un Senatore può controllare. La "Concessione sulla Commissione Territoriale" (Land Commission Concession) si può assegnare soltanto se c'è almeno una Legge Territoriale in gioco. Se la concessione suddetta è stata assegnata, alla fine della Fase del Senato in cui non vi siano Leggi Territoriali in gioco, deve tornare al Foro.

### 1.09.62 LEGGI TERRITORIALI

Il Senato può mitigare il Livello di Malcontento approvando delle Leggi Territoriali. Ce ne sono di tre tipi: Il Tipo I è un contributo singolo di un turno che costa 20T. Il Tipo II ed il Tipo III sono contributi permanenti che comportano il pagamento di cinque o dieci Talenti rispettivamente ogni turno, ma che riducono il Livello di Malcontento solo al momento dell'approvazione. Il Senato non può proporre più di una Legge Territoriale per ogni tipo e per ogni singolo Turno di Gioco. Il numero di possibili Leggi Territoriali attive simultaneamente è limitato dal numero dei relativi segnalini disponibili.

Una proposta di Legge Territoriale deve essere fatta da due Senatori: il sostenitore ed il co-sostenitore. Se la Legge Territoriale passa, il Livello di Malcontento si abbassa e la Popolarità, del sostenitore e del co-sostenitore, cresce come specificato nella "Tavola delle Leggi Territoriali" (Land Bill Table). Il segnalino relativo al tipo di Legge Territoriale approvata si pone nel riquadro appropriato del Tesoro Statale come memoria dei fondi dispensati dallo Stato nella Fase delle Entrate. Indipendentemente dall'esito, ogni Senatore che abbia votato contro la Legge Territoriale riduce la sua Popolarità come indicato nella Tavola delle Leggi Territoriali. Tuttavia, un Senatore che veti una Legge Territoriale con un Tribuno, non subirà detta penalità.



### 1.09.621 ABROGAZIONE

Il Senato può tentare di abrogare una Legge Territoriale di Tipo II o di Tipo III (ma non una di Tipo I), anche nel solito turno in cui è stata approvata. Il Senatore che vuole sostenere l'abrogazione della Legge Territoriale, deve avere una Popolarità uguale o maggiore a quella che perderà sostenendo e votando per l'abrogazione. Il sostenitore riduce la sua Popolarità come indicato nella Tavola delle Leggi Territoriali ed è obbligato a votare per l'abrogazione. Se l'abrogazione è approvata, il Livello di Malcontento crescerà come indicato nella tavola suddetta. Indipendentemente dal fatto che l'abrogazione abbia o meno avuto successo, i Senatori che votano a favore dell'abrogazione ridurranno la loro Popolarità dello stesso ammontare. Si può fare un solo tentativo di abrogazione di una Legge Territoriale per turno.

### 1.09.622 PAGAMENTO

Il Pagamento per le Leggi Territoriali, si fa durante la Fase delle Entrate sottraendo il costo di ogni Legge Territoriale attiva dal Tesoro Statale. Il segnalino delle Leggi Territoriali di Tipo I sarà rimosso dopo il pagamento.

### 1.09.623 ASSASSINIO E LEGGI TERRITORIALI

Se, sia il sostenitore che il co-sostenitore, di una Legge Territoriale sono della solita Fazione, rischiano di essere assassinati (1.09.7). In qualsiasi momento prima della fine di un voto per una Legge Territoriale, un Senatore può tentare di Assassinare il Sostenitore o il Co-Sostenitore lanciando un dado e consultando la "Tavola dell'Assassinio" (Assassination Table). Se si

ottiene un risultato di "Catturato" (Cought), il Senatore che tentava di Assassinare, muore. La Fazione dell'Assassino non ha nessuna conseguenza, come invece dovrebbe accadere nel caso di un normale Assassino fallito (1.09.74). Indipendentemente dal risultato finale, il voto per la Legge Territoriale continua.

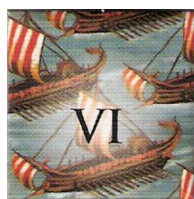
### 1.09.63 ARRUOLAMENTO DI FORZE

Il Senato può votare per accrescere o ridurre le forze militari. Il massimo numero di Legioni e Flotte che la Repubblica può avere come Forze Attive è di 25 per ogni tipo. Una Legione o Flotta non può essere congedata e arruolata nella solita Fase del Senato. Nella mozione di accrescimento delle forze, deve essere specificata la quantità precisa. I Teatri d'Impiego ed i Comandanti assegnati, saranno oggetto di successive mozioni. Le Forze aggiuntive saranno prese da quelle disponibili e piazzate in Italia (nel riquadro delle Forze Attive (Active Forces)). Il Tesoro Statale deve essere ridotto immediatamente di 10 Talenti per ogni unità aggiuntiva. Il Senato può votare per il congedo delle sole truppe presenti a Roma.

Segnalino Legione



Segnalino Flotta



### 1.09.631 GUADAGNI DALLE CONCESSIONI

Qualsiasi Senatore che detiene le Concessioni sugli Armamenti o sui Cantieri Navali riceve immediatamente il guadagno prodotto da dette Concessioni quando una Legione o Flotta verrà, rispettivamente, arruolata o costruita. I Senatori che ricevono denaro in tal modo spostano la carta della Concessione in modo che sia visibile la scritta "Corruzione" (Corrupt). In questo modo si indica che il Senatore è passibile di un'Inchiesta Minore nella successiva Fase del Senato.

### 1.09.64 DISPIEGAMENTO DELLE FORZE

Il Senato può inviare un Comandante e uno specifico gruppo di forze presenti nel riquadro delle Forze Attive, ad affrontare una qualsiasi Guerra, sia essa Attiva, Inattiva o Imminente. Il Senato non può inviare forze a combattere una specifica Guerra a meno che non vi siano abbastanza Flotte richieste come Supporto Navale da quella specifica Carta Guerra. Più forze differenti possono essere inviate insieme alla solita Guerra (1.09.645).

#### 1.09.641 COMANDO MILITARE

Quando si approva l'invio di una forza militare, le unità impiegate si mettono sulla carta del Comandante che sarà, a sua volta, messa parzialmente sovrapposte alla Guerra che dovrà essere combattuta. Queste forze ed il loro Comandante, si considerano, da subito, assenti da Roma. Chiunque sia Console di Campo, Console di Roma o Dittatore (con il suo Aiutante di Campo), può essere inviato in guerra, con la sola limitazione che il Console di Campo deve essere inviato in guerra prima (o insieme) al Console di Roma. Le mozioni relative all'invio dei Comandanti, possono essere fatte sia separatamente, sia raggruppate in un'unica mozione.

#### 1.09.642 PARTENZA DI UN MAGISTRATO PRESIDENTE

Se passa una mozione che invia il Magistrato Presidente in guerra, la Fase del Senato termina. Quindi, se qualche giocatore vuole ancora presentare qualche altra mozione, deve giocare un Tribuno, prima o durante il proprio turno di voto, in modo da sospendere la votazione e rinviarla a dopo la mozione da presentare. Se la mozione presentata col Tribuno ha per oggetto la proibizione del Dispiegamento di forze militari, la proposta sospesa fallirà automaticamente.

#### 1.09.643 FORZA MINIMA

Il Senato non può proporre d'inviare un Senatore a combattere una Guerra senza il suo consenso a meno che la forza combinata delle forze assegnategli (incluso il suo Valore Militare), sia uguale o maggiore di quello della Guerra in questione e di ogni eventuale Condottiero Nemico. Se, a causa delle perdite sostenute nel precedente turno, la forza del Proconsole scende al di sotto di quella della Guerra che sta combattendo, questi non può comunque rifiutarsi di combattere e deve attaccare ancora nel seguente turno. [ECCEZIONE: Se il Proconsole non ha un sufficiente Supporto Navale, nessuna Legione per combattere la battaglia terrestre o nessuna Flotta per combattere la battaglia navale, sarà automaticamente richiamato a Roma quando terminerà la Fase del Senato]. Il Senato non può richiamare le

Legioni assegnate ad un Proconsole, senza il suo consenso, se questo riduce la forza della sua armata al di sotto della forza minima di quella della Guerra che sta affrontando, includendo nel calcolo anche gli eventuali Condottieri Nemici.

#### 1.09.644 RICHIAMO

Il Senato può votare per richiamare o rimpiazzare un qualsiasi Comandante che non abbia riportato vittorie nella precedente Fase di Combattimento. Questi ritornerà a Roma immediatamente e le sue armate saranno messe nel riquadro delle Forze Attive, a meno che non venga inviato un Comandante a rimpiazzarlo. In quest'ultimo caso, il Senato può richiamare anche solo una parte dell'armata, lasciando il resto sul campo, ammesso che sia osservata sempre la regola della Forza Minima (1.09.643, 1.10.82). Il Senato non può richiamare un Comandante o le armate assegnate ad un Comandante e dispiegate nella corrente Fase del Senato, né un Comandante o truppe assegnate a quel comandante che siano state rinforzare durante quella stessa Fase del Senato.

#### 1.09.645 COMANDI MULTIPLI

Il Senato può inviare più di un Esercito sotto differenti Comandi per combattere la solita Guerra. Tuttavia, così facendo, ogni Esercito deve combattere separatamente (1.10.1), uno alla volta, finché la Guerra non sarà neutralizzata o tutti gli Eserciti avranno attaccato. Il vantaggio di inviare più eserciti a combattere una singola Guerra, è che ogni risultato di Rotta o di Stallo (1.10.21, 1.10.31) si applicherà comunque solo una volta per turno.

*ESEMPIO: Nella risoluzione di una battaglia, potrebbe essere ottenuto un Disastro con un risultato 14, ma nelle battaglie seguenti nel solito turno, un risultato di 14 per una forza differente da quella che aveva combattuto inizialmente, non sarà più considerato Disastro.*

#### 1.09.646 FORZA BASE DI PROVINCE E GUARNIGIONI

Ogni Provincia ha una Forza di Base Terrestre e Navale che dipende dal livello di sviluppo della Provincia stessa. Queste Forze di Base Provinciali sono difese interne alla Provincia e possono essere migliorate dalle Guarnigioni (la Regola Avanzata 2.02 incrementa il ruolo giocato dalle forze Provinciali). Il Senato può votare per inviare una o più Legioni in una Provincia per aumentarne la Forza di Base Terrestre. Una volta inviate, le Legioni, restano nella Provincia finché non verranno richiamate e i messe nel foro con la rispettiva carta, fino alla loro riassegnazione. Le Guarnigioni non possono essere richiamate nello stesso turno in cui sono state formate e sono sottoposte al comando del Governatore della Provincia. Il Senato paga il costo di Mantenimento della Guarnigione. Le Legioni di Guarnigione hanno la sola funzione di protezione della Provincia a cui sono state assegnate e del suo Governatore da Eventi Pericolosi (p.es. 1.09.6461) (a meno che non si usino le Regole Avanzate delle Guerre Provinciali (2.02) e del Governatore Ribelle (2.03)).



#### 1.09.6461 FRONTIERE PROVINCIALI

Le Province che hanno il nome sottolineato e la sagoma del territorio bordata di nero, sono Province di Frontiera e, come tali, sono soggette alle Incursioni Barbariche e devono essere opportunamente protette.

#### 1.09.647 RINFORZI

Il Senato, nella Fase del Senato, può inviare forze aggiuntive a un Comandante. Se un Proconsole non ha Legioni residue o Flotte sufficienti per proseguire una Guerra, deve essere rinforzato o, automaticamente, sarà richiamato a Roma alla fine della corrente Fase del Senato. Non si può rinforzare un Comandante che ha lasciato Roma nella corrente Fase del Senato.

### 1.09.7 ASSASSINI

I giocatori possono tentare di eliminare i senatori avversari annunciando un tentativo di Assassinio che sarà condotto da uno specifico Senatore appartenente al giocatore che tenta l'azione. Il giocatore che fa il tentativo può aggiungere modificatori, al proprio lancio di dado, giocando una o più carte Assassinio prima del lancio. Il possesso di una delle suddette carte, non è comunque necessaria per poter eseguire il tentativo. Le altre Fazioni non possono interferire in nessun modo: né per mezzo di un altro Assassinio né con una Guardia del Corpo. Nessuna Fazione può fare né ricevere più di un tentativo di Assassinio per turno. Una Fazione non può tentare di assassinare uno dei propri Senatori.

#### 1.09.71 IL SENATO IN SEDUTA

L'Assassinio può essere tentato solo mentre il Senato è in seduta e solo da e contro coloro che sono presenti. Se il Senato si aggiorna, non sarà più possibile fare ulteriori tentativi nel solito Turno di Gioco. Il momento in cui assassinare qualcuno, è fondamentale. Per questo motivo, i giocatori possono accordarsi prima per fissare un segnale (es. una breve frase) che indicherà il momento esatto in cui agire. Sarà più facile decidere l'Assassinio prima che un singolo Console abbia finito di annunciare la nomina di uno dei propri compagni di Fazione, a Dittatore. Quando si tenta un Assassinio, non potrà essere giocata nessun'altra carta oltre l'Assassinio, nel periodo che va dall'annuncio al lancio del dado.

#### 1.09.72 RISOLUZIONE

L'Assassinio annuncia il Senatore che sta tentando l'azione ed il suo obiettivo prima di lanciare 1d6. Il risultato del lancio è riportato nella "Tavola dell'Assassinio" (Assassination Table)

#### 1.09.721 ASSASSINIO RIUSCITO

Se il Magistrato Presidente muore, il voto continua con il successivo HRAO come magistrato Presidente. Se si stava votando per l'assegnazione di una Carica e il nominato viene assassinato, la votazione ha termine ed il nuovo nominato (o i nominati), devono essere scelti dal Magistrato Presidente. Esistono delle eccezioni: come l'Assegnazione di Concessioni (1.09.61) e l'elezione del Console a Vita (1.09.82). Queste Cariche possono essere proposte solo una volta per turno. Se l'Inquirente muore, l'Inchiesta è annullata, ma conta comunque nei limiti per il Censore. Se il Censore muore nel corso del segmento delle Inchieste, l'Inchiesta in corso sarà annullata e non ce ne potranno essere altre. Il voto di un Senatore conta anche se è morto, ammesso che abbia fatto in tempo a votare. Il voto per una Legge Territoriale è cancellato dalla morte, anche di uno solo, dei due Senatori sostenitori.

#### 1.09.73 GUARDIA DEL CORPO

Se il Senatore colpito dal tentativo di Assassinio ha una o più carte "Guardia del Corpo Segreta" (Secret Bodyguard), può annunciarlo dopo il risultato del lancio di dado dicendo quante di queste carte intende giocare per difendersi. Ogni Guardia del Corpo usata sottrae un'unità dal valore ottenuto col lancio e la relativa carta sarà scartata. La carta "Guardia del Corpo Pubblica" (Open Bodyguard) deve essere giocata prima del tentativo di Assassinio per avere effetto. Se l'assassinio non è catturato, per ogni Guardia del Corpo giocata, deve lanciare un dado con gli opportuni modificatori, al solo fine di stabilire se uscirà o meno il risultato "Catturato" (Caught). E' possibile, quindi, che il primo lancio uccida la vittima, ma che i successivi portino alla cattura dell'assassino.

#### 1.09.74 PUNIZIONE

Se l'Assassinio viene catturato, sarà ucciso. Inoltre, il suo Capo Fazione perderà cinque punti d'Influenza e, se si trova a Roma, sarà soggetto ad un' immediata Inchiesta Maggiore speciale, durante la quale DEVE essere fatto un Appello al Popolo (1.09.421). Inoltre, invece di modificare l'Appello Popolare aggiungendo la propria Popolarità, il Senatore inquisito sottrarrà la Popolarità del Senatore oggetto del Tentativo di Assassinio. Se questi aveva Popolarità negativa, il modificatore sarà favorevole. Durante la conduzione di un'inchiesta per assassinio, il Censore diventa il Magistrato Presidente anche se appartiene alla Fazione il cui Capo è Accusato. Se non esiste il Censore, il Magistrato Presidente attualmente in carica, chiama il voto. Per questo procedimento speciale, che sospenderà temporaneamente la votazione per la mozione corrente, non si sceglierà un Inquirente come nelle Inchieste normali. Il voto sulla mozione sospesa, continuerà quando l'Inchiesta sarà terminata, se sarà ancora possibile. Se il Capo Fazione sarà riconosciuto colpevole, oltre alla sua esecuzione, si pescheranno un numero di Talloncini di Mortalità pari alla Popolarità della vittima (se positiva) che saranno applicati ai membri non inquisiti della Fazione implicata. Se l'Assassinio catturato era il Capo Fazione, sarà giustiziato immediatamente e si pescheranno quindi i Talloncini di Mortalità come sopra detto. Se il Capo

Fazione ucciso era l'ultimo membro di quella Fazione, il giocatore sarà eliminato dal gioco (1.05.4).

### 1.09.8 REGOLE VARIE SUL SENATO

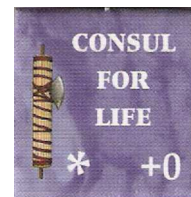
Le seguenti mozioni e regole non rientrano nelle normali procedure.

#### 1.09.81 RIPOPOLAMENTO DI ROMA

Qualora il numero dei Senatori allineati presenti a Roma scenda sotto otto durante la Fase del Senato, a causa di morte o partenze varie, la prima carta Senatore nella Curia sarà attivata e data al giocatore la cui Fazione ha il minor numero di Senatori Attivi. Le parità si risolvono in favore del giocatore che ha meno Influenza totale in Roma. Altrimenti si lancia un dado. Queste promozioni continuano finché il numero di Senatori attivi in Roma non sia di otto o la Curia sia vuota. Se nella Curia non vi sono Senatori, si passa a quelli nel Foro. In tal caso, la scelta di quali dei Senatori disponibili prendere sta al giocatore che li riceve. Se nessun altro Senatore è disponibile, nella Curia o nel Foro, non ci potranno essere promozioni.

#### 1.09.82 CONSOLE A VITA

Se viene eletto o assegnato un Console a Vita, il giocatore che lo possiede guadagna il controllo di tutte le Fazioni e vincerà il gioco se la Repubblica riuscirà a sopravvivere al Turno di Gioco corrente (1.12.4).



#### 1.09.821 CONSOLE A VITA (ELEZIONE)

In ogni momento, nella Fase del Senato, successivamente alle elezioni dei Consoli, il Magistrato Presidente o un qualsiasi giocatore, usando un Tribuno, può proporre un Senatore presente a Roma con Influenza di 21 come "Console a Vita". Esiste una sola eccezione che impedisce la presentazione della proposta suddetta: quando il Censore è Magistrato Presidente durante un'Inchiesta. Il nominato può già avere una Carica e può aggiungere ai voti a suo favore, la propria Influenza. Il Console a Vita si può essere proposto solo una volta per turno e ciò non può essere impedito con il veto. Tuttavia, se si usa un Tribuno per proporre il Console a Vita, questa proposta potrà essere cancellata per mezzo di una apposita carta Intrigo: la carta "Intromissione" (Graft). I tentativi di Assassinio possono essere fatti durante la votazione, ma una volta che il candidato è stato eletto, quel Senatore non potrà essere assassinato.

#### 1.09.822 CONSOLE A VITA (ASSEGNAZIONE)

Se, in qualsiasi momento, durante il gioco, un Senatore raggiunge un'Influenza di 35 e la "Legge di Riforma Militare" (Military Reform Law) (carta della Media Repubblica) non è in gioco, quel Senatore diventa immediatamente "Console a Vita". Se due o più Senatori raggiungono simultaneamente i 35 punti d'Influenza, diventa "Console a Vita", quello che li supera di maggior misura. Se le Influenze si uguagliano, diventa "Console a Vita" il Senatore la cui fazione d'appartenenza ha la maggiore Influenza complessiva. Ricevere la carica in questo modo è automatico e immediato e non possono essere fatti tentativi di Assassinio. Poiché tutte le fazioni passano immediatamente sotto il controllo del Console a Vita (1.09.823), la "Legge di Riforma Militare" non potrà essere giocata da nessun altro giocatore.

#### 1.09.823 CONSOLE A VITA (FINE DEL GIOCO)

Se un Senatore "vince" ai voti o riceve la carica di Console a Vita, prende il controllo di tutte le Fazioni (eccetto quelle dei giocatori che hanno Senatori ribelli) e durante la Fase del Senato le gioca come se fossero la propria. Il Senatore detto, non può essere HRAO o Magistrato Presidente. Può guardare alle carte degli altri giocatori in ogni momento, ma non può giocarle. Non può obbligare le altre Fazioni a compiere Tentativi di Assassinio, a fare un qualsiasi Accordo Pubblico o a votare contro una Legge Territoriale. Sola la Fazione con un giocatore ribelle può votare normalmente e fare tentativi di assassinio. I giocatori riprendono il controllo della propria Fazione, solo se il Console a Vita muore, ma non se viene catturato. Se una Guerra Civile è già iniziata, il ribelle può ancora sconfiggere l'Esercito del Senato (1.11.373) nel turno in cui il Console a Vita è stato eletto. Se non lo farà, il Console a Vita vincerà il gioco alla fine del turno indipendentemente dallo stato della Guerra Civile [a meno che non vi siano quattro o più Guerre Attive (1.12.4)].

## 1.09.83 MOZIONI MINORI

Un giocatore può fare mozioni gratuite per calarsi meglio nell'atmosfera del gioco o comunicare agli altri giocatori i suoi desideri o la sua disapprovazione per lo svolgimento di certe azioni. L'approvazione di mozioni minori non ha effetto sul gioco. La bocciatura di una Mozione Minore non comporta perdita d'Influenza (1.09.144) per il promotore. Voti di censura o gratitudine, reprimende, mozioni d'insulto personali e cose simili possono essere tutte permesse.

## 1.09.9 RICHIAMI AUTOMATICI

Una volta che il Senato sia chiuso, tutti i Proconsoli che non abbiano sufficiente Supporto Navale, nessuna Legione per le Battaglie Terrestri o nessuna flotta per le Battaglie Navali sono richiamati automaticamente a Roma. Qualunque armata senza Comandante è, anch'essa, richiamata automaticamente in questo momento. L'insufficiente Supporto Navale non comporta il richiamo automatico.

<b>Forze dei Pirati Cilici:</b> 3 di Terra 2 Supporto Navale 0 Forza Navale (poiché c'è stata una vittoria navale nel turno precedente)	<b>Forze della Guerra di Lusitania:</b> 17 di Terra (6x2 per Guerre Simili +5 per Viriathus) 2 Supporto Navale 0 Forza Navale (la Lusitania non ha flotte)	<b>Forza della Guerra Numantina:</b> 21 di Terra (8x2 per Guerre Simili +5 per Viriathus) 2 Supporto Navale 0 Forza Navale (la Numantia non ha flotte)
--	---	---

I Pirati Cilici e le Guerre Numantine non sono state affrontate e si mettono nella sezione delle "Guerre non Affrontate" alla fine della Fase di Combattimento.

Forza Romana contro la Guerra di Lusitania: 20 di Terra (20 Legioni) meno 17 per la Guerra Roma ha +3 drms sulla Tavola dei Risultati del Combattimento

I numeri D e S per la Guerra di Lusitania sono solo D15:S12 invece di D6,15:S11,12,16 poiché lo Statista 1B cancella tutti i numeri D e S per le Rivolte Spagnole, TRANNE quelli del Capo Militare.

## 1.10 FASE DI COMBATTIMENTO

### 1.10.1 GUERRA

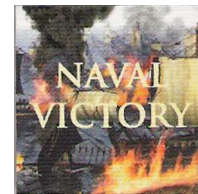
In questa fase si combatte qualsiasi Guerra a contro cui il Senato abbia inviato eserciti. Ad eccezione del caso in cui più eserciti affrontino la solita Guerra (vedi 1.09.645), le Guerre sono risolte nell'ordine in cui il Senato ha assegnato i Comandanti nella Fase del Senato. Se una singola mozione assegna più Comandanti e non c'è accordo sull'ordine, singola si determina casualmente. Le Guerre devono essere risolte una alla volta: poiché la vittoria in una di esse può alterare drasticamente l'esito delle successive (per. es. combattere una serie di Guerre Simili). Roma è sempre l'attaccante. Non è necessario che il Senato combatta ogni Guerra. Tuttavia, ogni Guerra non affrontata, sarà spostata nella apposita sezione della plancia, dove contribuirà ad elevare il Livello di Malcontento nella Fase della Popolazione (vedi 1.10.9).

### 1.10.11 BATTAGLIE TERRESTRI

Le Battaglie Terrestri possono essere combattute solo se c'è almeno il Supporto Navale minimo richiesto. Il Comandante somma il proprio Valore Militare alla forza del proprio Esercito. La Forza dell'Esercito è pari al numero delle Legioni ordinarie più il doppio del numero delle Legioni Veterane (1.10.05) eventualmente presenti. I punti aggiunti con il Valore Militare del Comandante non possono eccedere quelli del suo esercito. Da questo numero, si sottrae la Forza della Guerra, eventualmente modificato per la presenza di Guerre Simili o Capi Militari Nemici (1.07.34, 1.07.332). Al numero così ottenuto, si somma il risultato di 3d6 e si consulta la "Tabella dei Risultati del Combattimento" (Combat Result Table) per determinare l'esito.

### 1.10.12 BATTAGLIE NAVALI

Nelle Guerre in cui è presente un valore per la Forza della Flotta sono necessarie due battaglie distinte, una Navale ed una Terrestre. Le flotte nemiche (il numero dopo l'icona della nave), devono essere sconfitte prima di poter sbarcare ed affrontare la Battaglia Terrestre. Il combattimento Navale è simile al combattimento terrestre, eccetto che si conta il numero di Flotte anziché quello delle Legioni. Le Carte delle Guerre contro cui è stata vinta la Battaglia Navale si segnano con l'apposito segnalino "Vittoria Navale".



Una volta vinta la Battaglia Navale, ogni Legione ancora presente può (a discrezione del Comandante) attaccare immediatamente la Forza Terrestre nemica (1.10.11) nella solita Fase di Combattimento, a patto che vi sia ancora il sufficiente Supporto Navale. Se la Battaglia Terrestre non è vinta, non sarà necessario combattere nuovamente la Battaglia Navale quando si riaffronterà questa Guerra che potrà essere vinta sconfiggendo la Forza Terrestre nei turni successivi. Quindi, il Senato può decidere di non inviare Legioni contro una data Guerra, impegnandosi per sconfiggere la forza navale in un turno e la forza terrestre un turno successivo. Se Roma invia solo una Forza Navale senza Forza Terrestre, il Comandante torna a Roma immediatamente se vittorioso. Se il Senato tenta di vincere sia la Battaglia Navale che Terrestre nel solito turno, deve inviare una forza combinata di Flotte e Legioni a combattere contro le navi nemiche e questo potrebbe provocare la perdita di Legioni durante la Battaglia Navale (1.10.61).

### 1.10.2 SCONFITTE

Un risultato di "Sconfitta" (Defeat) significa che il Comandante Romano è stato ucciso ed ha perso il numero di Legioni e di Flotte (se presenti per supporto o in nella Battaglia Navale) indicato, come risultato, nella Tabella dei Risultati del Combattimento. Le forze sopravvissute restano sulla Carta della Guerra fino alla successiva Fase del Senato quando potranno essere richiamate o rinforzate. Il Livello di Malcontento cresce di 2.

### 1.10.21 DISASTRO

Ogni Guerra o Capo Militare Nemico ha un numero nero di Disastro dopo una "D" sul lato destro della carta. Se si ottiene questo numero dal solo lancio di dadi, senza le modifiche viste per Legioni e Flotte, si verifica un Disastro automatico che causa perdite per metà (arrotondate per eccesso) delle forze Romane impegnate in quella Guerra. Le perdite delle Flotte e delle Legioni sono trattate separatamente. Il Comandante Romano non è necessariamente ucciso, ma si pesca un Talloncino di Mortalità per ogni

Legione e Flotta per verificarne la sopravvivenza (1.10.7). Il Livello di Malcontento cresce di 1. Il Comandante Romano sopravvissuto resta in comando come Proconsole a meno che non sia Richiamato (1.09.644) o ucciso (1.10.7).

### 1.10.3 STALLO

Il risultato di "Stallo" (Stalemates) significa che la Guerra non è stata decisa. Le forze di Roma perdono un numero di Legioni e Flotte (se ce ne sono) indicate nella Tavola dei Risultati del Combattimento. Le forze superstiti restano sulla carta della Guerra fino alla successiva Fase del Senato, quando potranno essere richiamate o rinforzate. Il Comandante Romano resta in comando come Proconsole a meno che non sia Richiamato (1.09.644) o Ucciso (1.10.7). Non c'è nessun effetto sulla forza dell'esercito nemico.

### 1.10.31 RESISTENZA

Le carte Guerra o Capo Militare Nemico che hanno un numero grigio dopo una "S" sul lato destro, significano che se questo numero viene ottenuto da un lancio di combattimento non modificato, l'esercito nemico offre resistenza all'attacco romano. In tal caso s'ignora la Tavola dei Risultati della Battaglia. Le perdite sono pari ad un quarto (arrotondato per eccesso) di tutte le forze romane partecipanti al combattimento. Il Comandante Romano resta in comando come Proconsole a meno che non sia richiamato (1.09.644) o ucciso (1.10.7).

### 1.10.4 VITTORIA

Un risultato "Vittoria" (Victory) in un combattimento terrestre abbassa il Livello di Malcontento di 1 ed elimina la carta Guerra relativa. Anche una vittoria navale abbassa il Livello di Malcontento e si pone un segnalino di Vittoria Navale, sulla carta Guerra relativa. Roma perde le Legioni e le Flotte (se ce ne sono) indicate nella Tavola dei Risultati di Battaglia e le forze sopravvissute restano sulla carta del Comandante, ammesso che il Comandante sopravviva (1.10.7). In alcuni casi, saranno create una o più provincie che andranno nel Foro. Il Senatore vittorioso accresce sia la propria Popolarità che la sua Influenza di metà (arrotondate per eccesso) dei valori non modificati (quelli stampati sulla carta) della Forza della Guerra Terrestre o Navale (o ambedue, se sono state vinte tutte e due le fasi dal solito Comandante). I giocatori accrescono il Tesoro dello Stato per Profitti di Guerra dell'ammontare pari a quello riportato sulla relativa carta di Guerra dentro il simbolo della moneta (ad eccezione delle Battaglie Navali). Le Rivolte non danno Profitti.

*ESEMPIO: Marius è inviato con nove Legioni ad affrontare la Rivolta degli Schiavi che è accoppiata con il suo Capo Militare: Spartacus. Il Valore Militare di Marius è "4" e si somma alle 9 Legioni che comanda per una forza totale di 13. Se Marius avesse avuto solo 3 Legioni, poteva aggiungere solo un +3 al proprio Valore Militare (1.10.11). Il Numero della Forza Militare Terrestre della carta della Rivolta degli Schiavi è "6", che diventa "11" per via della relativa carta Capo Militare associata. Al valore ottenuto per Marius di "13" si sottrae il valore della Guerra di "11" ottenendo un "2". Il giocatore che controlla Marius lancia 3d6 ed ottiene un "10" che va sommato al "2" ottenendo un "12". Questo valore dà come risultato, sulla Tavola dei Risultati del Combattimento, uno "Stallo" con la perdita di una Legione. Marius toglie una Legione (dato che non ha flotte) e prende un Talloncino di Mortalità per vedere se muore (1.10.7). Avendo perduto una Legione, prenderà quindi un altro Talloncino di Mortalità per un totale di due. La Rivolta degli Schiavi potrà essere affrontata ancora nella prossima Fase di Combattimento. Se Marius avesse ottenuto un "11" o un "6", ne sarebbe risultato un Disastro con conseguente perdita di ben 5 Legioni. Se avesse ottenuto un "16" o un "14", ne sarebbe risultata una Resistenza con la perdita di 3 Legioni.*

### 1.10.5 VETERANI

Una Legione tra tutte quelle sopravvissute ad uno Stallo, Resistenza o Vittoria diventa Veterana: ciò si indica girando la pedina sul suo retro. La Legione Resterà Veterana finché non sarà eliminata o congedata o assegnata al comando di un altro Senatore. Si mette il corrispondente segnalino di fedeltà della Legione sulla carta del Comandante finché questi morirà o la Legione sarà eliminata. Le Legioni Veterane non si creano mai durante le Battaglie Navali vinte. Il valore di combattimento delle Legioni Veterane è il doppio del normale indipendentemente da quale Senatore sono fedeli.



### 1.10.51 FEDELITÀ

Se un Senatore si rivolta, le Legioni Veterane nel suo esercito non richiedono mantenimento. Se il Senatore ribelle ha Legioni Veterane in eserciti avversari, queste disertano unendosi a lui, prima del combattimento. I Senatori leali con Legioni Veterane nelle fila di un Senatore ribelle, possono decidere sulla loro diserzione a favore del Senato, prima del combattimento.

### 1.10.6 PERDITE

Le forze rimosse sono sempre scelte a caso.

### 1.10.61 PERDITE TERRESTRI

Quando sia Legioni Veterane che Normali sono coinvolte in combattimento, le unità eliminate devono essere scelte casualmente tra tutte quelle presenti. Se le forze di terra accompagnano delle Flotte in una Battaglia Navale, subiscono perdite normalmente. Il Comandante, indipendentemente dal fatto che sia o meno vittorioso, perde 1 punto di Popolarità ogni 2 Legioni perse (arrotondando per difetto).

### 1.10.62 PERDITE NAVALI

Le perdite delle Flotte si applicano sia se le flotte sono attive in una Battaglia Navale, sia se sono semplicemente usate come supporto. I Comandanti non perdono Popolarità per aver perduto una Flotta, a meno che ciò non causi anche la perdita di Legioni.

### 1.10.7 MORTE DEL COMANDANTE

In una qualsiasi battaglia, anche se non perduta, si pescano tanti Talloncini di Mortalità (1.05.21) quante sono le unità perdute. Se si estrae il numero corrispondente al Comandante Romano o all'Aiutante di Campo presenti nella battaglia, quel Senatore resta ucciso (1.05.3) o viene catturato (1.10.71). I Talloncini Mortalità di altri Senatori non hanno effetto. Un Comandante, non viene necessariamente ucciso anche se perde tutte le proprie unità in battaglia, dato che, in tali casi, può morire solo per mezzo della procedura sopra descritta. Se l'Aiutante di Campo viene ucciso o catturato, il Dittatore non può riassegnare la carica ad altri, a meno che non si rielegga o riassegni la carica di Dittatore. Se il Dittatore viene ucciso e l'Aiutante di Campo sopravvive, il MoH (Aiutante di Campo), torna immediatamente a Roma e cede la sua carica. **Se si usano le Regole Avanzate delle Forze Provinciali (2.02) o dei Governatori Ribelli (2.03), anche il Governatore può essere catturato o ucciso nel modo sopra descritto.**

### 10.7.71 CATTURA

Se dopo il Talloncino di Mortalità che uccide il Comandante o l'Aiutante di Campo ne restano al massimo altri due, il Senatore non muore, ma viene catturato: questo solo se la battaglia non è stata vinta. Il Senatore catturato può essere riscattato. Il Riscatto ammonta al maggior valore tra 10 Talenti o 2 Talenti per influenza del catturato. Se la Guerra è vinta prima che il Senatore catturato sia stato riscattato, questi muore. Il Riscatto può essere pagato in qualsiasi momento prima della vittoria sulla Guerra o nella successiva Fase del Foro, nel caso di Incursioni Barbariche. I catturati perdono tutte le loro rendite ed i loro Tesori Personali sono congelati, eccetto che per il pagamento del riscatto. Il denaro per il riscatto può venire dal Tesoro Personale e/o da quello della Fazione. Il Catturato mantiene la propria carica (ammesso che ritorni a Roma prima che termini il mandato). I Senatori Catturati tornano sempre a Roma quando vengono riscattati. Se la carta della Guerra in cui sono stati catturati viene scartata o torna nel mazzo, allora vengono uccisi. L'Influenza del catturato non conta, per il calcolo dell'Influenza totale della Fazione, ai fini della vittoria. I catturati sono soggetti ai normali test di mortalità quando si pescano Talloncini di Mortalità e alle Epidemie Estere. Infine, i Catturati, contano anche nei limiti delle Carte Statista giocabili con il solito ID.





## 1.10.8 PROCONSOLE

Un Comandante che sopravvive ad una battaglia non vittoriosa, diventa Proconsole e resta al comando dell'esercito, lontano da Roma, per tutta la successiva fase di Combattimento, fino alla prossima Fase del Senato nella quale potrebbe essere richiamato. Il nuovo Proconsole riceve subito il segnalino di Console Priore. Un Senatore resta Proconsole finché resta in Comando contro la Guerra che aveva iniziato a combattere. Questa è l'unica circostanza in cui un Senatore, oltre il Console corrente o il Dittatore, possa comandare truppe [ECCEZIONE: I Governatori nel Gioco Avanzato (2.02; 2.03)]. Se un Dittatore diventa Proconsole il suo Aiutante di Campo deve tornare a Roma. Non c'è limite al numero di Proconsoli che possono esistere simultaneamente. Un Proconsole non è un Console.

## 1.10.9 GUERRE IGNORATE

Una Guerra Attiva è considerata Affrontata se vale uno qualsiasi dei seguenti requisiti:

- Se è stata appena combattuta una Battaglia Terrestre in questo turno E la Guerra Attiva termina la Fase di Combattimento con almeno una Legione ed il Supporto Navale richiesto;
- Se una Battaglia Navale è stata appena combattuta E la Guerra Attiva termina la Fase di Combattimento con almeno una Flotta o/o un segnalino di Vittoria Navale.

Se nessuno di questi requisiti è verificato, la carta della Guerra Attiva verrà spostata nella sezione delle "Guerre Ignorate" (Uprosecuted War) del Foro alla fine della Fase di Combattimento ed il Livello di Malcontento crescerà di 1 per ogni Guerra Ignorata all'inizio della Fase della Popolazione. Poiché, le Guerre, possono essere spostate dalla sezione "Unprosecuted War" solo durante la Fase di Combattimento, non saranno considerate Ignorate nella Fase della Popolazione del turno in cui sono state pescate.

## 1.11 FASE DELLA RIVOLUZIONE

### 1.11.1 GIOCARE STATISTI O CONCESSIONI

A partire dall'HRAO e procedendo in senso orario, ogni giocatore può giocare uno Statista (vedi 1.07.312 per le limitazioni). Un giocatore può giocare una Concessione su un membro della propria Fazione (1.07.32). Sia lo Statista che la Concessione possono essere giocati anche se il Senatore interessato non è a Roma.

### 1.11.2 CARTE FAZIONE IN ECCESSO

A partire dall'HRAO e andando in senso orario, ogni giocatore con più di cinque Carte Fazione in mano deve scartare, giocare o vendere l'eccesso.

### 1.11.3 DICHIARAZIONE DELLA GUERRA CIVILE

Dopo che tutte le carte sono state giocate o scartate, ad iniziare dall'HRAO e andando in senso orario, ogni Comandante Vittorioso o lascia il comando e restituisce le forze che gli erano state affidate, o si dichiara riottoso. **Se si usa la Regola Avanzata dei Governatori Ribelli (2.03), anche i Governatori possono dichiararsi ribelli in questa Fase.** Per la determinazione dell'ordine di dichiarazione, si assume che tutti i Senatori in gioco siano a Roma. Poiché l'Aiutante di Campo non ha un comando indipendente, può essere dichiarato riottoso solo con il Dittatore (1.11.32). Ci può essere una sola Fazione riottosa alla volta in gioco. Nel caso in cui più Fazioni volessero rivoltarsi simultaneamente, quella che ha la forza maggiore (inclusiva dei rispettivi Valori Militari dei Comandanti) si rivolta. In tal caso, se qualche fazione si era dichiarata ribelle, la dichiarazione verrà ignorata e chi impiega la forza maggiore diventerà ribelle. Una volta stabilita l'eventuale Fazione ribelle, nessun'altra fazione potrà diventarlo, finché i ribelli non saranno sconfitti.



### 1.11.31 FEDELTA' DEI COMANDANTI

Prima di annunciare le proprie decisioni, un Comandante considerato in rivolta, lancia 1d6 per ogni Legione sotto il suo comando (a meno che sia Veterana e appartenente al ribelle) per determinare se resterà o meno con

lui. Affinché la Legione resti, si deve ottenere un valore maggiore o uguale a 5 se il periodo è quello della Prima Repubblica. Se il periodo è quello della Media Repubblica, si deve ottenere un valore maggiore o uguale a 4. Infine, se il periodo è quello della Tarda Repubblica, il valore deve essere maggiore o uguale a 3. Prima di fare questi tiri, si possono spendere monete dal Tesoro Personale (o dal Tesoro Personale dell'Aiutante di Campo, se costui lo permette) per acquistare modificatori ai tiri. Ogni Talento speso aggiunge un +1 al tiro di Lealtà di una Legione. Si può spendere al massimo un Talento per Legione. Le Legioni Veterane sono devote ad un Comandante e, come le Guarnigioni e le Forze Provinciali di un Governatore, seguono il loro Comandante automaticamente. Le Legioni Veterane fedeli ad un Senatore non ribelle, devono eseguire il test. Poiché si assume che il ribelle sia tornato automaticamente in Italia con il proprio esercito, le Flotte non hanno nessun ruolo nella Guerra Civile quindi tornano a Roma immediatamente. [ECCEZIONE: Regola Avanzata del Governatore Ribelle].

### 1.11.32 RIBELLI SECONDARI

Quando un Senatore si rivolta, ogni altro Senatore della sua Fazione deve immediatamente dichiarare la propria lealtà allo Stato o unirsi alla rivolta. Quelli che restano leali allo Stato possono continuare con le loro funzioni e raccogliere le entrate normalmente. Quelli che si rivoltano, lasciano Roma e quindi diventano immuni ai Tentativi di Persuasione, ma perdono tutte le cariche possedute, tutte le Entrate Senatoriali (1.11.34) e condividono il fato del Primo Ribelle nel caso sia sconfitto. Il Primo Ribelle può usare i Tesori Personali dei Ribelli Secondari come se fossero i propri. Le Legioni Veterane fedeli al Primo Ribelle o ai Ribelli Secondari, seguiranno il Primo Ribelle nella rivolta senza essere mantenute. I Ribelli Secondari con Comandi indipendenti non possono contribuire con altre forze alla rivolta e debbono restituire le loro Legioni o Flotte, al controllo del Senato [ECCEZIONE: La Regola Avanzata del Governatore Ribelle (2.03)]. Nel caso dell'Aiutante di Campo con un Dittatore Ribelle, quegli può diventare ribelle secondario solo se è della stessa fazione del Dittatore. Se ciò avviene, l'Aiutante di Campo somma la sua forza militare a quella del Dittatore.

### 1.11.33 MANTENIMENTO

Il Mantenimento delle Legioni Ribelli costa 2 Talenti per turno per legione e deve essere pagato prima della redistribuzione della ricchezza (1.06.3), il Senatore ribelle può pagare dal proprio Tesoro Personale o dal Tesoro della Fazione. **I Governatori Ribelli possono raccogliere i Profitti Provinciali, così come tutte le Tasse Locali e Statali come Rendite Personali prima di pagare il costo di mantenimento (Regola Avanzata 2.03.5).** Le Legioni Veterane fedeli ad un Senatore non richiedono costi di mantenimento, mentre le Legioni Veterane non fedeli devono essere mantenute normalmente. Se, durante la Fase delle Rendite, il Ribelle non può pagare il costo di mantenimento richiesto, deve lasciare le legioni che non può mantenere. Qualsiasi Flotta o Legione di Guarnigione lasciata per mancanza di mantenimento torna immediatamente al Senato che la può mantenere pagando il costo relativo. Se il HRAO non desidera pagare il mantenimento di queste truppe o se il Senato non provvede, vengono congedate.

### 1.11.34 ENTRATE

Un senatore in rivolta deve restituire le sue Concessioni al Foro e perde tutti i Cavalieri e le entrate dei Senatori Allineati. Il suo Tesoro Personale viene congelato. Non può ricevere direttamente denaro da nessun Senatore leale della propria fazione, né può contribuire al Tesoro della Fazione o al Tesoro Personale di un qualsiasi Senatore Allineato, benché possa usare il Tesoro della Fazione per finanziare il mantenimento delle proprie forze. I Senatori Leali della propria fazione possono ancora contribuire al Tesoro della Fazione.

### 1.11.35 COMBATTIMENTO

Durante la Fase del Combattimento, il Senatore ribelle, deve combattere l'esercito inviato dal Senato. Se il Senato non invia l'esercito contro di lui, il suo colpo di stato ha successo e vince il gioco: ammesso che la Repubblica sopravviva (1.12.4).

### 1.11.36 FEDELTA'

Se i Ribelli, Primo o Secondari, hanno Legioni Veterane attive, queste immediatamente disertano a favore del Primo Ribelle (indipendente da dove si trovano). Se un Senatore leale ha Legioni Veterane nel proprio esercito, il Senatore leale può farle disertare a favore del Senato in qualsiasi momento.

### 1.11.37 RISOLUZIONE

Il Senato è l'Attaccante e il ribelle il Difensore. Si usa la normale procedura di combattimento (vedi 1.10.11). Il Numero di Forza del Difensore è dato dalla somma delle Legioni nel suo esercito con il Valore Militare del

Senatore Ribelle (che non può essere mai superiore alla Forza dell'esercito). Ogni risultato ottenuto dalla Tavola dei Risultati del Combattimento, tranne "TUTTE" (ALL), si applica ad entrambi gli eserciti. Quindi si pescano i Talloncini di Mortalità per ambedue gli eserciti separatamente, come visto nel caso del combattimento ordinario, ma i risultati valgono sempre per i Comandanti di ambedue le parti: così come per l'Aiutante di Campo e l'ex Aiutante di Campo ribelle.

### 1.11.371 VITTORIA DEL SENATO

Se il risultato è "Vittoria" (Victory), la rivolta fallisce: tutti i Senatori ribelli vengono uccisi e tutte le Legioni ribelli sopravvissute tornano nel riquadro "Active". I Comandanti dell'Esercito del Senato accrescono sia lo propria Popolarità che la propria Influenza della metà della Forza dell'Esercito Ribelle (includendo il Valore Militare del Senatore Ribelle) che hanno sconfitto. Il Ribelle è considerato sconfitto se tutte le sue legioni sono morte per effetto delle perdite in combattimento. La perdita di tutte le Legioni del ribelle conta come Vittoria, per il giocatore del Senato per alcuni fini specifici (es. Profitti), solo se si ottiene con il risultato "Vittoria" qui descritto.

### 1.11.372 STALLO DELLA GUERRA CIVILE

"Stallo" (Stalemate) significa che la Guerra Civile non è ancora decisa e dovrà continuare nella prossima Fase di Combattimento. Se tutte le unità del Senato sono distrutte a causa delle perdite in combattimento, il ribelle non vince comunque automaticamente ed il Senato può attaccare ancora al prossimo turno.

### 1.11.373 SCONFITTA DEL SENATO

"Sconfitta" (Defeat) significa che la rivolta ha avuto successo ed il ribelle marcia su Roma e vince il gioco, a meno che la Repubblica non collassi (1.12.4). Tutte le unità sopravvissute del Senato tornano a Roma e l'Esercito Ribelle non subisce perdite.

## 1.12 CONDIZIONI DI VITTORIA

### 1.12.1 FINE GIOCO

In ogni Fase della Rivoluzione si esaminano le condizioni. Se non si raggiunge mai nessuna condizione di Vittoria, il gioco termina automaticamente alla fine della Fase del Foro in cui si rivela la carta "Fine dell'Era" (End Era). I tentativi di persuasione che avvengono dopo che detta carta è stata rivelata, falliscono automaticamente con 9 o più (anziché 10 o più). E' bene ricordarsi che Roma perde solo se il turno finisce con quattro Guerre Attive, quindi, se si pesca la carta "Fine dell'Era", le Guerre correnti non hanno effetto (cioè Roma sopravvive).

### 1.12.2 VITTORIA

Il gioco termina quando una Fazione soddisfa una qualsiasi delle seguenti condizioni di vittoria: elencate qui senza un ordine specifico. In ogni caso Roma deve sopravvivere fino alla fine del turno (1.12.4).

- I. Un Senatore ribelle, mentre marcia su Roma, sconfigge il Senato in battaglia, a meno che non vi siano troppe Guerre Attive (1.11.373).
- II. Un Senatore ribelle vince se lo Stato va in bancarotta o il popolo si rivolta (People Revolt).
- III. Il primo Senatore non ribelle che raggiunge un totale di 35 d'influenza diventa Console a Vita (1.09.822, 1.09.823).
- IV. Un Senatore non ribelle viene eletto Console a Vita (vedi 1.09.823, 1.09.82).
- V. Alla fine della Fase del Foro in cui la Carta "Era End" esce, la Fazione con la maggiore Influenza totale di tutti i suoi Senatori non ribelli vince a meno che non intervengano altre condizioni di Vittoria o Sconfitta.

### 1.12.3 SCONFITTA

Il gioco termina in una sconfitta per tutti i giocatori se è verificata una delle seguenti condizioni:

- I. Ci sono 4 o più Guerre Attive in gioco alla fine della Fase di Combattimento.
- II. Si ottiene un risultato "Rivolta Popolare" (People Revolt) durante una Fase delle Popolazione in cui non vi siano sentori Ribelli in gioco.
- III. Il Tesoro dello Stato va in bancarotta (non riesce a pagare qualche richiesta necessaria) e non vi sono Senatori ribelli in gioco.

### 1.12.4 SOPRAVVIVENZA

A meno che un giocatore vinca per mezzo della carta "Era End", la sua vittoria non è certa fino alla fine del corrente Turno di Gioco, se Roma esisterà ancora. Se, in un qualsiasi turno, Roma ha 4 Guerre Attive, tutti perdono. Se i Ribelli raggiungono qualche condizione di vittoria (o la I o la II sopra descritte), ma ci sono ancora 4 Guerre Attive, si esegue immediatamente la Fase di Combattimento. Il ribelle può aggiungere immediatamente al proprio esercito qualsiasi forza in Italia (includendo quelle restanti nell'Esercito del Senato) e le restanti Flotte romane. Nell'ordine che sceglierà, il giocatore Ribelle, combatterà le Guerre una alla volta. Se resterà con Flotte insufficienti per supportare il proprio esercito contro la prima Guerra o se non otterrà una Vittoria, perderà comunque il gioco. Se vince la prima Guerra, riducendo il numero delle Guerre attive a meno di 4, allora vincerà.