

**MORTALITY PHASE (1.05)**

<b>Guerre Imminenti</b>	Una Guerra per ogni set di guerre correlate passa da Imminent a Active, secondo l'ordine.
<b>Mortalità</b>	Pescare un Mortality Chit per le morti naturali.

**REVENUE PHASE (1.06)**

<b>Ribelli</b>	Senatori ribelli pagano 2T x Legione/Flotta da loro Tesoreria o da Faction Treasury. Legioni Veterane fedeli al ribelle non vanno mantenute.
<b>Incassi Senatori</b>	+3 T Faction Leader. +1 T Senatori fedeli a Roma. +1 T per ogni Knight. +vari T per Concessioni (e diventa Corrupt). <i>+1d6 T per Pontifex Maximus.</i> Ogni Governatore può prendere il Provincial Spoil (e diventa Corrupt).
<b>Redistribuzione</b>	Si possono spostare Talenti tra Senatori e/o metterli nella Faction Treasury. Non si può dare Talenti a Senatori ribelli. Si può dare Talenti a Senatori di altre Fazioni solo ora.
<b>Sviluppo Province</b>	Riesce con un 6 su 1d6 (5-6 se il Governatore non è Corrupt). +3 INF quando riesce, e la Provincia si gira sul lato verde (evoluta).
<b>Incassi Stato</b>	+100 T a Roma. +vari T per gli State Income delle Province (possono essere negativi).
<b>Spese Stato</b>	-2 T per Flotta/Legione. -20 T per Guerra Active/Unprosecuted. -vari T per Land Bills in vigore (e rimuovere il Land Bill I in questa fase).
<b>Contributi</b>	Ogni senatore può donare soldi allo Stato, ottenendo in cambio INF. 10 T e ottiene +1 INF      25 T e ottiene +3 INF      50 T e ottiene +7 INF
<b>Forze locali</b>	<i>Local Taxes + eventualmente Talenti del Governatore per prendere Armate e/o Flotte Provinciali (10T ognuna).</i>
<b>Governatorati</b>	Ridurre di 1 il Termine di Durata della Provincia. Se va a 0, il senatore torna a Roma e la Provincia va nel Foro.

**FORUM PHASE (1.07)**

<b>Tempo</b>	Rimuovere le Carte Evento precedenti.
<b>Iniziativa (x6)</b>	I Giocatori (a partire dal HRAO) fanno ognuno un'Iniziativa, in cui devono tirare 2d6: Se ≠ 7, si pesca una carta. Se rossa, la si tiene, se nera la si rivela. Se = 7, tirare 3d6 sulla tabella eventi, si pesca la Carta dell'Evento uscito e la si esegue. Dopo ciò, il Giocatore che sta effettuando l'Iniziativa svolge i seguenti punti da 1 a 4.
<b>1. Persuasione</b>	Un Senatore può effettuare un tentativo di Persuasione su un Senatore bersaglio. (ORA + INF + mazzetta) del Senatore che sta persuadendo – (LOY + Talenti) del bersaglio –7 se allineato – eventuali contromazzette giocate dagli altri Giocatori = numero bersaglio. Se 2d6 ≤ del numero bersaglio, Persuasione ha successo e il Senatore va alla fazione del Senatore che ha fatto la persuasione, con su tutti i soldi usati. Se 2d6 > del numero bersaglio o se 10+, Persuasione fallisce e il Senatore rimane dov'è con tutti i soldi usati da tutti i Giocatori che restano su di lui.
<b>2. Knight</b>	Un Senatore può attrarre un Knight. 6 su 1d6. Ogni talento speso dà +1 al tiro. In alternativa, si può far pressione sui Knight. Ogni Knight rimosso dà 1d6 T.
<b>3. Faction leader</b>	Si può cambiare il Faction Leader.
<b>4. Giochi</b>	Un Senatore può sponsorizzare giochi. Spende Talenti, guadagna POP e Unrest scende. 7 T: +1 POP e -1 Unrest      13 T: +2 POP e -2 Unrest      18 T: +3 POP e -3 Unrest
<b>Aste x iniziative</b>	Se si gioca in meno di 6, ogni Iniziativa oltre il numero dei Giocatori viene messa all'asta.
<b>Mettere ordine a Roma</b>	1. Tutti i Senatori che rivestono cariche prendono un segnalino "Major". 2. Se ci sono 2nd Punic War o Gladiator Slave Revolt, HRAO tira x distruggere Tax Farmer 3. 1d6 x ogni Senatore, Concessione o Leader Nemico in Curia. Con 5-6 torna in gioco (o, se Leader Nemico, muore di vecchiaia).

**POPULATION PHASE (1.08)**

<b>Unrest Level</b>	+1 per ogni Drought e Unprosecuted War.
<b>Discorso al popolo</b>	3d6 + POP del HRAO – Unrest Level. Controllare risultato sulla Population Table.

**SENATE PHASE (1.09)**

SEQUENZA	AZIONE / VOTAZIONE
<b>1. Consoli</b>	Elezione dei Consoli. Precedenti Consoli (o Dictator) prendono Prior Consul Markers.
<b>2. Pontifex</b>	<i>Elezione del Pontifex Maximus.</i>
<b>3. Dictator</b>	Nomina o elezione Dictator (solo con 3 Active Wars o 1 con forza ≥ 20). Dictator sceglie il Master of Horse. Dictator non deve avere uffici se non Censor.
<b>4. Censor</b>	Elezione del Censor (deve avere segnalino Prior Consul).
<b>5. Processi (max 1 Major o 2 Minor)</b>	Voto Senato + INF Accusato + (Voto Popolare se c'è) + <i>Trial accusa/difesa.</i> Se esito positivo x Accusato, questi è libero. Se esito negativo x Accusato, in processo minore -5 POP, -5 INF (min 0), perde Prior Consul e tutte le Concessioni. Se esito negativo x Accusato, in processo maggiore muore. Accusatore guadagna ½ INF persa da Accusato, arrotondata x eccesso, e Prior Consul. <i>Se si usano Avvocati, in caso di esito positivo x Accusato, Avvocato guadagna +3 INF e Accusatore perde -3 INF. Se Accusato è Avvocato di sé stesso non guadagna +3 INF.</i> Rimuovere Corrupt/Major, dai senatori in Roma (non da quelli fuori).
<b>6. Governatori</b>	Elezione e/o richiamo dei Governatori.
<b>Sempre (opzionali)</b>	Istituzione ( <i>tramite votazione</i> ) di una Legge. Tentativi di Assassino (massimo uno fatto e/o subito a turno per Fazione). Assegnazione dei Priest, da parte del Pontifex Maximus.
<b>Dopo 6 (opzionali)</b>	Concessioni (una concessione può essere proposta una sola volta a turno). Votazioni per i Land Bill (+POP per sponsor e co-sponsor, – Unrest, come da tabellone). <i>Rimozione del Pontifex Maximus (richiede maggioranza dei 2/3).</i> Reclutamento e/o scioglimento di Legioni/Flotte (10 T per unità reclutata). Invio e/o richiamo di Unità e Comandanti in Guerra.
Chiusura del Senato: Comandanti senza sufficienti Legioni/Flotte tornano a Roma.	

**COMBAT PHASE (1.10)**

<b>Combattimenti</b>	3d6 per ogni guerra sulla Combat Result Table.
<b>Guerre Provinciali</b>	<i>Guerre colpiscono le Province se Roma non le ha affrontate con un esercito.</i>
<b>Unprosecuted Wars</b>	Guerre Attive non affrontate da Roma diventano Unprosecuted Wars.

**REVOLUTION PHASE (1.11)**

<b>Intrigo</b>	I Giocatori giocano, scambiano (solo in questa fase) o scartano le loro carte rosse.
<b>Dichiarazione di Ribellione</b>	Check di fedeltà delle Legioni (Veterani e <i>Garrison</i> automaticamente fedeli): - Early Republic: Tira 1d6 per ogni Legione. Questa è fedele con il 5-6 - Mid Republic: Tira 1d6 per ogni Legione. Questa è fedele con il 4-5-6 - Late Republic: Tira 1d6 per ogni Legione. Questa è fedele con il 3-4-5-6 Il Comandante può spendere 1 Talento per ogni +1 che vuole dare ad ogni singolo tiro. Dichiarazione di Ribellione. Se più fazioni si dichiarano Ribelli, l'unico che si ribella è quello con la forza militare più alta. Ogni Senatore che si ribella perde Concessioni e Knights
<b>Scarto</b>	Ogni Giocatore con più di 5 carte scarta quelle in eccesso.
<b>Fine del turno</b>	Si verificano le condizioni di vittoria e poi inizia il turno seguente.