

La Repubblica di Roma

(schema di gioco - autore Klauz63)

Mortalità - Senatore/i eliminati temporaneamente per morte naturale

Guerre imminenti: le Guerre nello spazio Imminenti diventano Attive
Pesca mortalità: pescare segnalino mortalità, se esce "Pesca 2" il segnalino va rimosso con gli altri e poi si procede

Entrate - solo in questa fase i giocatori possono pagare debiti contratti con altri giocatori.

Ribelle Mantenimento Truppe: 2T x Legione/Flotta - 2T x ogni punto di valore militare della Provincia (Governatore Ribelle) - Veterani nessun costo.			
Entrate Personali:			
1 Talento x Senatore	3 Talenti x Leader Fazione	1 T x Cavaliere controllato	Pontifex Maximus 1d6T
Eventuali Talenti x Concessioni (spostare carta su Corrupt)		Bottino Provinciale: opzionale, da segnalino Corruzione - T x vedi carta Provincia - Roma paga se negativo	
Prigionieri e Ribelli nessuna hanno diritto ad alcuna entrata personale			
Governatore Ribelle incassa tutto il Bottino, tutte le Tasse Provinciali e Locali della Provincia secondo suo sviluppo.			
Ridistribuzione: trasferire T di Senatori leali e in Roma fra Tesoro Personale e/o di Fazione e/o verso altri giocatori			
Sviluppo Province: 6 tirando 1d6 - Governatore non corrotto +1 al dado - Sviluppare da +3 Influenza al Governatore			
Rendite Statali:			
100 Talenti	Eventuali Contribuzioni Personali:		Tasse Provinciali: T x vedi carta Provincia - Roma paga se negativo
10 Talenti: +1 Influenza	25 Talenti: +3 Influenza	50 Talenti: +7 Influenza	
Debiti di Stato: 20T x Guerra Attiva/non Combattuta - 2T x Legione/Flotta leali a Roma - eventuali Leggi Fondiarie			
Forze Provinciali: arruolare un Armata/Flotta Provinciale costa 10 Talenti che possono essere presi da:			
Tasse Locali (vedi carta Provincia)	Tesoro Personale Governatore	Nessun mantenimento se leali a Roma	
Termine: Governatori girano ruota tempo, a fine mandato tornano a Roma e la carta Provincia è posta nel Foro			

Foro - preparare Roma e la propria Fazione alle fasi successive.

Passaggio del Tempo: rimuovere le Carte Evento dal Foro			
Iniziativa - si compone di diverse azioni che ogni giocatore può o deve eseguire:			
Deve tirare 2d6 , se il risultato è:	diverso da 7 deve pescare una carta:	7 tirare 3d6 Tabella Eventi Casuali	
Carta Fazione (testo rosso): va tenuta in mano	Carta Foro (testo nero): deve essere rivelata		
Persuasione - un giocatore può tentare di attrarre un altro Senatore nella propria Fazione dichiarando quale dei propri Senatori tenta la Persuasione e il Senatore bersaglio che deve essere leale e a Roma, calcola il numero base sommando:			
Oratoria + Influenza + eventuale mazzetta (+1 x T) presa dal Tesoro Personale del persuasore, a cui deve togliere:			
Lealtà (+7 se allineato ad altra Fazione) + Talenti del Tesoro Personale del Senatore Bersaglio			
Prima del dado ogni altro giocatore può dare T del proprio Tesoro di Fazione al bersaglio per resistere al tentativo, a sua volta il giocatore può aggiungere altri T - Importante: tutti i Talenti spesi restano sempre al Senatore bersaglio			
Quando tutti rinunciano a rilanciare il giocatore tira 2d6, se il risultato è:			
uguale/inferiore al numero base il tentativo è riuscito	10 o superiore e/o superiore al numero base, fallisce.		
Attrarre un Cavaliere: dichiara il Senatore, tira 1d6 + eventuali Talenti dal Tesoro Personale - successo con 6			
Pressione su Cavaliere: dichiara su quanti Cavalieri fa pressione ottiene Talenti x 1d6 a Cavaliere perso.			
Leader di Fazione: il giocatore può cambiare il suo Leader di Fazione			
Sponsorizzare Giochi: dal Tesoro Personale di un Senatore x guadagnare Popolarità secondo Tabella dei Giochi:			
Tipo Giochi	Festa Minore	Festa di Sangue	Gala dei Gladiatori
Costo	7	13	18
Popolarità guadagnata	+1	+2	+3
Livello di Rivolta	-1	-2	-3
Iniziative mancanti: le iniziative sono 6, se ci sono meno giocatori asta per iniziative mancanti o le gioca HRAO			
Mettere in ordine Roma			
Senatori con carica Maggiore ricevono segnalino maggiore.		HRAO: verifica Concessioni distrutte da Guerre (se ci sono)	
HRAO tira 1d6 x Senatore, Concessione, Leader nella Curia: con 5/6 Senatori e Concessioni in gioco - Leader eliminati			
Voti: i giocatori correggono i voti della loro Fazione in base ai Senatori e/o Cavalieri guadagnati e/o persi			

Popolazione - il discorso al popolo

Livello di Rivolta: +1 x ogni Guerra non Combattuta + effetti x eventi casuali o guerre.	
Stato della Repubblica - HRAO fa il discorso sullo Stato della Repubblica:	
Tira 3d6 + Popolarità HRAO - Livello di Rivolta	Verificare il risultato sulla Tabella della Popolazione e di conseguenza variare il Livello di Rivolta

Senato – le grandi decisioni per Roma Capitale del Mondo, i grandi intrighi per dominarla.

Consoli: proposti in coppia – non rieleleggibili nel turno seguente – ricevono segnalino Console Precedente tranne se c'è Dittatore – i due Consoli decidono chi sarà Console di Roma e in Campo – se non c'è accordo tirano 1d6			
Pontifex Maximus: carica a vita – raddoppia propri voti x decisioni militari - elegge/rimuove un Sacerdote nella fase Senato – paga 20T per Cattivi Auspici, se non ha T paga la Fazione + 10T, se Fazione non ha T paga quanto può e Pontifex Maximus perde la carica - se Cattivi Auspici esce due volte nello stesso turno decade subito dal mandato. Sacerdote: +1 Influenza fino a che resta in carica – un voto in più nelle decisioni militari			
Dittatore: eletto se ci sono 3 Guerre Attive o una con valore militare 20 – può essere rieletto se esistono le stesse condizioni – riceve segnalino Console Precedente – le sue proposte non possono subire veto – elegge il: Maestro degli Equites: accompagna Dittatore in battaglia sommando forza militare – nessun beneficio nella vittoria			
Censore: deve essere Console Precedente – può essere rieletto e/o eletto Dittatore – può istituire 2 Processi Minori (segnalini Corrotto - Maggiore) o uno Maggiore (segnalino Maggiore), x processo elegge un Procuratore consenziente.			
Svolgimento Processi: accusato elegge Avvocato consenziente, può essere Avvocato di se stesso, poi si sommano:			
Voti Processo	Voti Senato	Influenza Accusato	Appello al Popolo (opzione)
Oratoria Procuratore – Oratoria Avvocato + 2d6		2d6 + Popolarità accusato poi Tabella Appello al Popolo:	
Verificare il risultato sulla Tabella del Processo per calcolare i voti.		Se il risultato non modificato è 2 la morte è immediata e bisogna pescare tanti segnalini morte sotto il 3 per verificare morte avvocato. Se il risultato è di libertà si pescano segnalini per quanto eccede 11 per verificare morte Procuratore e/o Console.	
Conseguenze Processo Maggiore: vittoria / sconfitta		Conseguenze Processo Minore: vittoria – sconfitta	
Accusato: muore – libero		Accusato: -5 Influenza, - 5 Popolarità, - perde Concessioni e segnalino Console Precedente (se ne ha) / libero	
Procuratore: +½ Influenza accusato, riceve Console Precedente dell'accusato (se c'è) / - 3 Influenza		Procuratore: +3 Influenza, riceve Console Precedente (se c'è) / -3 Influenza	
Avvocato (se non è lo stesso accusato): -3 / +3 Influenza		Avvocato (se non è lo stesso accusato): -3 / +3 Influenza	
Governatori: elezione dei Governatori per le Province vacanti che altrimenti non genereranno entrate.			
Richiamo Governatori: eventuale richiamo di Governatori dalle Province prima della scadenza del loro mandato.			
Concessioni: assegnare le Concessioni libere nel Foro – se ci sono più Concessioni possono essere votate una alla volta o in gruppo - una sola votazione, se non va a buon fine le Concessioni restano nel Foro fino al prossimo turno			
Leggi Fondiarie: per Proporre serve un proponente e un sostenitore – per Risolvere un proponente - vedi Tabella:			
Tipo Legge (Costo)	I (20 Talenti)	II (5 Talenti x anno)	III (10 Talenti x anno)
Proponente/Sostenitore	+ 2 / +1 Popolarità	+ 2 / +1 Popolarità	+ 4 / +2 Popolarità
Votare contro	- 1 Popolarità	- 1 Popolarità	- 2 Popolarità
Livello Rivolta	- 1	- 2	- 3
Proponente	- 2 Popolarità	- 2 Popolarità	- 4 Popolarità
Voto a Favore	- 1 Popolarità	- 1 Popolarità	- 2 Popolarità
Livello Rivolta	+1	+2	+3
Reclutare/Congedare: reclutare (10 Talenti cad.) o congedare Legioni e/o Flotte			
Guerra: inviare eventuali Flotte di supporto – il Valore Militare del Comandante non può essere superiore al numero di Legioni/Flotte che controlla – inviare nell'ordine: Dittatore, Console in Campo, Console di Roma o combinati.			
Rimuovere il Pontifex Maximus: può essere rimosso dal Senato con una maggioranza di 2/3 dei voti.			
Mozioni Minori: durante la fase Senato è sempre possibile mettere al voto censura, rimprovero, critica, offesa e tutto quanto non è parte obbligatoria del regolamento e non lo varia			
Leggi: durante la fase Senato è sempre possibile mettere al voto leggi usando Carte Legge, il giocatore nomina un proponente e un sostenitore, se la legge è implementata il primo prende +3 Influenza, il secondo +1 Influenza			
Assassini: in qualsiasi momento della fase Senato è possibile tentare un assassinio - una Fazione può tentare un solo assassinio x turno, una Fazione può essere vittima di un solo tentativo di assassinio x turno.			
Come si procede: Il giocatore dichiara quale dei suoi Senatori tenta l'assassinio e il Senatore bersaglio (che deve essere a Roma) - tira 1d6 e verifica su Tabella Assassinio - il dado può subire modifiche se si giocano le seguenti carte:			
Carta Assassino: aggiunge +1 al tiro di dado		Guardia del Corpo: -1 al dado - obbligatorio tirare 1d6, con gli stessi modificatori iniziali, per quante Guardie in gioco per controllare se l'assassino è catturato .	
Conseguenze cattura: l'assassino è giustiziato, il Leader di Fazione perde 5 punti Influenza e viene sottoposto ad un Processo Maggiore con regole speciali: può presiederlo HRAO, non può subire veto, non ci sono Procuratore e Avvocato né i Voti del Processo. Inoltre è obbligatorio l' Appello al Popolo con la seguente variante: a 2d6 deve sottrarre la Popolarità del Senatore bersaglio. Se colpevole il Leader è giustiziato e si pescano segnalini morte pari alla Popolarità del Senatore bersaglio (se positiva) per vedere quanti altri Senatori della Fazione saranno uccisi.			
Se l'assassino è Leader di Fazione alla cattura pescare subito segnalini morte pari alla Popolarità del bersaglio			
Assassinio x Leggi Fondiarie: se Proponente e Sostenitore sono della stessa Fazione e si tenta di eliminare uno dei due, se catturato l'assassino muore ma non ci sono conseguenze per la sua Fazione.			
Senato si aggiorna: la Fase si chiude quando HRAO lo dichiara o se viene mandato in Guerra.			

Combattimento – le grandi battaglie per la conquista e difesa dell’Impero.

Risoluzione: risolvere le guerre secondo l’ordine definito nella fase Senato sommando:		
Legioni/Flotte + valore Militare del Comandante	Valore Militare Carta Guerra + valore Militare Leader (se c’è)	Tirare 3d6 e verificare il risultato sulla Tabella di Combattimento
Disastro – Resistenza: valori riportati sulle carte Guerra che si attivano prima di qualsiasi modifica al risultato dei dadi.		
Conseguenze della Guerra		
Sconfitta: morte Comandante - Livello Ribellione +2 – perdite secondo tabella		
Disastro: ½ Flotte e Legioni eliminate (per eccesso) - a pari perdite pescare segnalini x morte/ cattura Comandante - Livello Ribellione +1 - Comandante perde 1 punto Popolarità ogni due Legioni perse (arrotondare x difetto) – Comandante diventa Proconsole		
Resistenza: ¼ truppe eliminate (per eccesso) - a pari perdite pescare segnalini x morte/ cattura Comandante - Comandante perde 1 punto Popolarità ogni due Legioni perse (arrotondare x difetto) – Comandante diventa Proconsole		
Stallo: perdite secondo tabella - a pari perdite pescare segnalini x morte/ cattura Comandante - Comandante perde 1 punto Popolarità ogni due Legioni perse (arrotondare x difetto) – Comandante diventa Proconsole		
Vittoria: Livello Ribellione -1 – se vittoria navale mettere segnalino Vittoria Navale – se vittoria di terra eliminazione Carta Guerra e incasso Bottino (se c’è) - perdite secondo tabella - a pari perdite pescare segnalini x morte Comandante - Comandante perde 1 punto Popolarità ogni due Legioni perse (arrotondare x difetto) – Comandante guadagna Popolarità e Influenza pari alla metà del valore Guerra (per eccesso e somma forza navale se vinte nello stesso turno)		
Battaglie Navali: se vinta porre segnalino Vittoria Navale - Comandante non perde Popolarità per Flotte perse		
Cattura: se segnalino corrispondente esce per ultimo dopo almeno due pescati, il Comandante è catturato, conseguenze:		
mantiene carica e privilegi ma non riceve entrate	Riscatto pari a 2T x Infl. (mai – di 10T) da Tesoro Personale e/o sua Fazione	Se la Guerra è sconfitta da Roma prima del riscatto il Senatore muore
Veterani: tranne che nella sconfitta una legione a caso diventa Veterana, porre il segnalino fedeltà sul Comandante		
Guerre Affrontate: una Guerra è considerata affrontata se:		
Terra: se dopo la battaglia resta almeno una Legione e le Flotte di supporto, se richieste dalla guerra	Navale: se termina la battaglia con almeno una Flotta o il segnalino di Vittoria Navale	
Se non ci sono queste condizioni la Guerra non è considerata combattuta e viene posta in Gerre Attive non Combattute		
Guerre Provinciali: alcune Guerre attaccano le Province che si difendono sommando:		
Valore Militare della Provincia + Armate Provinciali (valore 1 x 2 tranne se c’è una Legione - Flotte 1x1) + valore Militare del Governatore	Valore Militare Carta Guerra + valore Militare Leader (se c’è)	Tirare 3d6 e verificare il risultato sulla Tabella di Combattimento
Conseguenze Guerra Provinciale: come sopra tranne le seguenti varianti:		
Sconfitta: Livello di Rivolta non aumenta – la Provincia diventa alleata della Guerra sommando la sua forza Militare e Armate Provinciali (adesso valgono sempre 1) al valore militare della guerra – la Guerra diventa Attiva non Combattuta		
Stallo e Resistenza: la Guerra diventa Attiva non Combattuta – Livello di Rivolta non aumenta.		
Vittoria: Livello di Rivolta non diminuisce – la Guerra diventa Inattiva – se ci sono guerre corrispondenti o Leader mescolare carta fra le prime 6 del mazzo – se la Guerra ha altre province alleate restano assegnate ma Guerra è inattiva		
Perdite: si eliminano 2 Armate poi una Legione – se non c’è almeno una Legione si eliminano 2 x ogni armata persa.		
Guerra Civile		
Roma è sempre l’attaccante – stesse regole Combattimento - perdite come Tabella per entrambi, eccezione per “tutte” se sconfitta del Senato – se Roma vince per esaurimento truppe, il Comandante leale non guadagna Popolarità ed Influenza – Armate Provinciali Ribelli usano le stesse regole di Forza e Perdite come Guerre Provinciali – quando Marcia su Roma il Governatore Ribelle non somma la Forza Militare della Provincia		
Marcia su Roma: il Governatore Ribelle può restare nella Provincia (Guerra Attiva/non Combattuta se non attaccato) o Marciare su Roma, se lo fa e ha Forza Navale, Roma la attacca con le Flotte disponibili x una Intercettazione Navale :		
Roma vince: le truppe restano nella Provincia		Altro risultato: le truppe muovono verso Roma
Varianti regole combattimento: non si sommano i valori militari dei Comandanti e non si pescano segnalini morte		

Rivoluzione – Concessioni, Statisti, scambi, vendite mentre si trama per trascinare Roma in una Guerra Civile

Carte: è possibile giocare Concessioni e Statisti – si possono scambiare e/o vendere (pagamenti solo nella fase Entrate) - al termine della fase il giocatore può avere solo 5 carte, le eccedenti devono essere scartate.		
Guerra Civile: i Comandanti vittoriosi e i Governatori possono dichiararsi Ribelli – prima di farlo possono verificare quante Legioni al loro comando restano fedeli (Veterani e Armate Provinciali sono sempre fedeli):		
Tirare 1d6 e verificare sulla Tabella Fedeltà	Possibile +1 spendendo max un Talento a Legione	
Ribelle: può esserci un solo Ribelle in gioco – nell’ordine i Comandanti escludono i Governatori – fra più pretendenti diventa Ribelle chi ha il Valore Militare maggiore sommando anche le Armate al suo comando		
Ribelli Secondari: il giocatore dichiara se, quanti e quali Senatori della Fazione sostengono il Ribelle		
Entrate: Ribelli perdono tutti i privilegi, non hanno diritto alle Entrate Personali e sono subito lontani da Roma		
Mantenimento Truppe: i Ribelli devono mantenere le truppe (tranne i Veterani) usando i Talenti presi dal:		
Tesoro Personale	Tesoro Personale Ribelle secondario	Tesoro di Fazione

La Repubblica di Roma

(Riassunto delle Regole – autore Klauz63)

Regole generali

Introduzione: il gioco riproduce circa 250 anni di storia politica della Repubblica Romana, dalla sua apparizione sulla scena mondiale fino al suo crollo finale, passando dal periodo di massimo splendore, nel gioco le tre epoche sono distinte in tre diversi mazzi di carte: Early, Middle and Late Republic. I giocatori controllano Fazioni composte da importanti Famiglie di Senatori e competono per cariche di Stato, comandi militari, concessioni economiche, governatorati e per nuovi seguaci, l'obiettivo è di diventare la Fazione dominante in Roma. Ma il Senato deve anche seguire gli affari di stato in un mondo ostile, il che obbliga ad una certa cooperazione fra le Fazioni per evitare di essere vinti dagli eventi e dalle invasioni dei popoli esterni, soprattutto nella prima Repubblica quando Roma è più debole e vulnerabile. Lo scopo è quello di manovrare gli altri giocatori a proprio favore e sconfiggere tutti insieme il gioco che costituisce un avversario permanente. Si può vincere in diversi modi, ad esempio accumulando più influenza rispetto agli altri giocatori, si vince se un vostro Senatore è nominato Consola a Vita, oppure in modo più drammatico con la Guerra Civile basata sull'alleanza con le Legioni romane. Ma se Roma non paga i suoi debiti, se il popolo si ribella ad una cattiva amministrazione, se non riesce a sconfiggere le guerre che incombono, allora vince il gioco e tutti i giocatori ne usciranno sconfitti.

Accordi pubblici e privati: nel corso della partita i giocatori possono negoziare e stringere accordi considerati vincolanti, vale a dire che devono essere rispettati. Nel caso di accordo pubblico il mancato rispetto ed eventuale contestazione sarà risolta a votazione dagli altri giocatori a cui si chiede imparzialità, nel caso di accordo privato i giocatori non hanno alcun mezzo di ricorso se l'altra parte non rispetta l'accordo.

HRAO: con questo termine è definito il Senatore con la carica più alta, è il Magistrato che Presiede in quel turno tutte le fasi del gioco, se eliminato sarà sostituito dal Senatore con la carica più alta: il nuovo HRAO.

Fazione: ogni giocatore rappresenta una Fazione romana che si compone dei Senatori (Carte Foro e Statisti), i loro voti e privilegi. Ogni Fazione deve avere una Leader di Fazione che può essere cambiato nella fase Foro. Ogni Senatore ha un proprio Tesoro Personale mentre la Fazione ne ha un proprio segreto agli altri giocatori.

Scambio di carte: i giocatori possono scambiare e/o vendere le carte Fazione (testo rosso) che hanno pescato tenendo presente che al termine della fase Rivoluzione possono averne un massimo di 5 nella loro mano, per cui eventuali carte eccedenti devono essere scartate prima del termine di questo periodo di gioco.

Carte Intrigo: sono carte Fazione (testo rosso) che possono essere giocate come aiuto in diverse fasi del gioco, si scartano subito dopo il loro impiego ed il valore e modo di essere giocate è spiegato sulla carta stessa.

Fasi di Gioco: sono 7 ed ognuna ha funzioni e parti cariche diverse e dedicate, in ordine sono: Mortalità, Entrate, Foro, Popolazione, Senato, Combattimento, Rivoluzione

Prima fase: Mortalità

Attivazione della guerra imminente: se ci sono Guerre Corrispondenti nello spazio del Foro Guerre Imminenti, viene attivata la prima in ordine cronologico di ogni Guerra, comunque quella successiva a quella già Attiva o non Combattuta.

Mortalità: si pesca casualmente un segnalino, se il numero riportato è di un Senatore in gioco costui morirà, la carta viene posizionata a faccia in giù nella Curia, tutti i privilegi sono persi e i Talenti restituiti alla banca, se è Leader di Fazione il ruolo resta vacante fino alla fase Foro. Alcuni segnalini dicono di "Pescare 2", in questo caso oltre a rispettare quanto scritto, bisogna rimettere il segnalino con gli altri e procedere, questo comporta la possibilità della morte di più Senatori.

Quando il numero è quello di uno Statista si procede come segue:

- La carta Statista è scartata definitivamente dal gioco.
- Se lo Statista è abbinato alla sua carta Fazione ed è Leader di Fazione, si scarta solo la carta Statista con tutti i privilegi ottenuti (Talenti, Cavalieri, Concessioni, Influenza e Popolarità, ma resta la carta Senatore che mantiene la carica di Leader di Fazione.
- Se lo Statista è abbinato alla sua carta Foro ma non è Leader di Fazione, dopo aver scartato lo Statista la carta Foro viene messa nello spazio Ripopolare Roma nella Curia.

A seguito della fase Mortalità una Fazione che resta senza Senatori non muore ma perde, oltre ai Senatori e ai loro privilegi ottenuti, anche il Tesoro di Fazione. Poi può pescare il primo Senatore presente nella Curia o attendere il primo che vi entra.

Seconda fase: Entrate

Entrate base e rendite personali: ogni Senatore allineato riceve una rendita personale pari ad 1 Talento che diventano 3 per i Leader di Fazione, ci possono essere variabili che incrementano le entrate di ogni singolo Senatore:

- Ogni Senatore riceve un talento in più per ogni cavaliere che controlla.
- Ogni Senatore riceve denaro dalle Concessioni che controlla, nel farlo espone la scritta Corruzione della carta stessa, potrà subire un processo minore.
- Se il Senatore governa una provincia può decidere di prendersi il Bottino Provinciale come rendita personale, quanti dadi e le variabili sono riportate sulla carta Provincia, di fronte ad un risultato negativo sarà Roma non il Senatore a pagare la differenza togliendo il valore dal Tesoro di Stato. Un giocatore deve decidere prima di tirare i dadi se vuole o meno accaparrarsi il Bottino Provinciale, quando decide ed indipendentemente dal risultato ottenuto, il Senatore riceve un segnalino di corruzione che mantiene fino al suo rientro a Roma dove potrebbe subire un processo minore.

Senatori prigionieri, Comandante Ribelle e non allineati non hanno diritto alla rendita personale, inoltre il Comandante ribelle deve pagare 2 talenti per ogni Legione che controlla prima della redistribuzione del denaro. Anche il Governatore Ribelle deve mantenere le sue truppe prima della redistribuzione del denaro, ma se è nella Provincia (non Marcia su Roma) ha diritto ad incassare tutto il Bottino e tutte le Entrate Provinciali oltre alle Tasse Locali, con cui può arruolare altre Armate.

Ridistribuzione: incassato il denaro, ogni giocatore può liberamente redistribuire i Talentini fra i propri Senatori e il Tesoro di Fazione o viceversa tenendo presente che:

- **Tesoro di Fazione:** segreto agli altri giocatori può essere usato solo per difendersi dai tentativi di persuasione, sostenere la guerra civile di un proprio Senatore Ribelle o pagare la liberazione di un proprio Senatore fatto prigioniero in battaglia.
- **Tesoro Personale:** è visibile a tutti, rappresenta il portafoglio personale del Senatore a cui attingere per persuadere, comprare voti, acquisire popolarità, mantenere truppe ecc.

Debiti/Crediti: solo in questa fase è permesso ai giocatori trasferire denaro ad altri giocatori come pagamento di debiti per accordi contratti durante altre fasi del gioco, anche questi soldi possono essere redistribuiti liberamente.

Sviluppo delle Province: a questo punto le Province non sviluppate che hanno un Governatore allineato a Roma e che non sono coinvolte in eventi di guerra, possono essere sviluppate attraverso il tiro di un dado, un risultato uguale o superiore a 6 consente di girare la carta Provincia sul lato verde, un Governatore non corrotto aggiunge +1 al tiro di dado. Il Governatore che sviluppa la provincia ottiene +3 influenza. È possibile reclutare forze Provinciali per difendere la Provincia dalle Guerre che la attaccano sfruttando le Tasse Locali che devono essere spese immediatamente e servono solo per reclutare (10 Talentini a unità) Forze Provinciali di terra o navali, il Governatore può spendere denaro del suo Tesoro Personale per reclutare più unità. Il mantenimento di questo esercito non costa nulla alle casse di Roma ma è compreso nelle Tasse Locali. L'ammontare delle forze che è possibile reclutare è visibile sulle rotelle presenti nelle Carte Provincia.

Rendite Statali: lo Stato ha sempre una rendita di 100 Talentini, rendita che deve essere corretta secondo le seguenti variabili:

- Una Provincia attiva, non in rivolta o bloccata da un evento di guerra, genera Tasse Provinciali. Il Governatore esegue un tiro di dado secondo le indicazioni della carta, se il risultato è negativo Roma deve pagare la differenza prelevandola dal proprio tesoro.
- Dopo aver aggiunto rendita annuale e risolto le tasse provinciali Roma deve pagare 20 Talentini per ogni Guerra Attiva o Guerra non Combattuta, il costo di eventuali Leggi Fondiarie in essere, pagare 2 talenti per ogni Legione e Flotta attive e allineate a Roma

Contribuzioni: qualsiasi Senatore non ribelle può donare alle casse dello Stato denaro in cambio di Influenza secondo la Tabella delle Contribuzioni visibile sul Foro.

Bancarotta: se lo Stato non riesce a pagare i propri debiti va in bancarotta, quando accade tutti i giocatori perdono, se c'è un Ribelle costui vince la partita. Il HRAO deve informare i giocatori quando il Tesoro dello Stato va sotto i 50 Talentini.

Termine della fase Entrate: ogni Governatore non ribelle sposta la ruota centrale della Provincia, quando raggiunge lo zero il Senatore rientra immediatamente a Roma e la provincia messa nel Foro. Se il Governatore è corrotto, mantiene il segnalino per il possibile processo minore.

Tabella delle Contribuzioni personali (errata sul tabellone di Gioco)

Talentini dal Tesoro Personale del Senatore	Influenza guadagnata
10	+ 1
25	+ 3
50	+ 7

Terza fase: Foro

Passaggio del tempo: rimuovere le carte evento dal Foro tranne se specificato diversamente sulla carta stessa.

Iniziativa: a partire dal HRAO e procedendo in senso orario, ogni giocatore:

- Deve tirare 2d6, se il risultato è 7 deve tirare 3d6 e verificare il risultato sulla corrispondente Tabella degli Eventi Casuali e mettere in gioco la relativa **Carta Evento** girata sul lato azzurro, nel caso lo stesso evento esca due volte si gira la carta sul lato blu. Ogni successivo verificarsi dello stesso evento non comporterà altre variazioni.
- Se il risultato è diverso da 7 il giocatore pesca una carta dal mazzo: le carte Fazione (testo rosso) restano in mano al giocatore, le carte Foro (testo nero) devono essere piazzate nel Foro, visibili a tutti.
- Può compiere un tentativo di **persuasione**.
- Può cercare di attrarre un Cavaliere per un suo Senatore, non ci sono limiti a quanti cavalieri un senatore può controllare. Ogni Cavaliere da +1 Talento nella fase Entrate e un voto in più. Per convincere un Cavaliere bisogna fare 6 con un dado, il risultato può essere modificato spendendo Talenti dal tesoro del Senatore, ogni Talento speso modifica di + 1 il tiro di dado.
- In alternativa può incassare denaro facendo pressione su i Cavalieri che controlla il Senatore: il giocatore dichiara su quanti Cavalieri intende fare pressione e tira 1d6 per ognuno, trasformando in Talenti il risultato. I Cavalieri che hanno subito pressione tornano fra le pedine disponibili, il Senatore rinuncerà al loro valore aggiunto nella fase Entrate correggendo anche i voti che controlla.
- Può nominare un nuovo Leader di Fazione
- Un giocatore può aumentare la Popolarità di un proprio Senatore sponsorizzando giochi. I Talenti devono essere presi dal Tesoro Personale e la Tabella dei Giochi visibile nel Foro mostra il rapporto fra: costo, Popolarità guadagnata, diminuzione del livello di Rivolta.
- Le iniziative devono essere 6 per cui, se ci fossero meno di 6 giocatori, quelle mancanti devono essere vinte attraverso un'asta, se nessuno vi partecipa la o le iniziative mancanti devono essere giocate dal HRAO.

Persuasione: un giocatore, attraverso un proprio Senatore, può tentare di attirare nella propria Fazione un altro Senatore, quest'ultimo deve essere a Roma e leale allo Stato, può essere un Senatore non allineato disponibile nel Foro, oppure un Senatore leale alla Fazione di un altro giocatore ma che non ne sia il Leader. Il tentativo di persuasione inizia da un numero base che si ottiene sommando Oratoria e Influenza del Senatore che "persuade" meno la Lealtà del Senatore bersaglio, a cui si aggiunge 7 se è allineato alla Fazione di un altro giocatore. Chi tenta la persuasione tira 2d6 e se il risultato è pari o inferiore al numero base, il tentativo di persuasione ha avuto successo e la carta Senatore con tutti i privilegi acquisiti è immediatamente sommata alla nuova Fazione, se il tiro di dado da risultato pari o superiore a 10 o superiore al numero base, la persuasione fallisce. Ci sono altre varianti:

- Tutti i talenti del Tesoro Personale del Senatore obiettivo devono essere sommati come punti alla Lealtà.
- Il giocatore può spendere Talenti del Tesoro Personale del Senatore che "persuade" con l'obiettivo di correggere a proprio favore il numero base, ogni Talento equivale a +1.
- I giocatori avversari possono spendere Talenti prelevandoli dal Tesoro di Fazione per permettere al Senatore obiettivo di "resistere" al tentativo di persuasione, ogni Talento è -1.
- Come procedere: il giocatore dichiara quale Senatore persuade e il Senatore obiettivo annunciando il numero base, a questo punto in senso orario ogni giocatore può pagare Talenti al Senatore obiettivo, quando la mano torna al giocatore che "persuade" costui, prendendo atto del nuovo numero base, può decidere di: 1) rinunciare; 2) tirare i dadi; 3) pagare altri Talenti ma se lo fa è obbligatorio un nuovo giro per dare la stessa possibilità a tutti i giocatori.
- Importante ricordare che tutti i Talenti che sono giocati sul Senatore bersaglio restano al Senatore indipendentemente dal risultato della persuasione.
- **Carte Intrigo:** ci sono delle carte che permettono al giocatore di evitare alcuni passaggi facilitando il tentativo di persuasione.

Carte: in questa fase le uniche carte giocabili sono quelle con testo nero che il giocatore non può tenere in mano ma deve giocare nel Foro:

- **Senatore:** la carta Senatore viene messa a disposizione nel Foro per eventuali tentativi di persuasione.
- **Eventi Casuali:** le carte evento sono il risultato di un 3d6 sulla Tabella degli Eventi casuali, ogni carta ha due lati: quello azzurro entra in gioco quando esce la prima volta, se l'evento esce una seconda volta nello stesso turno si gira la carta sul lato blu, solitamente peggiorativo. Se esce una terza volta non si hanno altri effetti se non diversamente indicato sulla carta stessa. Gli effetti delle carte evento vanno applicati immediatamente e restano in gioco fino all'inizio della fase Foro del turno successivo, tranne se diversamente specificato sulla carta.
- **Leader:** le carte Leader rappresentano un comandante nemico che è sempre legato ad una Guerra, quando ne è abbinato somma la sua forza Militare a quella della Carta Guerra corrispondente. Quando giocata la carta Leader viene posizionata nella Curia e vi rimane fino alla morte del Leader o quando viene pescata la Guerra corrispondente, in questo caso la Guerra diventa Attiva accompagnata dal suo Leader. Se la Guerra è già nel

Foro, attiva o inattiva, la carta Leader viene immediatamente abbinata e la Guerra attivata. I Leader non possono attivare una Guerra Imminente.

- **Guerra:** le carte Guerra possono avere dei simboli aggiuntivi oltre al loro valore militare, la Resistenza e il Disastro. Se dopo la data hanno un simbolo "armamento" la Guerra è subito Attiva, altrimenti verrebbe posta nello spazio Guerre Inattive. Mostra quali Province crea quando è sconfitta ma se le Province già esistono, allora le attacca come Rivolta. Può riportare effetti come la distruzione di alcune Concessioni, mentre il simbolo di una pianta morente significa Siccità e la maggior parte di questi effetti si applicano immediatamente e perdurano fino a quando la Guerra non viene sconfitta da Roma.
- **Guerre corrispondenti:** sono guerre dello stesso tipo dotate di un ordine cronologico, quando due guerre dello stesso tipo (corrispondenti) sono Attive, i valori di ogni singola guerra raddoppiano, o triplicano ecc. e questa condizione permane fino a quando Roma non sconfigge una carta guerra, la rimanente torna al suo valore originale. Roma non può decidere di attaccare l'ultima di una serie di Guerre Corrispondenti ma deve rispettarne l'ordine cronologico, ma può decidere di attaccarne due contemporaneamente. Quando si contano le Guerre Attive (se sono 4 Roma perde) ogni carta di Guerra Corrispondente conta come una singola guerra. Quando viene pescata una carta guerra che corrisponde ad un'altra presente nel Foro, la carta pescata viene posta nello spazio Guerre Imminenti mentre la carta già presente nel Foro diventa immediatamente Attiva.

Mettere in ordine Roma: la fase Foro si chiude con queste ultime azioni:

- Tutti i Senatori che hanno una carica maggiore ricevono un segnalino "maggiore" a significare che potrebbero subire un processo
- Nel caso siano presenti eventi o guerre che possono distruggere Concessioni, il giocatore HRAO verifica quali e quante sono distrutte, se distrutte vengono posizionate nella Curia girate in giù, ma potrebbero tornare in gioco già nel passaggio successivo
- Sempre il giocatore HRAO adesso verifica se Concessioni o Senatori presenti nella Curia possono tornare in gioco, tira un dado per ogni carta e con un risultato di 5 o 6 la carta torna disponibile nel Foro
- Se nella Curia sono presenti Leader che non hanno una Guerra Corrispondente attiva, si tira un dado per ogni carta che sarà scartata dal gioco con un risultato di 5 o 6
- Prima di passare alla fase successiva, i giocatori devono correggere i voti complessivi della loro fazione in base a quanto hanno guadagnato o perso alla fine della fase Foro.

Tabella dei Giochi (errata sul tabellone di Gioco)

Tipo	Festa Minore	Festa di Sangue	Gala dei Gladiatori
Costo	7 Talenti	13 Talenti	18 Talenti
Popolarità	+ 1	+ 2	+ 3
Livello di Rivolta	- 1	- 2	- 3

Tabella degli Eventi Casuali

3d6	Prima Repubblica	Metà Repubblica	Tarda Repubblica
3	Violenza della Folla	Emerge un Pretendente	Epidemia
4	Disastro Naturale	Tempesta in Mare	Tempesta in Mare
5	Un Alleato diserta	Un Alleato diserta	Un Alleato diserta
6	Cattivi Auspici	Disastro Naturale	Emerge un Pretendente
7	Asilo	Violenza della Folla	Disastro Naturale
8	Epidemia	Disordini Interni	Violenza della Folla
9	Siccità	Siccità	Siccità
10	Cattivi Auspici	Cattivi Auspici	Cattivi Auspici
11	Tempesta in Mare	Epidemia	Disordini Interni
12	Scarsità di uomini	Scarsità di uomini	Raid dei Barbari
13	Entusiasmo degli Alleati	Raid dei Barbari	Scarsità di uomini
14	Nuova Alleanza	Entusiasmo degli Alleati	Processo a Verre
15	Alleanza con Rodi	Nuova Alleanza	Entusiasmo degli Alleati
16	Un Alleato Nemico diserta	Un Alleato diserta	Un Alleato diserta
17	Un Leader nemico muore	Processo a Verre	Un Leader Nemico muore
18	Processo a Verre	Alleanza con Rodi	Nuova Alleanza

Carte Eventi Casuali

N°	Titolo Inglese (traduzione)	Effetti
161-1	Ally Desert (Un Alleato Diserta)	Tutte le battaglie combattute in questo turno con risultato pari di 3d6, incrementano temporaneamente la forza della carta Guerra per un valore pari al risultato del dado nero . Questo incremento è applicato dopo i moltiplicatori per le Guerre Corrispondenti.
161-2	Roman Auxiliares Desert (Ausiliari Romani Disertano)	Come 161-1 tranne che le Guerre incrementano il loro valore sommando il risultato dei dadi bianchi .
162 -1	Allied Enthusiasm (Entusiasmo degli Alleati)	Lo stato riceve 50 Talenti in più nella fase Entrate
162-2	Extreme Allied Enthusiasm (Estremo Entusiasmo degli Alleati)	Lo Stato riceve 75 Talenti in più nella fase Entrate
163-1	Barbarian Raids (Raid dei Barbari)	All'inizio della fase delle Entrate ogni Provincia di confine deve tirare 2d6 e sommare: Forza della Provincia + Armate Provinciali (valore 1 ogni 2 armate tranne se è presente almeno una Legione) + Legioni + Valore Militare del Governatore. Un risultato maggiore di 15 evita l'invasione. Una Provincia invasa perde tutte le entrate, torna non sviluppata se è sviluppata e non può tirare per lo sviluppo in questo turno. Si pescano segnalini mortalità per il valore del dado nero e le perdite sono pari al valore dello stesso dado. Se il Governatore è catturato si deve pagarne il riscatto prima della fase Foro seguente, altrimenti viene ucciso.
163-2	Barbarian Raids increase (Aumento dei Raid dei Barbari)	Come 163-1 tranne che il risultato di 2d6 per evitare l'invasione deve essere maggiore di 17 .
164-1	Drought (Siccità)	Crea o peggiora la condizione di siccità
164-2	Severe Drought (Grave Siccità)	Peggiora le condizioni di siccità – usare pedina siccità
165-1	Enemy Leades die (Un Comandante Nemico muore)	Al termine della fase Foro, HRAO sceglie un Leader nemico in gioco e lo scarta. Non vale per i ribelli
165-2	Enemy sues for Peace (Il Nemico chiede la Pace)	Al termine della fase Foro HRAO sceglie un Leader nemico in gioco e lo scarta, la Guerra Corrispondente con valore maggiore, relativa al Leader scartato, chiede la pace: lo Stato riceve metà del Bottino (arrotondato per difetto) e la carta è mescolata con le prime 6 del mazzo di gioco. Non vale per i Ribelli.
166-1	Enemy's Ally Deserts (Un Alleato Nemico diserta)	Tutte le battaglie combattute in questo turno che ottengono un risultato pari con 3d6, diminuiscono temporaneamente la forza della carta Guerra per il valore del dado nero . La diminuzione deve essere applicata dopo i moltiplicatori per le Guerre Corrispondenti. La forza non può mai essere inferiore a zero.
166-2	Enenmy Mercenaires Desert (I Mercenari Nemici disertano)	Come 166-1 tranne: si attiva se il risultato è dispari , alla forza della carta Guerra si sottrae il valore dei dadi bianchi .

N°	Titolo Inglese (traduzione)	Effetti
167-1	Epidemic (Epidemia)	Pescare 6 segnalini mortalità, possono morire solo Senatori a Roma
167-2	Foreign Epidemic (Epidemia all'Estero)	Pescare 6 segnalini di mortalità, sono colpiti solo i Senatori lontani da Roma (Comandanti, Proconsoli, Prigionieri, Ribelli, Governatori ecc.) – Altri eventi di Epidemia sono risolti come evento di Epidemia all'Estero.
168-1	Evil Omens (Cattivi Auspici)	Pontifex Maximus deve pagare 20 Talenti e viene applicata una penalità di -1 ad ogni tiro di dado o dadi tranne che per la Persuasione a cui si aggiunge +1. Nel caso di Bottino Provinciale ed Entrate dello Stato sottrarre 1 al totale delle entrate, non al dado. Sono esclusi i tiri per iniziativa e per la Tabella Eventi Casuali.
168-2	More Evil Omens (Altri Cattivi Auspici)	Il Pontifex Maximus decade e perde 5 di Influenza, il sacrificio di 20 Talenti è a carico dello Stato e resta unico ma ad ogni ulteriore uscita di Cattivi Auspici si incrementano tutte le penalità elencate in 168-1 di 1. Restano sempre escluse Iniziativa e Tabella Eventi Casuali
169-1	Internal Disorder (Disordini Interni)	Tutte le Province non sviluppate non produrranno entrate nella fase Entrate successiva e non possono fare il tiro di miglioramento, sempre nella fase Entrate successiva il Governatore di ciascuna Provincia tira 1d6 a cui aggiunge +1 ogni 2 Armate Provinciali (+1 se è presente almeno una Legione), +1 per ogni Legione Guarnigione: un risultato maggiore di 4 evita la rivolta. Una rivolta uccide il Governatore e la sua guarnigione, sposta la carta Provincia nel Foro come Guerra Attiva, il suo valore militare è dato dalle Armate Provinciali più il valore Militare della Carta.
169-2	Increase Internal Disorder (Maggiori Disordini Interni)	Come 169-1 tranne che il risultato del tiro di 1d6 più modificatori deve essere maggiore di 5 .
170-1	Manpower Shortage (Scarsità di Uomini)	Il costo del qualsiasi reclutamento diventa di 20 Talenti
170-2	Increased Manpower Shortage (Maggiore Scarsità di uomini)	Il costo del reclutamento aumenta di altri 10 Talenti e da questo momento ulteriori uscite incrementeranno di 10 Talenti il costo per ogni evento. Usare segnalino.
171-1	Mob Violence (Violenza della Folla)	Pescare mortalità pari al Livello di Rivolta, saranno eliminati solo i Senatori presenti in Roma e con una Popolarità inferiore al Livello di Rivolta corrente.
171-2	More Mob Violence (Maggiore Violenza della Folla)	Pescare mortalità pari al Livello di Rivolta + 1d6, saranno eliminati solo i Senatori presenti in Roma e con una Popolarità inferiore al Livello di Rivolta corrente +1
172-1	Natural Disaster (Disastro Naturale)	Il Tesoro dello Stato paga immediatamente 50 Talenti, poi tirare 1d6 e distruggere le Concessioni come segue: 1-2 Miniere; 3-4 Porti; 5 Armamenti; 6 Costruzioni di Navi. Le Concessioni distrutte finiscono nella Curia, se non in gioco o già distrutte non si hanno altre conseguenze.
172-2	Widespread Natural Disaster (Grande Disastro Naturale)	Il pagamento di 50 Talenti avviene una sola volta per turno, ma se si ottengono altri eventi di Disastro Naturale nello stesso turno, si deve tirare per la distruzione delle Concessioni per ciascun evento uscito.

N°	Titolo Inglese (traduzione)	Effetti
173-1	New Alliance (Nuova Alleanza)	Il nemico chiede la pace, HRAO sceglie e pone termine a una Guerra o Rivolta alla fine della fase Senato, lo Stato riceve metà del Bottino (per difetto) e la carta Guerra è mescolata con le prime 6 del mazzo, se ha segnalino di Vittoria Navale lo perde. Se viene scelta una Provincia in Rivolta, questa è completamente sconfitta.
173-2	Another New Alliance (Un'altra Nuova Alleanza)	Il nemico chiede la pace, alla fine della fase Senato HRAO sceglie e pone termine ad una Guerra che viene definitivamente scartata, Roma si prende tutto il Bottino e si creano le Province previste, se lo prevede la carta Guerra. Si può applicare anche ad una Rivolta.
174-1	Pretender Emerges (Emerge un Pretendente)	Quando appare la prossima Guerra Attiva, una Provincia scelta a caso si ribella e si risolve subito una Battaglia fra il Valore Militare della Provincia, comprese eventuali Armate Provinciali, e il Governatore più le Legioni di Guarnigione. Tranne la vittoria, qualsiasi risultato uccide il Governatore e le Legioni sopravvissute tornano a Roma, la Carta Provincia è posta nel Foro come Rivolta Attiva.
174-2	Pretender Victorious (Pretendente Vittorioso)	Quando è attivo questo evento la Provincia che si ribella elimina senza battaglia il Governatore e tutte le Legioni di Guarnigione, poi la carta viene posta fra le Guerre Attive.
175-1	Refuge (Rifugiato)	Il prossimo Leader nemico ucciso da una vittoria, non è scartato dal gioco ma trova rifugio e torna in gioco con la prossima carta guerra pescata. Il Leader si unisce a questa e viene definitivamente scartato da una vittoria. L'evento resta in gioco fino alla sua attivazione.
175-2	Rise from Refuge (Rinascita del rifugiato)	Il prossimo Leader nemico ucciso da una vittoria trova rifugio e attiva tutte le guerre correnti. Eventuali Guerre Corrispondenti devono invece seguire le loro regole di attivazione. Il Leader aiuta tutte le Guerre attivate ed è definitivamente scartato quando tutte sono sconfitte. Il Leader non attiva ne aiuta le Guerre pescate dopo l'attivazione dell'evento. L'evento resta in gioco fino alla sua attivazione.
176-1	Rhodian Maritime Alliance (Alleanza Marittima con Rodi)	Se nessuna guerra corrente richiede l'uso di Flotte questo evento è scartato. Roma riceve 8 Flotte gratuitamente, deve solo mantenerle nella fase Entrate, che verranno sciolte alla fine della fase Combattimento quando la guerra corrente che richiede il maggior numero di Flotte è sconfitta, se due guerre hanno lo stesso valore l'evento si esaurisce con la vittoria di una delle due. Il Senato può opporsi e votare contro questa alleanza scartando l'evento, evento che resta in gioco fino alla sua soluzione: respinto dal Senato o vittoria su una guerra. Le 8 Flotte non cambiano il limite di 25 Flotte.
176-2	Increased Rhodian Involvement (Maggiore coinvolgimento di Rodi)	Unica variante a quanto detto nella prima carta di questo evento, è che le Flotte gratuite fornite sono 12.
177-1	Storm at sea (Tempesta in Mare)	2d6 di Flotte a scelta dell'HRAO (schierate o attive ne foro) vengono eliminate fino al massimo di quelle esistenti. Nessun effetto sulle Legioni che potrebbero rientrare se non hanno il supporto navale, e nessun effetto sulle Flotte Provinciali. L'evento non ha effetto sulla costruzione di nuove Flotte
177-2	Another Storm at Sea (Un'altra Tempesta in Mare)	Se l'evento appare più volte nello stesso turno, ad ogni uscita bisogna ripetere il tiro di dado e seguire le indicazioni della carta 177-1.
178-1	Trial of Verres – 70 BC (Processo a Verre – 70 a.c.)	Processi conclusi con successo scoraggiano la corruzione nelle Province. Nella fase Entrate successiva le Entrate dello Stato di ciascuna Provincia sono elevate di 3 Talenti . Il Bottino Provinciale del Governatore viene ridotto dello stesso ammontare per un minimo di zero, Roma non deve pagare risultati negativi.
178-2	Another Corruption Trial (Un altro Processo per Corruzione)	Stesse regole della 178-1 tranne che le Entrate sono elevate e il Bottino diminuito di 5 Talenti .

Quarta fase: Popolazione

Livello di Rivolta: correggere nella tabella presente nel Foro il grado di Ribellione del Popolo sommando +1 per ogni guerra presente nello spazio Guerre non Affrontate, più eventuali varianti come la siccità.

Stato della Repubblica: a questo punto HRAO deve fare un discorso sulla Stato della Repubblica tirando 3d6, al risultato dei dadi va sommata la Popolarità del Senatore e sottratto l'attuale Livello di Rivolta, poi sulla Tabella della Popolazione verificare cosa comporta il numero ottenuto aggiornando il Livello di Rivolta.

Livello di Rivolta	
8	9
6	7
4	5
2	3
0	1
Modificatori Livello di Rivolta -1 Vittoria, fase Combattimento +2 Sconfitta, fase Combattimento +1 Disastro, fase Combattimento + 1 Siccità, fase Popolazione +1 Guerra Attiva non Combattuta, fase Popolazione	

Stato della Repubblica	
Tirare 3d6 - Livello di Rivolta + Popolarità HRAO	Risultato
Uguale o maggiore di 18	-3 al livello di rivolta
17	-2 al livello di rivolta
16	-1 al livello di rivolta
15	Nessuna variazione
14	Nessuna variazione
13	Nessuna variazione
12	Nessuna variazione
11	Nessuna variazione
10	+1 al livello di rivolta
9	+2 al livello di rivolta
8	+3 al livello di rivolta
7	+3 al livello di rivolta
6	+4 al livello di rivolta
5	+4 al livello di rivolta - MS: scarsità di uomini
4	+5 al livello di rivolta
3	+5 al livello di rivolta - MS: scarsità di uomini
2	+5 al livello di rivolta - NR: non sono possibili i reclutamenti x quest'anno
1	+5 al livello di rivolta - NR: non sono possibili i reclutamenti x quest'anno - Disordini
0	+6 al livello di rivolta - NR: non sono possibili i reclutamenti x quest'anno - Disordini
Inferiore a 0	Rivolta del Popolo, tutti i giocatori perdono
Disordini: il Senato viene attaccato, pescare 6 mortalità per vedere quanti Senatori in Roma vengono eliminati	

Quinta fase: Senato

Magistrato che Presiede: il Senatore con la carica più alta (HRAO) è il Magistrato che Presiede, ha il compito di far proposte di legge sottoponendole al voto dei Senatori. Tutti i Senatori presenti a Roma partecipano a questa fase, importante tenere sempre aggiornati i voti. Il Magistrato propone una legge e può chiamare al voto quando vuole i Senatori, tutti e nell'ordine preferito. Una legge non può essere riproposta identica due volte per cui se non passa potrà essere ripresentata solo nella fase Senato del turno successivo. Il Magistrato che Presiede è l'unico che può proporre leggi ma i Senatori possono giocare il Tribuno per mettere in discussione loro proposte o per porre veto su quella discussa.

La legge passa con il 50% dei voti + 1 (maggioranza), i giocatori possono astenersi, votare in modo compatto (cioè usando i voti totali della loro Fazione) o in modo diverso per ogni singolo Senatore controllato. Usando il Tesoro Personale dei Senatori, il giocatore può aumentare temporaneamente i voti a disposizione comprandoli: un Talento, un voto in più. Quando un giocatore ha votato non può più porre veto con un Tribuno.

Se la proposta è bocciata all'unanimità dagli altri giocatori, il Magistrato che Presiede può scegliere di perdere 1 di Influenza e proseguire, oppure passare immediatamente l'incarico ad un altro Senatore, se non ha influenza da perdere non ha altra scelta che lasciare l'incarico fino al turno successivo, sempre se sarà eletto.

Se il Magistrato che Presiede viene inviato in Guerra, la Seduta si aggiorna chiudendo la fase Senato.

Carta Tribuno: l'uso della carta Tribuno permette a un giocatore che non è il Magistrato che Presiede di:

- Porre il veto su una proposta di legge durante la votazione, la carta va giocata prima o nel momento del proprio voto.
- Porre il veto su un processo che verrà così annullato, anche in questo caso la carta va giocata prima o nel momento del proprio voto, può essere giocata anche dal giocatore che subisce il processo ma solo dopo aver passato indenne l'Appello al Popolo. Non è possibile porre veto durante un processo per assassinio.
- Il Processo non è una proposta di legge per cui non è possibile proporla attraverso il Tribuno.
- Un Tribuno può essere giocato per interrompere la votazione che invierebbe il Magistrato che Presiede in guerra, questo non interrompe la votazione ma permette di porre in discussione una legge prima che la partenza del Magistrato che Presiede chiuda i lavori del Senato
- Alcuni statuti e cariche permettono di giocare, una sola volta durante la fase Senato, un Tribuno anche se non ne possiedono la carta
- Non si può giocare un Tribuno quando già messo in gioco da un altro giocatore.

Carta Legge: sono carte fazione contenenti variazioni delle leggi della Repubblica e soprattutto variazioni alle regole del gioco, il giocatore non deve fare altro che posizionarle nel Foro in qualsiasi momento della fase Senato quando decide di metterle in discussione. Chi le gioca nomina due Senatori consenzienti presenti a Roma che saranno il sostenitore ed il co-sostenitore, se implementata il primo prende 3 punti influenza, il secondo 1. Queste leggi devono essere obbligatoriamente discusse e votate, non possono subire veto e assassarne i sostenitori non blocca la votazione che riprenderà dopo eventuale processo. È proibito scartare dalla propria mano le carte Legge se durante la fase Rivoluzione si hanno più di 5 carte in mano. Una legge implementata verrà messa nel Foro come promemoria, se bocciata definitivamente scartata.

Cariche: il primo compito del giocatore HRAO in apertura del Senato è quello di eleggere le nuove cariche Consolari:

- **Consoli:** il giocatore HRAO mette a votazione l'elezione del Console di Roma e del Console in Campo, i nomi vanno proposti in coppia e la stessa coppia non può essere ripresentata in questo turno nel caso non raccolga la maggioranza dei voti. La proposta è su i due nomi, i nuovi Consoli si accorderanno sulla carica e nel caso risolvere la disputa con un lancio di dado: il Console di Roma diventa così il nuovo Magistrato che Presiede, i consoli uscenti prendono il segnalino Console Precedente mentre i nuovi avranno i segnalini di carica maggiore aumentando il loro valore di Influenza. Con la presenza di un Dittatore i Consoli perdono la loro carica di Console Precedente che verrà assegnata solo al Dittatore. Resteranno in carica fino al turno seguente quando saranno eletti i nuovi Consoli. Il Console di Roma, (Magistrato che Presiede) ha il compito di procedere con le elezioni delle altre cariche e di occuparsi degli affari di Stato seguendo l'ordine di questo elenco. **Importante:** i Consoli in carica non possono essere eletti in questo turno (rieletti).
- **Pontifex Maximus:** se non ancora presente nel gioco la prima carica che deve essere eletta dopo i Consoli è il Pontifex Maximus, colui che cura gli aspetti religiosi dello Stato. È una carica a vita che può essere revocata dal Senato per votazione con maggioranza di 2/3 (alla quale non può opporre veto), per Cattivi Auspici o da un Processo. Quando si verifica l'evento casuale Cattivi Auspici il Pontifex Maximus deve pagare i 20 talenti prendendoli dal suo Tesoro Personale, se non li ha la differenza deve pagarla la Fazione dal proprio Tesoro di Fazione più una multa di 10 Talent, se anche la Fazione non ha denaro a sufficienza perde tutti i soldi ed il Leader di Fazione è soggetto ad un Processo Maggiore, ma Roma dovrà pagare la somma mancante, non i 10 Talent di multa. Se nello stesso turno si verifica ancora l'evento Cattivi Auspici il Pontifex Maximus perde immediatamente la sua carica. Quando perde la carica perde anche l'Influenza guadagnata al momento dell'elezione. Il Pontifex Maximus riceve nella fase Entrate Talent per 1d6. Oltre ad essere il rappresentante spirituale, raddoppia i propri voti (compresi quelli dati dai Cavalieri) nelle discussioni per inviare forze contro

una guerra e per cambiare/mantenere il loro Comandante. Ha un altro privilegio, una sola volta per turno, prima o durante il voto della propria fazione, può opporre veto senza usare la carta Tribuno, ma per mettere ai voti una proposta deve giocare la carta Tribuno. In qualsiasi momento durante la fase Senato, può assegnare un Sacerdozio ad un qualsiasi Senatore che non lo abbia già ricevuto.

- **Sacerdoti:** quando il Pontifex Maximus elegge un Sacerdote, il Senatore riceve un segnalino e aumenta la sua influenza di 1, perde questo punto se la carica viene rassegnata. Il Sacerdote riceve un voto in più quando si vota per inviare forze in Guerra e per cambiare/mantenere il loro Comandante.
- **Dittatore:** se Roma sta affrontando 3 Guerre Attive contemporaneamente o una Guerra con un valore militare complessivo (armate + flotte) pari o superiore a 20, si creano le condizioni per eleggere un Dittatore da scegliere fra i Senatori allineati a Roma e privi di carica maggiore, eccetto quella di Censore. I Consoli (o un Console se l'altro è assassinato) possono accordarsi per una elezione automatica e tale decisione non può subire veto. Il Dittatore diventa il nuovo Magistrato che Presiede, le sue proposte sono sottoposte a voto ma non al veto attraverso Tribuno. Un Dittatore riceve il segnalino e 7 punti influenza, resta in carica fino all'inizio della fase Senato successiva quando può essere ancora nominato sempre se esistono le condizioni per la nomina del Dittatore. Al Dittatore verrà comunque assegnata la carica di Console Precedente. La prima decisione di un Dittatore è la nomina di un **Maestro degli Equites**.
- **Maestro degli Equites:** accompagna il Dittatore in Guerra sommando il proprio valore militare a quello del Dittatore e delle Legioni/Flotte che compongono l'esercito, condivide tutti i rischi di una battaglia ed in caso di vittoria non ottiene alcun beneficio. Non può agire indipendentemente dal Dittatore tranne se questo rimane ucciso in battaglia, allora assumendo l'incarico di Proconsole può continuare a guidare le truppe, sempre se supportato dal voto del Senato. Il Maestro degli Equites resta in carica fino alla fase del Senato seguente e può essere rieletto ma non riceve il segnalino di Console Precedente.
- **Censore:** subito dopo l'elezione dei Consoli, il Magistrato che presiede elegge il Censore scegliendo fra i Senatori che hanno un segnalino di Console Precedente e se non ce ne fossero sceglie fra i Senatori allineati presenti a Roma. Il Censore può succedere a se stesso acquisendo punti Influenza x ogni turno che resta in carica. Appena eletto il Censore prende la parola e dichiara se ci sono o non ci sono processi, in ogni fase Senato possono essere istituiti due processi minori o uno maggiore, più eventuali per assassinio. Se dichiara che ci sono processi, deve procedere all'elezione di un Procuratore dedicato ad ogni Processo scegliendo fra i Senatori consenzienti. Durante i processi il Censore è il Magistrato che Presiede, se subisce una sconfitta unanime può proseguire perdendo un punto di Influenza o ritornare il controllo della seduta al Magistrato che Presiede. Se viene assassinato prima o durante lo svolgimento di un processo, tutti i processi non risolti falliscono.

Affari di Stato: terminata la fase per l'elezione delle cariche, si devono svolgere gli affari di Stato iniziando con:

- **Processi:** i Processi Minori riguardano tutti i Senatori a Roma con un segnalino Corrotto o Maggiore, oppure con esposta la parte "Corruption" di una Concessione, il Processo Maggiore riguarda un Senatore a Roma con segnalino maggiore. Il processo è una votazione che a maggioranza stabilisce se colpevole o innocente, l'accusato può chiedere ad un Senatore presente a Roma e consenziente di fargli da Avvocato Difensore, oppure decidere di essere l'avvocato di se stesso. Un processo può subire veto attraverso un Tribuno, questo lo conclude e resta valido per il conteggio dei processi totale a disposizione del Censore, fatta eccezione per i Processi speciali per assassinio. **Svolgimento di un Processo:** il processo è di base una votazione, i valori da sommare sono: voto dei giocatori + Influenza dall'accusato + i Voti del Processo + (opzionale) l'Appello al Popolo, un risultato negativo equivale a colpevole. **Voti del Processo:** l'Avvocato tira 2d6, somma la propria Oratoria, sottrae quella del Procuratore e con il risultato ottenuto verificare i Voti del Processo sulla Tabella del Processo del Foro. **Appello al Popolo:** come opzione, di fronte ad un risultato di "colpevole", un accusato può appellarsi al Popolo, tira 2d6 + la propria Popolarità, con il risultato ottenuto verifica sulla Tabella di Appello al Popolo quanti voti modificheranno il processo. Ma può anche succedere che la folla decida per la condanna a morte immediata (un risultato non modificato di 2 è sempre condanna a morte), se accade per ciascun numero inferiore a 3 si pesca un segnalino mortalità per stabilire se viene ucciso anche l'avvocato (unico soggetto di questa pesca). Se la folla dichiara innocente l'accusato, costui è immediatamente libero e si pescano tanti segnalini mortalità per quanti numeri eccedono 11 per stabilire se il Procuratore e/o il Censore vengono uccisi dalla folla. Il Senatore accusato può giocare il veto al processo solo dopo aver fatto Appello al Popolo e se non è condannato a morte, in caso di assoluzione è inutile. **Conseguenze Processo minore - Colpevole:** l'Accusato perde 5 punti Popolarità e 5 Influenza e qualsiasi segnalino di Console Precedente (se lo ha), se proprietario di una Concessione deve restituirla al Foro. **Procuratore** prende il segnalino di Console Precedente dell'accusato (se lo possiede), riceve +3 Influenza. L'Avvocato perde 3 punti Influenza, ma se l'accusato è avvocato di se stesso subisce le penalità come colpevole. - **Innocente:** l'Accusato è libero e non può subire altri processi in questo turno. **Procuratore** perde 3 Influenza. **Avvocato** guadagna 3 Influenza se non è l'accusato. **Conseguenze Processo maggiore - Colpevole:** l'Accusato è ucciso. **Procuratore** prende il segnalino di Console Precedente dell'accusato (se lo possiede) e riceve la metà (arrotondata per eccesso) dell'Influenza persa dall'accusato. **Avvocato** perde 3 punti influenza, ma se è avvocato di se stesso subisce le penalità come colpevole. - **Innocente:** l'Accusato è libero e non può subire altri processi in questo turno. **Procuratore** perde 3 Influenza. **Avvocato** guadagna 3 Influenza se non è l'accusato. Termine fase processi.
- **Governatori:** dopo i processi si deve assegnare un Governatore alle Province presenti nel Foro. Una Provincia deve avere un Governatore altrimenti resta nel Foro senza generare introiti per lo Stato. Il Governatore non può

essere un Senatore con carica Maggiore ma il Senato può eleggere un Senatore non allineato se presente nel Foro, fino a quando in carica questo non può subire Persuasione. Appena eletto il Senatore abbina la carta Provincia alla sua ed è immediatamente lontano da Roma, il giocatore deve correggere i voti a sua disposizione togliendo quelli del Governatore. Il Governatore resta in carica per 3 turni (girare la rotellina della carta Provincia per tenerne il conto) ma può essere richiamato a Roma dal Senato prima dello scadere del termine. Un Senatore può rinunciare a un altro incarico di Governatore se il Senato lo propone come tale nello stesso turno del suo rientro.

- **Assegnare Concessioni:** le Concessioni disponibili nel Foro saranno riassegnate ai Senatori presenti a Roma. E' possibile proporle una alla volta o accumulando più assegnazioni in un'unica votazione. Se l'assegnazione fallisce, la carta Concessione viene girata a significare che non è più possibile assegnarla in quel turno. Non ci sono limiti a quante Concessioni può controllare un singolo Senatore.
- **Leggi Fondiarie:** il Senato può migliorare il Livello di Rivolta del Popolo approvando le Leggi Fondiarie. Le Leggi Fondiarie sono di tre tipi. Il Tipo I è di un turno e prevede un singolo pagamento, i Tipi II e III sono permanenti ma abbassano il livello solo nel turno in cui verranno approvate, il Senato può proporre in un turno solo una Legge Fondiaria per tipo. La proposta di una Legge Fondiaria deve contenere i nomi di due Senatori consenzienti come proponente e sostenitore, se è implementata la Popolarità del proponente e sostenitore si alza secondo la Tabella delle Leggi Fondiarie presente nel Foro. Chi vota contro abbassa il suo livello di Popolarità come indicato nella stessa tabella, ma se un giocatore pone il veto attraverso Tribuno, non subisce alcuna penalità. Il Senato può tentare di respingere una Legge Fondiaria del II e III tipo anche nello stesso turno in cui è stata votata, il Senatore che si assume la responsabilità di respingere la legge deve avere un valore di Popolarità pari o superiore a quanto perderà con la proposta. A questo punto si passa alla votazione, chi ha votato per respingere la legge perde Popolarità secondo la Tabella delle Leggi Fondiarie e se approvata viene anche aumentato il Livello di Rivolta del Popolo secondo la stessa tabella. Una volta approvata una Legge Fondiaria si deve immediatamente abbassare il Livello di Rivolta del Popolo per il valore della Legge, si pone il segnalino appropriato per ricordare il suo pagamento che avverrà durante la fase Entrate ricordando di togliere il segnalino della legge Tipo I dopo il pagamento. **Assassinio:** se il proponente e sostenitore sono della stessa Fazione rischiano l'assassinio: in qualsiasi momento prima del voto un Senatore può tentare di assassinare uno dei due tirando sulla Tabella degli Assassini, indipendentemente dall'esito il voto prosegue, se l'assassino viene catturato è ucciso ma senza alcuna conseguenza per la sua Fazione.
- **Reclutamento delle forze militari:** ora il Senato può votare il reclutamento delle forze militari per un massimo di 25 Legioni e 25 Flotte, il costo è di 10 Talenti ad unità reclutata. Le unità possono essere anche sciolte risparmiandone il costo di mantenimento. Esistono delle Concessioni che permettono al Senatore che le possiede di guadagnare nel momento in cui si costruiscono Flotte o Legioni, questo implica lo spostamento della barra Corruzione che evidenzia che il Senatore potrà essere soggetto di un processo minore nella fase Senato successiva.
- **Schieramento delle forze - carte Guerra:** alla base di uno schieramento di forze sta il valore della Guerra che si vuole affrontare. Per schierare un numero di forze capaci di affrontare una guerra dobbiamo osservare i valori che leggiamo sulla destra della carta Guerra: 1) **Spade Incrociate** - è la forza di terra della guerra. 2) **Ancora** - numero di flotte che devono obbligatoriamente supportare le armate Romane di terra. 3) **Nave** - la forza navale della Guerra che deve essere sconfitta come le forze di terra. Preso atto del valore della guerra il Senato vota per inviare un Comandante ed uno specifico numero di unità. Un Comandante può rifiutarsi di andare in guerra se il valore delle sue forze (somma delle unità più il valore militare del Comandante) non è pari o superiore al valore della guerra, Leader compreso. Non ha la stessa possibilità se dopo una guerra non vittoriosa le sue truppe sono inferiori, ma deve prepararsi a combattere sperando in rinforzi votati dal Senato o nel richiamo. Il Console in Campo, il Console di Roma (insieme o dopo il Console in Campo), il Dittatore con al seguito il Maestro degli Equites, sono coloro che possono comandare un'armata per combattere una Guerra, appena il Senato approva il Comandante e le truppe si assentano da Roma. Il Senato può inviare rinforzi per proseguire la guerra o richiamare un Proconsole a Roma, in questo caso le sue unità sono messe fra quelle attive nel Foro o affidate a un nuovo Comandante. Se un Comandante a seguito di una battaglia non vittoriosa resta privo del supporto di navi, privo di Legioni e/o di Flotte, è automaticamente richiamato a Roma se al termine della fase Senato non riceve rinforzi. Il Senato può inviare più Comandanti che attaccheranno la Guerra con forze separate ed indipendenti in due battaglie diverse, il vantaggio di questa mossa è che un risultato di Disastro o Resistenza avrà effetto una sola volta per turno. Per finire il Senato può decidere di inviare Legioni ad un Governatore per servire da guarnigione a sostegno dell'Armata Provinciale, il Senato dovrà pagare il mantenimento di queste Legioni ma non le forze della Provincia.
- **Ripopolare Roma:** se il numero di Senatori in gioco presenti in Roma si riduce a 8 o meno per morte o assenza, si può rimettere in gioco una o più carte Senatore Fazione prendendole dalla Curia, il giocatore con meno Senatori prende la prima carta e la pone di fronte a se, se non ve ne sono si prendono le carte presenti nel Foro. In caso di parità la prima carta va al giocatore con meno punti Influenza, in caso di ulteriore parità si stabilisce l'ordine con un tiro di dado.
- **Console a Vita:** in qualsiasi momento della fase Senato, fatta eccezione durante i processi, un Senatore presente a Roma può essere nominato Console a Vita dal Magistrato che Presiede o con una proposta attraverso Tribuno. Quando un Senatore raggiunge un'influenza pari a 21 può essere nominato Console a Vita, la sua Influenza sarà sommata ai voti in suo favore, l'elezione non può subire veto ma se si usa un Tribuno per la proposta questa può

essere annullata da una carta Intrigo. Chiaramente l'assassinio è consentito. Se un Senatore raggiunge influenza pari a 35 e non è attiva la legge Riforme Militari, diventa immediatamente Console a Vita. Ottenere il Consolato in questo modo è una nomina automatica e non è possibile un assassinio visto che il Console a Vita controlla immediatamente tutte le Fazioni. A questo punto la vittoria è legata all'eventuale presenza di 4 Guerre Attive o di un Ribelle, il Console a Vita deve risolvere questi problemi prima di essere il vincitore della partita.

- **Mozioni Minori:** esiste la possibilità per ogni giocatore di fare mozioni gratuite per informare i giocatori della sua contrarietà per determinate decisioni, per mettere ai voti gratitudine o censura, reprimenda, proposte di insulti ecc., tutte queste azioni sono consentite e danno solo atmosfera al gioco senza condizionarne le regole e il voto non incide su i valori di influenza dei giocatori.
- **Assassini:** durante la fase del Senato, e solo in questa fase, è possibile compiere degli assassini contro Senatori presenti in aula, il giocatore dichiara quale senatore lo compie e il senatore bersaglio, tira 1d6 ed il risultato viene verificato sulla Tabella degli Assassini presente nel Foro. Una fazione può compiere un solo tentativo di assassinio per turno, una fazione può essere vittima di un solo tentativo di assassinio per turno. Se viene assassinato il Magistrato che Presiede, il Senatore HRAO diventa il nuovo e prende la guida dell'assemblea, se viene ucciso un nominato ad una carica si procederà proponendo un altro candidato ed in genere l'assassinio non blocca le proposte o votazioni in corso, anzi se il Senatore ucciso ha già votato, il suo voto è valido ai fini dell'assemblea per quella proposta. Fanno eccezione le Concessioni e la nomina del Console a Vita che possono essere proposte una sola volta per turno. Se muore chi ha avanzato un processo, questo viene annullato ma conta numericamente per il limite del Censore, se muore il Censore quello corrente viene annullato e non saranno possibili altri processi per quel turno. **Processo** - Se l'assassino viene catturato è giustiziato, il suo Leader di Fazione perde 5 punti Influenza e deve subire un Processo Maggiore con le seguenti regole: il processo non può subire veto, può essere gestito anche dal Magistrato che Presiede (se il Censore è stato o sarà assassinato), non è richiesta la presenza di Procuratore e Avvocato, non vengono calcolati/sommati i Voti del Processo ma è obbligatorio l'Appello al Popolo con una regola speciale: sottrarre la Popolarità del Senatore ucciso invece della propria. Se riconosciuto colpevole il Leader di Fazione viene ucciso e si pescano tanti segnalini mortalità pari alla Popolarità del Senatore bersaglio, la pesca serve per vedere quanti e quali Senatori della Fazione sotto processo saranno uccisi come cospiratori. Se la Fazione sarà sterminata, il giocatore è eliminato. Se l'assassino è il Leader di Fazione, è immediatamente ucciso passando direttamente alla pesca dei segnalini mortalità.

Carte: ci sono delle carte che intervengono negli assassini.

- **Assassino:** questa carta consente di aggiungere +1 come modificatore al tiro del dado.
- **Guardia del Corpo:** ne esistono di due tipi, Guardia del Corpo **Segreta** che può essere giocata dopo il tiro di dado con un modificatore di -1 a carta. La carta Guardia del Corpo **Conosciuta** deve essere messa subito di fronte al Senatore seguendo le indicazioni riportate sulla carta stessa. Entrambe le carte costano tanti tiri di dado quante sono le Carte Guardia del Corpo in gioco, usando gli stessi modificatori al tiro iniziali, per vedere se l'assassino è catturato, praticamente è possibile uccidere con il primo tiro di dado ed essere catturato/ucciso con uno successivo.
- **Il Senato si Aggiorna e Richiami Automatici:** quando il Magistrato che Presiede dichiara che il Senato si Aggiorna, oppure lascia Roma al seguito di truppe per battersi contro una guerra, tutte le votazioni terminano e non è più possibile mettere al voto alcuna proposta. A questo punto tutti i Proconsoli che non hanno truppe o il loro supporto navale per combattere, sono automaticamente richiamati a Roma e le truppe restanti poste fra le riserve attive.

Tabella delle Leggi Fondiarie (errata sul tabellone di Gioco): **Proporre - Risolvere**

Tipo	I	II	III
Costo in Talenti	20	5 x anno	10 x anno
Proponente	+2 Popolarità	+2 Popolarità	+ 4 Popolarità
Sostenitore	+ 1 Popolarità	+ 1 Popolarità	+ 2 Popolarità
Votare contro	- 1 Popolarità	- 1 Popolarità	- 2 Popolarità
Livello di Rivola	- 1	- 2	- 3
Proponente	- 2 Popolarità	- 2 Popolarità	- 4 Popolarità
Votare a favore	- 1 Popolarità	- 1 Popolarità	- 2 Popolarità
Livello di Rivolta	+ 1	+ 2	+ 3

Tabella dell' Assassinio

Tiro 1d6 + Modificatori	Risultato
Uguale superiore a 5	Ucciso
3 - 4	Nessun effetto
Uguale o inferiore a 2	Catturato
Modificatori	
Carta Assassino: + 1	
Carta Guardia del Corpo: + 1 tranne se diversamente specificato sulla carta	

Tabella di Appello al Popolo – Voti del Processo		
2d6 + Modificatori	Risultato Appello al Popolo	Voti del Processo
2 o minore	Accusato ucciso – pescare x morte Avvocato	- 20
3	- 16 voti	- 16 voti
4	- 12 voti	- 12 voti
5	- 8 voti	- 8 voti
6	- 4 voti	- 4 voti
7	Nessuna variazione	Nessuna variazione
8	+ 4 voti	+ 4 voti
9	+ 8 voti	+ 8 voti
10	+ 12 voti	+ 12 voti
11	+ 16 voti	+ 16 voti
12 o maggiore	Accusato libero – pescare x morte Procuratore/Censore	+ 20
Modificatori		
Appello al Popolo x accusato: Popolarità dell' accusato.		
Appello al Popolo x assassino: Popolarità del Senatore bersaglio dell' assassinio		
Voti del Processo: Oratoria Procuratore – Oratoria Avvocato		

Sesta Fase: Combattimento

Guerra: in questa fase ogni guerra contro la quale il Senato ha inviato un Comandante con truppe, deve essere combattuta, nel caso di Guerre Corrispondenti devono essere attaccate secondo il loro valore numerico progressivo partendo ovviamente da quello più basso. Per combattere, un'armata deve essere composta da un Comandante (il cui valore militare non può essere mai superiore alla somma del valore militare delle sue armate), dalle truppe di terra (Legioni) e se necessario dall'eventuale supporto navale e/o da sufficienti Flotte se la guerra impone una battaglia navale. La Forza dell'Armata equivale alla somma delle Legioni che la compongono (i Veterani valgono il doppio) più la forza militare del Comandante che le guida, a questo valore si sottrae quello della Guerra che si sta combattendo, il numero base ottenuto si somma al lancio di 3d6 ed il risultato viene controllato sulla Tabella del Combattimento.

- **Battaglie di Terra:** una battaglia di Terra per essere combattuta può richiedere, oltre al numero sufficiente di Legioni, anche il supporto delle Flotte secondo il numero stabilito dalla Carta Guerra, senza questo supporto o se venisse a mancare a seguito di perdite dopo la battaglia, la Guerra non può essere combattuta, per farlo il Senato deve rinforzare l'armata inviando altre Flotte di supporto
- **Battaglie Navali:** alcune guerre prevedono anche una battaglia navale, se hanno un numero di fianco al simbolo Flotta, quello è il valore navale che deve essere messo a confronto con le Flotte di Roma. Le Flotte devono essere sconfitte prima delle forze di terra per cui il Senato può decidere di inviare al seguito di un Comandante forze navali e di terra per tentare di combattere nello stesso turno entrambe le battaglie, o di inviare solo le navi. In caso di vittoria si pone un segnalino di Vittoria Navale sulla guerra e nessun'altra battaglia navale deve essere combattuta. Quando si sceglie di inviare truppe di terra e navali bisogna tenere presente che, anche in caso di vittoria navale, le perdite andranno pescate casualmente anche fra le Legioni. Dopo una vittoria navale il Comandante rientra subito a Roma se non ha truppe di terra per combattere o se le ha ma è privo del supporto navale obbligatorio richiesto dalla guerra.
- **Rivolte:** le rivolte sono un tipo di guerra che non genera bottino, alcune carte di guerra possono essere anche rivolte se si è verificata la condizione riportata sulla carta prima che la guerra faccia la sua apparizione nel Foro. Se si combatte e vince l'ultima di una serie di guerre Corrispondenti, quelle che la precedono sono sempre trattate come rivolte.

Conseguenze della Guerra: non vi è obbligo di affrontare una guerra ma Roma paga 20T per ogni guerra presente nello spazio Guerre Attive e Guerre Attive non Affrontate, queste ultime alzano il livello di Rivolta di +1. Inoltre se al termine della Fase Combattimento sono presenti nel Foro 4 o più Guerre Attive o/o Attive non Combattute, si viene a creare una delle situazioni di sconfitta.

Resistenza e Disastro: le carte Guerra possono riportare altri numeri sulla carta: D Disastro su sfondo nero, S Resistenza su sfondo bianco. Se il lancio dei dadi da come risultato uno di questi numeri prima ancora di usare i modificatori della battaglia, s'ignora la Tabella del Combattimento risolvendo immediatamente gli effetti:

- **Disastro:** la metà delle forze romane arrotondate per eccesso vengono eliminate, Flotte e Legioni sono calcolate ed arrotondate separatamente, pescare un numero di segnalini mortalità pari alle Legioni e Flotte romane perse per verificare se il Comandante muore. Il Livello di Ribellione aumenta di 1.

- **Resistenza:** le perdite in una resistenza sono pari a un quarto delle truppe coinvolte arrotondato per eccesso. Le carte Leader possono avere Disastro e Resistenza stampati sulla loro carta, questi numeri si aggiungono come ulteriori probabilità a quelle della guerra, per contro alcuni Senatori hanno la forza di evitare gli effetti Resistenza e Disastro ma solo delle carte Guerra.

Sconfitta: un risultato di sconfitta significa la morte del Comandante e un perdita di Legioni e/o Flotte pari a quanto indicato sulla Tabella del Combattimento, le truppe sopravvissute restano sulla carta guerra in attesa della successiva fase Senato. Il Livello di Ribellione aumenta di +2

Stallo: un risultato di stallo ottenuto sulla Tabella di Combattimento significa che la guerra non è decisa, si perdono truppe per quanto definito sulla tabella stessa, le restanti ed il Comandante (Proconsole), se sopravvive, rimangono sulla carta guerra fino alla prossima sessione del Senato.

Vittoria: la vittoria di terra elimina la carta Guerra e, se previsto, si creeranno una o più province che saranno sistemate nel Foro in attesa di essere assegnate ad un Governatore. Sia nel caso di vittoria navale che di terra il Livello di Rivolta si abbassa di 1, ma la vittoria navale non esaurisce la guerra, si pone solo un segnalino Vittoria Navale sulla carta guerra. La forza romana perde comunque un numero di truppe definite sulla Tabella di Combattimento e il Comandante deve pescare i segnalini per controllare se è stato ucciso in battaglia. Il Senatore vittorioso aumenta il valore di Popolarità e Influenza per la metà del valore navale o di terra della guerra (arrotondato per eccesso) visibile sulla carta, se nello stesso turno vince sia la battaglia navale che di terra, i valori si sommeranno. Roma aumenta il valore delle sue casse sommando il bottino di guerra visibile sulla carta, se la guerra è una rivolta non c'è bottino.

Veterani: tranne che nella sconfitta, una fra le Legioni sopravvissute diventa Veterana girandone la pedina mentre il segnalino corrispondente viene posto sulla carta del Comandante a significare fedeltà. I Veterani hanno valore 2 nel conteggio della forza militare, il loro mantenimento costa sempre 2 Talenti.

- **Fedeltà:** una legione resta fedele sempre al suo Comandante e lo segue se questi si ribella a Roma, il Ribelle non paga nulla per mantenere la Legione Veterana fedele. In caso di Ribellione le Legioni Veterane che fossero in quel momento assegnate ad un altro Comandante, immediatamente disertano per unirsi al Ribelle, al contrario se sono assegnate ad un Comandante che decide di ribellarsi possono immediatamente disertare per tornare al Senatore a cui sono fedeli.
- **Scioglimento e Richiamo:** quando arriva il suo turno nella fase Rivoluzione, un Comandante vittorioso può decidere di sciogliere una o più Legioni Veterane a lui fedeli, se lo fa guadagna +1 di Influenza e Oratoria a Legione sciolta e il segnalino corrispondente sulla carta Senatore deve essere girato. Un Console, nella fase Senato, può decidere di richiamare le sue Legioni Veterane sciolte spendendo 10T dal proprio Tesoro Personale e/o di Fazione e perdendo -1 di Oratoria ed Influenza per ogni Legione richiamata, si girano di nuovo i segnalini sulla carta del Senatore. Solo dopo aver reclutato tutte le Legioni disponibili sarà possibile reclutare forze dalla Banca delle truppe.

Perdite: le perdite vanno pescate casualmente fra tutte le truppe (terrestri e navali) coinvolte nella guerra, come risultato ulteriore il Comandante perde 1 punto Popolarità per ogni 2 Legioni perse (arrotondando per difetto), non si perde Popolarità per le Flotte.

Morte e Cattura del Comandante: nel caso di sconfitta il Comandante muore. Nel caso di Stallo, Resistenza, Disastro e Vittoria si devono pescare un numero di segnalini Mortalità pari al numero di unità perse, se esce quello corrispondente al Comandante questi è stato ucciso in battaglia. Se muore il Dittatore, il Maestro degli Equites torna immediatamente a Roma e perde la carica, se muore il Maestro degli Equites il Dittatore può nominarne un altro solo se viene rieletto. Tranne nella vittoria, dove il segnalino decreta la morte, e di sconfitta, se viene pescato per ultimo il segnalino corrispondente e sono già stati pescati due o più segnalini mortalità, il Comandante o Maestro degli Equites sono stati fatti prigionieri. La Fazione a cui appartiene il Senatore prigioniero in qualsiasi momento può decidere di pagare il riscatto pari a 2T x Influenza del prigioniero, ma un riscatto non può essere inferiore a 10T, i soldi devono essere presi dal Tesoro Personale del Senatore e/o della Fazione. Il prigioniero mantiene la sua carica ma durante la prigionia gli vengono bloccate le entrate, appena liberato torna immediatamente a Roma. Se la guerra viene sconfitta prima del pagamento del riscatto, il prigioniero muore.

Proconsole: un Comandante di una guerra non vittoriosa che rimane in vita riceve il segnalino di Proconsole più il segnalino di Console Precedente, questo è l'unico modo per il quale un Senatore che non sia un Console o Dittatore ha per comandare truppe e mantiene la carica fino alla sua morte o rientro a Roma. Se un Dittatore diventa Proconsole, cioè la sua carica non viene rinnovata, perde il supporto del Maestro degli Equites. Non ci sono limiti ai Proconsoli in gioco, ma tenere presente che il Proconsole non è un Console.

Guerre non affrontate: una Guerra Attiva si considera affrontata se rispetta le seguenti condizioni:

- Battaglia di Terra - se ha terminato la fase di combattimento con almeno una Legione e con le necessarie flotte di supporto.
- Battaglia Navale - se ha terminato la fase di combattimento con almeno una Flotta o un segnalino di Vittoria Navale.

Se queste condizioni non sono rispettate la Carta di Guerra viene spostata nello spazio Guerre non Affrontate dopo la fase di Combattimento e farà crescere di 1 il Livello di Rivolta durante la fase Popolazione, oltre a costare 20 Talenti nella Fase Entrate.

Guerre Provinciali: alcune guerre attaccano direttamente una o più Province, nome e numero sono riportati sulla carta Guerra, Roma potrebbe opporre subito una propria armata ma se non lo fa o subisce una sconfitta, la Provincia deve combattere iniziando dalla prima elencata sulla carta. Le Province hanno una loro forza militare di base indicata sulla carta a cui sommano le Armate Provinciali, se sono state reclutate. Il valore delle Armate Provinciali di Terra vale la metà diviso per eccesso (le Flotte valgono sempre 1) tranne se accompagnate da una Legione Guarnigione (inviata in precedenza dal Senato), o se ci sono truppe Veterane fedeli al Governatore. Per finire si aggiunge il valore militare del Governatore. Quando impegnata da una guerra, la Provincia smette di produrre tasse e non può costruire nuove armate, ma mantiene gratuitamente quelle che ha, Roma paga per le Legioni. Se la guerra chiede un supporto di Flotte che la Provincia non ha, ogni risultato di vittoria è trattato come stallo, restano invariate le perdite. Qualsiasi guerra che imponga una battaglia navale che la Provincia non può affrontare, decreta una sconfitta automatica, la Tabella del Combattimento serve solo per definire le perdite. Le Armate Provinciali subiscono perdite pagando due per ogni armata persa, tranne se è presente almeno una Legione, se presente le Armate Provinciali perdono singole unità eliminando in questo ordine: prima due unità Provinciale, poi una Legione. Ricordarsi di pescare tanti segnalini mortalità quante sono le perdite, per vedere se il Governatore muore o è fatto prigioniero.

- **Sconfitta:** la sconfitta segna l'immediata morte del Governatore e la Provincia diventa alleata della guerra a cui aggiunge il valore delle Armate rimanenti oltre al valore della Forza della Provincia. Qualsiasi forza romana sopravvissuta torna a Roma ma essendo una sconfitta provinciale il Livello di Rivolta non aumenta: la guerra passa nelle Guerre non Combattute. A partire dalla battaglia seguente le Armate Provinciali possono subire perdite nel rapporto uno a uno rispetto alle perdite romane nei casi di stallo e resistenza oltre che nelle vittorie navali, mentre non subiscono perdite quale risultato di sconfitta o disastro per il romano. Quando alleata di una guerra la Provincia non può costruire forze.
- **Stallo e Resistenza:** a parte la perdita di truppe ed il controllo mortalità del Governatore, i risultati di Stallo e Resistenza non hanno alcun effetto e la Guerra resta come non Combattuta.
- **Vittoria:** un risultato di vittoria trasforma la guerra in Guerra Inattiva per cui la carta è spostata in quel settore sul Foro sempre che al momento non vi siano guerre Corrispondenti Attive o un Leader, in questo caso la carta va mescolata con le prime sei del mazzo di pesca. Se la guerra ha Province alleate che ne aumentano la forza queste rimarranno assegnate fino a quando un Comandante non Governatore le sconfigge, la Guerra resta Inattiva. Una vittoria Provinciale non ha effetti sullo Stato di Rivolta e non da bottino di guerra, il Governatore aumenta il suo livello di Influenza e Popolarità come da regolamento, una delle Legioni rimaste diventa Veterana fedele al Governatore. Nel caso di vittoria navale, se la guerra lo vuole, si piazza un segnalino di Vittoria Navale sulla Guerra che è considerata combattuta.

Tabella del Combattimento

3d6 + differenza di forza	Risultato	Perdite
Uguale o inferiore di 3	Sconfitta	Tutte
4	Sconfitta	4 Legioni e 4 Flotte
5	Sconfitta	3 Legioni e 3 Flotte
6	Sconfitta	2 Legioni e 2 Flotte
7	Sconfitta	1 Legione e 1 Flotta
8	Stallo	5 Legioni e 5 Flotte
9	Stallo	4 Legioni e 4 Flotte
10	Stallo	3 Legioni e 3 Flotte
11	Stallo	2 Legioni e 2 Flotte
12	Stallo	1 Legione e 1 Flotta
13	Stallo	Nessuna perdita
14	Vittoria	4 Legioni e 4 Flotte
15	Vittoria	3 Legioni e 3 Flotte
16	Vittoria	2 Legioni e 2 Flotte
17	Vittoria	1 Legione e 1 Flotta
Uguale o maggiore di 18	Vittoria	Nessuna perdita
Risultato 3d6 corrispondente a uno dei valori sulle Carte Guerra, è applicato senza modificatori:		
Disastro: perse la metà delle Legioni e delle Flotte (arrotondare per eccesso)		
Resistenza: perso un quarto delle Legioni e delle Flotte (arrotondare per eccesso)		

Settima Fase: della Rivoluzione

Giocare Statisti e Concessioni: i giocatori possono arrivare alla successiva fase Mortalità con solo 5 Carte Fazione nella propria mano, questo vuol dire che arrivati alla fase Rivoluzione devono giocare, scambiare, vendere o definitivamente scartare carte in eccesso. Nell fase della Rivoluzione è possibile giocare:

- **Statisti:** le carte Statista rappresentano Senatori con particolari capacità, queste carte hanno un corrispettivo meno dotato fra le carte Foro, se la carta Foro corrispondente è in gioco nella fazione del giocatore, questi le può sovrapporre la carta Statista. Se la corrispondente è in un'altra fazione, la carta Statista non può essere messa in gioco ma scambiata o venduta. Se la carta corrispondente non è ancora in gioco, il giocatore può sommare nella sua fazione lo Statista prendendo immediatamente per se la carta Foro corrispondente quando e se viene giocata nel Foro durante la fase omonima.
- **Concessioni:** le concessioni rappresentano entrate extra legate ad alcuni aspetti della vita economica dello Stato, alcune danno denaro nella fase delle Entrate altre si attivano se si verificano le condizioni riportate sul testo della carta. Non c'è limite al numero di Concessioni che un Senatore può controllare, ma quando riceve denaro deve evidenziare la scritta Corrupt a sottolineare che il Senatore ha preso denaro ed è passibile di un processo Minore. Le concessioni possono essere date anche a Senatori non presenti a Roma durante la votazione.

Dichiarazione della Guerra Civile o Governatore Ribelle: arrivati a questo punto i Comandanti Vittoriosi devono rimettere il comando riconsegnando le truppe al Senato o dichiararsi in rivolta dando inizio alla Guerra Civile. Allo stesso modo i Governatori di Provincia posso dichiararsi in rivolta. Una sola fazione può essere in rivolta e il Comandante Vittorioso ha sempre la precedenza su i Governatori. Nel caso si dichiarassero ribelli più Senatori, la precedenza va a chi può schierare la migliore forza militare diventando il Ribelle Primario e rimarrà tale fino a quando è sconfitto dal Senato o lo vince, con la possibilità di vincere la partita. L'eventuale Maestro degli Equites che affianca il Dittatore gli resta fedele solo se appartiene alla stessa fazione, altrimenti torna a Roma perdendo la carica.

Fedeltà al Comandante: prima di dichiarare la sua decisione il Comandante può tirare 1d6 per ogni Legione sotto al suo comando per verificarne la fedeltà seguendo la tabella visibile sul Foro, per ogni Legione il Comandante può spendere un Talento (uno solo) dal proprio tesoro personale per aggiungere +1 al suo tiro di dado. Le Legioni Veterane sono sempre fedeli al loro Comandante. Presupponendo che il Comandante sia già in Italia, le Flotte non svolgono alcun ruolo nella guerra civile per cui tornano immediatamente a disposizione del Senato.

Fedeltà al Governatore: le Truppe Provinciali e le Legioni inviate come Guarnigione sono sempre fedeli al Governatore Ribelle, nessun tiro di dado è richiesto. Le Flotte svolgono un ruolo importante per cui, se Roma aveva sommato Flotte a quelle Provinciali, queste restano sommandosi alla forza militare della Provincia.

Ribelli Secondari: appena dichiarato un Comandante o Governatore Ribelle, i Senatori della stessa Fazione devono decidere se sostenere la rivolta o restare leali a Roma. Chi sostiene la rivolta diventa un Ribelle Secondario, lascia immediatamente Roma (non può subire nemmeno tentativi di Persuasione) e perde ogni sua carica, i Cavalieri ed eventuali Concessioni non percependo nemmeno le entrate Statali. Se il ribelle è un Governatore e vi sono altri Governatori di Provincia della stessa Fazione questi possono unirsi alla ribellione sempre come Ribelli Secondari mettendo a disposizione le loro Forze Provinciali. Se ci sono Legioni Veterane fedeli al Ribelle Secondario queste possono sommarsi alle truppe del Ribelle Primario ed il loro mantenimento non costa nulla.

Mantenimento: mantenere l'esercito costa per ogni Flotta/Legione/Armata Provinciale, 2 Talenti mentre le Legioni Veterane fedeli al Ribelle o ad un Ribelle Secondario non costano nulla. Il Comandante Ribelle perde ogni possibilità di incasso e deve pagare le truppe prima della redistribuzione della ricchezza prendendo il denaro dal suo Tesoro Personale e dal Tesoro della Fazione, i Ribelli Secondari contribuiscono con il loro Tesoro Personale. I Senatori leali non possono dare soldi al Ribelle ma contribuiscono al Tesoro della Fazione. Diverso per i **Governatori Ribelli** che continuano a ricevere e gestire il Bottino Provinciale e le Tasse Provinciali e Locali, solo dopo aver incassato i Talenti devono mantenere le Armate oltre a poterne costruire di nuove. I Governatori Provinciali devono spendere 2 Talenti anche per la Forza Militare della Provincia stampata sulla Carta Provincia. Al mantenimento può contribuire con il proprio Tesoro Personale, quello degli altri Senatori Ribelli e con il Tesoro della Fazione. Le Truppe che il ribelle non riesce a mantenere tornano immediatamente a disposizione del Senato che può decidere di tenerle, pagandone il mantenimento, o di scioglierle. Il Governatore Ribelle deve prima liberarsi delle Truppe non Provinciali.

- **Carte Provincia:** le Carte Provincia mostrano sulla destra iniziando dall'alto, la loro Forza Militare e Navale, scendendo troviamo come calcolare il Bottino Provinciale, le Tasse Provinciali e per finire le Tasse Locali, quest'ultima somma non da resto ne va a sommarsi alle precedenti, può essere spesa in parte o tutta nella fase delle Entrate per arruolare Truppe/Flotte Provinciali. Nel mezzo la rotellina che indica il periodo massimo che un Governatore leale sta nella Provincia, se Ribelle non serve. Ci sono una o due rotelline che indicano la quantità di Legioni e/o Flotte Provinciali che è possibile arruolare, non è possibile fornire la Provincia di un numero di Armate Provinciali superiori al valore stampato sulle rotelle. Le Province non sviluppate non possono essere sviluppate dal Governatore Ribelle.

Risoluzione – Comandante Ribelle (Fase Combattimento): Il Senato è sempre l'attaccante, se il Senato non affronta il Ribelle questi ottiene una vittoria automatica. La battaglia si svolge con le regole del combattimento, il valore militare della rivolta è dato dalla somma delle Legioni (Veterani +2) e del Valore Militare del Comandante, che non può mai essere superiore a quello delle truppe. Le perdite risultanti sulla Tabella del Combattimento valgono per entrambi gli eserciti, fatta eccezione per "Tutte", si pescano segnalini mortalità per verificare la morte di entrambi i Comandanti ed eventuale Maestro degli Equites usando il numero di perdite della tabella.

- **Vittoria del Senato:** un risultato di vittoria è definitivo, il Comandante Ribelle muore, si eliminano le truppe come da Tabella del Combattimento, le restanti tornano immediatamente a Roma tra le truppe attive. Il Comandante leale vittorioso incrementa la sua Popolarità e Influenza di un ammontare pari alla metà della Forza dell'armata ribelle sconfitta, compreso il valore del suo Comandante. Se si ottiene una vittoria per **esaurimento delle truppe**, il Senato vince, Roma è salva dalla ribellione ma il Comandante leale non ottiene alcun incremento.
- **Stallo:** questo risultato indica che la Guerra Civile non è terminata e la battaglia proseguirà nel turno seguente. Se tutte le armate del Senato fossero state distrutte, il ribelle non ottiene vittoria automatica ed il Senato ha modo di organizzare un nuovo esercito e attaccarlo nel turno seguente.
- **Sconfitta del Senato:** sconfitta significa che la rivolta ha avuto successo, il Ribelle ora governa Roma. Le sue armate non subiscono perdite mentre le restanti dell'esercito leale tornano nella casella Truppe Attive del Foro. Il giocatore potrebbe vincere la partita.

Risoluzione – Governatore Ribelle: il Governatore Ribelle deve scegliere se restare nella Provincia o Marciare su Roma, se decide di muovere subito verso Roma evita di subire un'intercettazione navale. Quando il Governatore Ribelle attacca Roma, la **Fase Combattimento** si svolge normalmente sapendo che le Armate Provinciali valgono la metà se non accompagnate da una Legione Guarnigione e/o Legione Veterana e che non si somma la forza militare della Carta Provincia. Se la battaglia si risolve con lo Stallo, nella Fase Rivoluzione successiva un solo Governatore Ribelle Secondario (se ve ne sono) può rinforzare l'esercito del Ribelle Primario fornendo tutte o una parte delle Truppe Provinciali sotto il suo controllo. Se la Provincia che fornisce le truppe ha un valore di Flotte superiore a 0 può subire un intercettazione navale, in caso di sconfitta non sarà possibile far arrivare i rinforzi. Al contrario se la forza navale della Provincia è 0 i rinforzi verranno sommati alle truppe del Ribelle Primario. La stessa regola è usata quando il Governatore Ribelle che ha scelto di restare nella Provincia decide di Marciare su Roma, se la Carta Provincia ha un valore navale superiore a 0, il Senato potrebbe bloccare lo sbarco delle truppe in Italia vincendo una intercettazione navale.

- **Intercettazione navale:** il Senato può decidere di affrontare le Forza Navale di una Provincia allo scopo di evitare lo sbarco di un esercito o di eventuali rinforzi. La forza che deve combattere è costituita dal valore navale della Carta Provincia più le Flotte controllate dal ribelle ricordando che le Flotte combattono tutte a valore pieno, anche se sono solo Provinciali, non si somma il valore militare del Ribelle. Roma oppone tutte le Flotte attive presenti nel Senato. Un risultato anche di Stallo permette a esercito o rinforzi di sbarcare, un risultato di vittoria per il Senato costringe il ribelle a restare con il suo esercito nella Provincia. Non si pescano segnalini mortalità a seguito delle perdite di una intercettazione navale, mentre si eliminano equamente la quantità di truppe come da risultato della Tabella del Combattimento.
- **Rimanere nella Provincia:** se il Governatore Ribelle sceglie di stare nella Provincia non vince se il Senato non attacca ma può sperare che il Livello di Rivolta del Popolo si trasformi in ribellione o che lo Stato vada in bancarotta, a quel punto è dichiarato come vincitore. Un Governatore Ribelle che rimane in Provincia conta come una Guerra Attiva per cui costa allo Stato 20 Talenti, se non viene attaccata diventa Guerra non Combattuta con il conseguente aumento del Livello di Rivolta ad ogni turno.
- **Attaccare una provincia Ribelle:** per attaccare una Provincia Ribelle il Senato deve tener conto della Forza della Provincia. Dovrà anche inviare Flotte a supporto della guerra se la Carta Provincia ha un valore Navale a cui possono sommarsi Flotte Provinciali. Se la Forza Navale del Ribelle eccede la Forza di Terra base della Provincia non sviluppata (anche se lo è), bisogna prima combattere una battaglia navale.
- **Risoluzione:** il combattimento segue le normali regole, se il Senato vince o se il Ribelle muore nella Fase Mortalità, la Carta Provincia torna nel Foro non sviluppata e priva di armate Provinciali, eventuali Legioni tornano fra le armate attive sempre che il Senato non decida di congedarle. Se il Governatore respinge l'attacco delle truppe inviate dal Senato con un risultato di Vittoria, non vince la partita, per farlo deve sconfiggere il Senato in Italia marciando su Roma.

Termine del Gioco - Condizioni di Vittoria e Sconfitta

Termine del Gioco: il gioco termina alla Fine della Fase Rivoluzione, se non esistono le condizioni per la vittoria, il gioco termina alla fine della Fase Foro nel momento in cui si pesca la carta Fine dell'Epoca.

Condizioni di Vittoria: in ordine d'importanza le condizioni di vittoria sono:

- I. Un Senatore Ribelle marciando su Roma sconfigge il Senato in battaglia.
- II. Un Senatore Ribelle vince se lo Stato va in bancarotta o il Popolo si Rivolta
- III. Il primo Senatore leale a Roma che ottiene un totale di 35 punti influenza è nominato Senatore a Vita
- IV. Un Senatore leale a Roma che ha Influenza pari a 21 è nominato Senatore a Vita
- V. La Fazione che ha il più alto valore di Influenza sommando quella dei propri Senatori non ribelli

Sconfitta: la partita termina con la sconfitta di tutti i giocatori se:

- I. Se vi sono 4 o più Guerre Attive al termine della Fase Combattimento.
- II. Se si ottiene un risultato di Rivolta del Popolo e non vi sono in gioco Senatori Ribelli.
- III. Se il Tesoro dello Stato va in bancarotta e non vi sono Senatori Ribelli in gioco.

Sopravvivere: a meno che un giocatore non vinca pescando la carta Fine d'Epoca che conclude il gioco alla fine della Fase Foro, la sua vittoria non è sicura fino alla fine della fase Rivoluzione perché Roma deve sopravvivere. Se il Ribelle ottiene le sue condizioni di vittoria ma sono presenti 4 o più Guerre Attive, si passa direttamente alla Fase Combattimento successiva, il Ribelle deve opporsi ad una Guerra usando le Armate che gli rimangono più tutte quelle attive presenti a Roma, se non ha sufficienti Flotte per opporsi o non ottiene una vittoria contro la Guerra che ha deciso di affrontare, perde come tutti i giocatori.

Scenari e Preparazione della Mappa

È possibile giocare diversi tipi di scenari, il piazzamento base è quello della Prima Repubblica, per gli altri si fa riferimento sempre a questo con modificando secondo le varianti dedicate al periodo.

Scenario della Prima Repubblica

- **Mappa:** va disposta sul tavolo in modo che sia visibile ad ogni giocatore
- **Fazione:** dare ad ogni giocatore la scatola che rappresenta il Tesoro di Fazione ed il segnalino abbinato al simbolo della Fazione che servirà per identificarne il Leader
- **Segnalini:** i 36 segnalini mortalità vanno posti in un sacchetto o tazza adatti alla pesca casuale
- **Tesoro di Stato:** Roma inizia con 100 Talenti, porre i segnalini per tenere conto del Tesoro di Stato
- **Livello di Rivolta:** porre il segnalino che indica il Livello di Rivolta a 0 sulla rispettiva Tabella
- **Carte:** prendete il mazzo della Prima Repubblica (bordo bianco) e agire come segue: **A)** Porre la carta 1° Guerra Punica nella parte Guerre Inattive del Foro **B)** separare le 20 carte Famiglia (testo nero) e distribuirne a caso 3 a ciascun giocatore. **C)** Mescolare tutto il mazzo di carte, comprese le carte Famiglie rimaste e dare tre carte coperte a ciascun giocatore: i giocatori tengono per se le carte Fazione (testo rosso) e scartano le altre a faccia in su, quelle scartate devono essere rimpiazzate con altre carte Fazione fino a quando ogni giocatore non possiede 3 carte nella sua mano. **D)** mescolate nel mazzo le carte Foro scartate **E)** separare 6 carte del mazzo grigio (Middle Republic) e mescolarle con 6 carte del mazzo di gioco insieme alla carta "Fine dell'Epoca", mettere il mazzetto formatosi in fondo al mazzo bianco di gioco
- **Legioni:** 4 Legioni vengono poste nello spazio "Forze Attive"
- **Console di Roma Temporaneo:** pescare segnalini mortalità fino a quando non esce il numero di un Senatore in gioco, costui diventa il Console di Roma Temporaneo, riceve il segnalino Console di Roma e di Consolo Precedente ed ottiene + 5 di Influenza, rimettere i segnalini mortalità nel sacchetto o tazza.
- **Leader di Fazione:** ciascun giocatore sceglie il proprio Leader di Fazione ponendovi sopra il segnalino
- **Province:** non ci sono province immediatamente in gioco in questo scenario
- **Fase Iniziale:** ciascun giocatore può ora giocare Concessioni o Statisti se ne ha ricevuti durante la distribuzione delle carte, ma eventuali scambi fra giocatori possono avere luogo solo nella fase Rivoluzione.

Scenario della Metà Repubblica

Panoramica: il piazzamento è identico a quello della Prima Repubblica fatta eccezione per:

- **Carte:** di base si usa il mazzo con il bordo grigio che va composto come segue: **A)** non si può porre alcuna carta nel Foro. **B)** mescolare tutte le carte Famiglia della Prima Repubblica (bordo bianco) con quelle di questo mazzo e darne 4 scoperte a ciascun giocatore, riporre le restanti nel mazzo di gioco. **C)** mescolare tutte le Concessioni del mazzo della Prima Repubblica con quello di gioco. **D)** separare tutte le carte Fazione, tranne Statisti, dal mazzo bianco, pescare 6 carte a caso e mescolarle al mazzo di gioco. **E)** mescolare il mazzo di gioco e dare 3 carte a giocatore, le carte Foro vanno scartate e immediatamente rimpiazzate con altre carte fino a quando ogni giocatore ha 3 carte fazione nella propria mano. **F)** rimescolare il mazzo raccogliendo tutte le carte Foro scartate. **G)** separare a caso 6 carte e mescolarle con altre 6 scelte sempre a caso dal mazzo di Tarda Repubblica (bordo rosso), inserire anche la carta Fine Epoca e porre il mazzo creatosi alla base di quello di gioco.
- **Province:** distribuire casualmente una ad ogni giocatore le Province non sviluppate di: Sicilia, Illirycum, Sardegna-Corsica, Spagna Vicina e Lontana e Gallia Cisalpina. Il giocatore è libero di porre il termine del tempo a sua scelta.
- **Legioni:** 6 Legioni vengono posizionate fra le Truppe Attive

Scenario della Tarda Repubblica

Panoramica: si usa sempre come riferimento il piazzamento della Prima Repubblica, eccetto le seguenti varianti:

- **Carte:** di base usiamo il mazzo della Tarda Repubblica (bordo rosso) **A)** non si può porre alcuna carta nel Foro. **B)** Tutte le carte Legge della di Metà Repubblica vanno poste nello spazio dedicato del Foro e considerate in gioco, tranne le Leggi Servilia e Acilia che vanno rimosse dal gioco. **C)** separare tutte le carte Famiglia dei tre mazzi, mescolarle e darne 4 scoperte a ciascun giocatore, mescolare le rimanenti con il mazzo di gioco. **D)** Separare ed inserire nel mazzo di gioco tutte le Concessioni della Prima Repubblica. **E)** separare e mescolare insieme tutte le carte Fazione dei mazzi della Prima e Metà Repubblica escludendo le carte Statista, pescarne 6 a caso e mescolarle con il mazzo di gioco. **F)** Mescolare il mazzo di gioco che si è composto e dare 3 carte coperte ad ogni giocatore, le carte Foro vanno scartate e immediatamente rimpiazzate fino a quando ogni giocatore ha 3 carte Fazione nella sua mano. **G)** riprendere le carte Foro scartate e rimescolare il mazzo di gioco. **H)** scegliere a caso 10 carte e mescolarle con la carta Fine Epoca, il mazzo così creatosi va posto alla base di quello di gioco.
- **Province:** distribuire casualmente una ad ogni giocatore le Province sviluppate di: Sicilia, Illirycum, Sardegna-Corsica, Spagna Vicina e Lontana e Gallia Cisalpina. Distribuire allo stesso modo le Province non sviluppate di: Gallia Narbonense, Cilicia-Cipro, Grecia, Africa e Asia (se ci sono 6 giocatori si tira il dado per chi rimane senza). Ogni giocatore è libero di porre il termine del tempo a sua scelta.
- **Legioni:** 8 Legioni sono poste nello spazio Truppe Attive

Scenario Esteso

Invece di limitare il gioco ad un unico scenario è possibile giocare due o tutti, il piazzamento fa capo allo scenario iniziale mentre la carta Fine Epoca va inserita secondo le regole dello scenario finale. L'uso delle diverse Tabelle di Gioco fanno capo al periodo che si sta giocando e cambiano appena si pesca la carta dell'Epoca successiva, il giocatore che pesca la carta del nuovo mazzo deve avvisare tutti dell'inizio della nuova epoca.

Scenario Alternativo

Il piazzamento è esattamente quello della Prima Repubblica ma vanno mescolate e utilizzate in modo assolutamente casuale le carte di tutti i mazzi: una volta che ogni giocatore ha 3 Senatori e 3 carte Fazione, rimescolare tutte le carte comprese quelle scartate, scegliere casualmente 12 carte a cui mescolare la carta Fine Epoca e questo mazzo va posto alla base di quello di gioco.

La Repubblica di Roma

(Traduzione e spiegazione Province e Carte)

Le Province (non sviluppata -SVILUPPATA)					
Provincia	Creata da...	Bottino Provinciale	Entrate per lo Stato	Tasse Locali	Difende
Africa	3ª Guerra Punica	1d6-1	2d6-4	20	Guerra Giugurtina
AFRICA		1d6+3	1d6+1	30	
Asia	Lascito di Pergamo	1d6+2	2d6-3	35	Tutte le Guerre Mitridatiche, Guerra dei Parti, Guerra Siriana
ASIA		1d6+6	2d6+3	50	
Bithynia	Lascito della Bithynia	1d6-4	1d6-2	10	Tutte le Guerre Mitridatiche, Guerra dei Parti, Guerra Siriana, 1° Pirati Cilici
BITHYNIA		1d6+2	1d6+2	30	
Cilicia et Cyprus	1° Pirati Cilici	1d6-4	-1d6	10	Guerra dei Pirati, 2° Pirati Cilici
CILICIA ET CYPRUS		1d6	-1d6+3	20	
Creta ed Cyrenaica	Lascito o 2° Pirati Cilici	1d6-1	1d6-2	15	Guerra dei Parti, 2° Pirati Cilici
CRETA ED CYRENAICA		1d6+1	1d6+2	20	
Gallia Cisalpina	1° Guerra Gallica	1d6-1	1d6-1	15	Tutte le Guerre Galliche, Migrazioni Germaniche, 2° Guerra Punica
GALLIA CISALPINA		1d6+3	2d6-3	20	
Gallia Narbonensis	Migrazioni Germaniche	1d6-3	1d6-3	10	Tutte le Guerre Galliche, 2° Guerra Punica
GALLIA NARBONENSIS		1d6+1	1d6+1	20	
Gallia Transalpina	2°/3° Guerra Punica	1d6-4	1d6-5	10	Tutte le Guerre Galliche, Migrazioni Germaniche
GALLIA TRANSALPINA		1d6	1d6+1	20	
Hispania Citerior	2° Guerra Punica	1d6-2	-1d6+1	10	Tutte le Rivolte Spagnole
HISPANIA CITERIOR		1d6+2	1d6+1	15	
Hispania Hulterior	2° Guerra Punica	1d6-3	-1d6-1	10	1° e 3° Rivolta Spagnola
HISPANIA HULTERIOR		1d6+1	1d6-1	20	
Illyricum	Entrambe le Guerre Illiriche	1d6-3	-1d6-1	5	Tutte le Guerre Macedoni, Migrazioni Germaniche
ILLYRICUM		1d6	1d6	15	
Macedonia	4° Guerra Macedone	1d6+1	2d6-2	30	Tutte le Guerre Macedoni, Guerra Illirica, Guerra Siriana, 1° Guerra Mitridatica
MACEDONIA		2d6-1	2d6+2	40	
Sardinia et Corsica	1° Guerra Punica	1d6-5	-1d6-1	5	1° Pirati Cilici
SARDINIA ET CORSICA		1d6-1	-1d6+1	10	
Sicilia	1° Guerra Punica	1d6	2d6-2	30	1° e 2° Rivolta di Schiavi
SICILIA		1d6+4	1d6+2	40	
Syria	3° Guerra Mitridatica	1d6-1	1d6	20	Guerra dei Parti, tutte le Guerre Mitridatiche
SYRIA		1d6+3	1d6	30	

Sviluppare una Provincia: risultato uguale o superiore a 6 tirando 1d6 (Il Governatore non Corrotto aggiunge +1), quando si sviluppa la Provincia il Governatore guadagna +3 di Influenza.

Le Carte		
N°	Titolo (traduzione)	Note - Effetti Speciali
1	1st Punic War	Prima di 3 Guerre Puniche, inattiva sino a quando non viene attaccata o non trova la Guerra Corrispondente. La vittoria crea le Province della Sicilia e Sardegna & Corsica
2	2nd Punic War	Seconda di 3 Guerre Puniche, se attiva tirare 1d6 al termine di ogni fase Foro per distruggere una delle Concessioni Tax Farmer fino a quando non è sconfitta. La vittoria crea le Province della Hispania Citerior e Hispania Ulterior. Attacca: Gallia Cisalpina e Gallia Naronensis
3	1st Illyrian War	Prima di 2 Guerre Illiriche, inattiva fino a quando non viene attaccata o non trova la Guerra Corrispondente, crea o peggiora le condizioni di siccità anche se inattiva. Crea la Provincia dell' Illyricum se sono sconfitte entrambe le guerre Illiriche. Attacca: Macedonia
4	2nd Illyrian War	Seconda di 2 Guerre Illiriche, crea la Provincia dell' Illyricum quando sono sconfitte entrambe le Guerre Illiriche. Attacca: Macedonia
5	1st Gallic War	Prima di 3 Guerre Galliche, la vittoria crea la Provincia della Gallia Cisalpina. Attacca: Gallia Cisalpina, Gallia Narbonensis, Gallia Transalpina
6	1st Macedonian War	Prima di 4 Guerre Macedoni, è una rivolta se la Macedonia è Provincia. Attacca: Illyricum e Macedonia
7	2nd Macedonian War	Seconda di 4 Guerre Macedoni, inattiva fino a quando non viene attaccata o trova la Guerra Corrispondente, è una rivolta se la Macedonia è Provincia. Attacca: Illyricum e Macedonia
8	Syrian war	E' rivolta se la Syria è una Provincia. Attacca: Bithynia, Macedonia, Asia
10	P. Cornelius Scipio Africanus [1A]	Statista: annulla Disastro e Resistenza nelle Guerre Puniche ma non eventuali Leader. Lealtà 0 se è nella stessa Fazione di Porcius Cato [22A]
12	Q. Fabius Maximus Verrucosus Cuncator [2A]	Statista: dimezza le perdite in combattimento (arrotondare per eccesso) tranne se è Maestro degli Equites.
29	T. Quinctius Flaminius [18A]	Statista: annulla Disastro e Resistenza nelle Guerre Macedoni ma non eventuali Leader. Lealtà 0 se nella stessa Fazione di Porcius Cato [22A]
31	L. Aemilius Paullus Macedonicus [19A]	Statista: annulla Disastro e Resistenza nelle Guerre Macedoni ma non eventuali Leader
33	M. Porcius Cato the Elder (il vecchio) [22A]	Statista: 1 Tribuno gratuito per turno, +6 voti nelle proposte di Legge. Lealtà uguale a 0 se nella stessa Fazione degli Scipio [1A e 1B] e Flamino [18A]
34	Hamilcar	Leader: incrementa la forza di tutte le Guerre Puniche, può combinarsi con Annibale
35	Hannibal	Leader: incrementa la forza di tutte le Guerre Puniche, può combinarsi con Amilcare
36	Antiochus III	Leader: aumenta la forza della Guerra Siriana
37	Philip V	Leader: aumenta la forza di tutte le Guerre Macedoni

N°	Titolo (traduzione)	Note - Effetti Speciali
38 39 40 41 42 43 44 45 46 90 91 92 93 94 95 96 140 141 142 143	Tribune	Può essere usato per iniziare una proposta di Legge, può opporre veto ad una proposta di Legge o a un Processo prima o durante il turno di voto della propria Fazione. Non può porre veto all'ultimo candidato possibile, al voto per Senatore a Vita, per le proposte del Dittatore e nei Processi per assassinio.
47 101 102 146	Secret Bodyguard (Guardia del Corpo Segreta)	Giocabile contro un tentativo di assassinio verso un vostro Senatore, riduce di -1 il risultato del dado e va scartata dopo l'uso. Tranne se catturato, l'assassino deve tirare il dado con gli stessi modificatori del primo tiro per questa carta Guardia del Corpo Segreta: verifica solo ed esclusivamente per la sua cattura. La carta è sommabile ad altre giocate per opporsi allo stesso tentativo di assassinio.
48 104 150	Influence Peddling (Clientelismo)	Scartare in qualsiasi momento, tranne nella fase Rivoluzione, per pescare a caso una carta scartata ma non giocata da un altro giocatore.
49 99 100 147 148 149	Assassin	Aggiunge +1 al tiro di dado ed è sommabile ad altre carte Assassino, scartare dopo l'uso
50	Seduction	Impedisce ai giocatori avversari di opporsi al vostro tentativo di Persuasione che potete tentare verso un Senatore in Roma e che non sia Leader di Fazione. I Talenti del Tesoro Personale del Senatore bersaglio vanno comunque contati. Scartare dopo l'uso.
51	Blackmail (Ricatto)	Impedisce ai giocatori avversari di opporsi al vostro tentativo di Persuasione che potete tentare verso un Senatore in Roma e che non sia Leader di Fazione. I Talenti del Tesoro Personale del Senatore bersaglio vanno comunque contati. Se il tentativo fallisce il Senatore bersaglio perde Influenza e Popolarità pari a 2d6.
52	Armament	Fa guadagnare immediatamente 2 Talenti per ogni Legione reclutata. Può essere distrutta da evento Disastro Naturale.
53	Ship Building (Cantieri Navali)	Fa guadagnare immediatamente 3 Talenti per ogni Flotta costruita. Può essere distrutta da evento Disastro Naturale.
54	Aegyptian Grain (Grano Egiziano)	Fa guadagnare 5 Talenti per turno. Raddoppiare volontariamente la rendita costa - 2 di Popolarità se in corso la siccità, +1 al moltiplicatore e -1 di Popolarità per ogni evento siccità aggiuntivo. Può essere distrutta dalla Guerra Alessandrina.
55	Sicilian Grain (Grano Siciliano)	Fa guadagnare 4 Talenti per turno. Raddoppiare volontariamente la rendita costa - 2 di Popolarità se in corso la siccità, +1 al moltiplicatore e -1 di Popolarità per ogni evento siccità aggiuntivo. Può essere distrutta dalla Rivolta di Schiavi Siciliani.
56	Harbor Fees (Pedaggio dei Porti)	Fa guadagnare 3 Talenti per turno, può essere distrutta da evento Disastro Naturale
57	Mining (Miniere)	Fa guadagnare 3 Talenti per turno, può essere distrutta da evento Disastro Naturale
58	Land Commissioner (Commissario Terriero)	Fa guadagnare 3 Talenti per turno, non può essere distrutta ma va rimessa nel Foro se non è attiva alcuna Legge Fondiaria, da riassegnare quando è votata una Legge Fondiaria.
59 60 61 62 63 64	Tax Farmer (Tassa ai Contadini) 1/2/3/4/5/6	Fanno guadagnare 2 Talenti per turno, sono distrutte dalle Guerre Puniche, Annibale, Rivolta dei Gladiatori e Spartaco. Tirare 1d6 il numero risultante sarà il numero della Concessione distrutta.
65	Era Ends	La partita finisce alla fine della Fase Foro, dalla sua uscita tutti i tentativi di persuasione falliscono con un risultato uguale o maggiore di 9.

N°	Titolo (traduzione)	Note - Effetti Speciali
66	3rd Macedonian War	Terza di 4 Guerre Macedoni, è una Rivolta se la Macedonia è Provincia. Attacca: Illyricum e Macedonia
67	4th Macedonian War	Ultima di 4 Guerre Macedoni, la vittoria crea la Provincia della Macedonia. Attacca: Illyricum
68	Jugurthine War	Attacca: Africa
69	3rd Punic War	Ultima di 3 Guerre Puniche, la vittoria crea la Provincia Africa
70	Germanic Migrations	Quando è attaccata ed indipendentemente dal risultato, crea la Provincia della Gallia Narbonensis. Attacca: Gallia Cisalpina, Illyricum, Gallia Transalpina.
71	Cilician Pirates	Prima di due Pirati Cilici, inattiva fino a quando non è attaccata o non trova la Guerra Corrispondente, crea o peggiora le condizioni di siccità anche se inattiva, la vittoria crea la Provincia di Cilicia et Cyprus. Attacca: Corsica et Sardinia e la Bithynia.
72	Lusitanian War	Se la Hispania Citerior e la Hispania Ulterior non sono ancora Province, questa Guerra va trattata come inattiva fino alla fase Rivoluzione in cui sono Province. Attacca: Hispania Citerior e Hispania Ulterior
73	Numantine War	Se la Hispania Citerior non è ancora Provincia, trattare come inattiva sino alla fase Rivoluzione in cui diventa Provincia. Attacca: Hispania Citerior.
74	Sicilan Slave Revolt (Rivolta degli Schiavi in Sicilia)	Prima di 3 Rivolte di Schiavi, se la Sicilia non è ancora Provincia trattare come inattiva fino alla fase Rivoluzione in diventa Provincia. Elimina le Concessioni di Grano Siciliano. Crea o peggiora le condizioni di siccità. Attacca: Sicilia
75	Sicilian Slave Revolt (Rivolta degli Schiavi in Sicilia)	Seconda di 3 Rivolte di Schiavi, se la Sicilia non è ancora Provincia trattare come inattiva fino alla fase Rivoluzione in diventa Provincia. Elimina le Concessioni di Grano Siciliano. Crea o peggiora le condizioni di siccità. Attacca: Sicilia
76	P. Cornelius Scipio Aemilianus Africanus [1B]	Statista: annulla Disastro e Resistenza della 3° Guerra Punica e delle Rivolte in Spagna, ma non di eventuali Leader
77	L. Cornelius Sulla [1C]	Statista: annulla Disastro e Resistenza nelle Guerre Sociali e Mitridatiche, ma non eventuali Leader. Lealtà uguale a 0 se nella stessa Fazione di Marius [27A]
78	M. Fulvius Flaccus [7A]	Statista: se è in essere almeno una Legge Fondiaria, può chiedere la Concessione di Commissario Terriero durante la fase Senato, dopo i Processi. Lealtà uguale a 0 se nella stessa Fazione di Laenas [23A]
80	C. Servilius Glaucia [21A]	Statista: Oratore della Folla, può tirare 3d6 quando fa Appello al Popolo. Lealtà uguale a 0 se nella stessa Fazione di Sulla [1C]
83	P. Popillius Laenas [23A]	Statista: può opporre veto una volta per turno su una Legge Fondiaria senza usare il Tribuno. Lealtà uguale a 0 se nella stessa Fazione di Gracchus [25° & 25B] e Flaccus [7A]
86	T. Sempronius Gracchus [25A]	Statista: può proporre una Legge Fondiaria per turno anche senza l'uso del Tribuno. Questa carta Fazione può essere usata anche se è già in gioco C. Gracchus [25B]. Il suo valore di Lealtà è 6 se non è in gioco C. Gracchus [25B], se è in gioco ma in un'altra Fazione, il valore di Lealtà diventa 0, torna a 6 se entrambi sono nella stessa Fazione

N°	Titolo (traduzione)	Note - Effetti Speciali
87	C. Sempronius Gracchus [25B]	Statista: può proporre una Legge Fondiaria per turno anche senza l'uso del Tribuno. Questa carta Fazione può essere usata anche se è già in gioco T. Gracchus [25A]. Il suo valore di Lealtà è 6 se non è in gioco T. Gracchus [25A], se è in gioco ma in un'altra Fazione, il valore di Lealtà diventa 0, torna a 6 se entrambi sono nella stessa Fazione
88	C. Marius [27A]	Statista: +1 al tiro di dado per i Cavalieri, annulla Disastro e Resistenza nelle Guerre Sociali e nella Guerra Giugurtina, ma non quelle dei loro Leader. Lealtà uguale a 0 se nella stessa Fazione di Sulla [1C]
89	Variathus	Leader: aumenta la forza di tutte le Rivolte Spagnole solo se una o tutte fra le Province sono state create. Fino alla creazione di una delle Province, non attiva le Rivolte Spagnole che restano Inattive mentre la sua carta rimane nella Curia subendo le probabilità di invecchiamento
97 98 151	Murder of a Tribune (Assassinio di un Tribuno)	Uno dei vostri Senatori a Roma può tentare di annullare l'uso di un Tribuno con un risultato pari tirando 1d6. Indipendentemente dal successo il Senatore perde Popolarità pari al risultato del dado. E' possibile giocare un altro Tribuno. Se il Tribuno è usato per una proposta di Legge, il tentativo deve essere fatto prima dell'inizio delle votazioni.
97 98 151	Graft (Elargizione)	Un Senatore a Roma può annullare l'uso di un Tribuno pagando 1d6 di Talenti presi dal suo Tesoro Personale, l'Elargizione può essere annullata se il risultato è troppo alto ma la carta va scartata lo stesso. Se il Tribuno è usato per una proposta di Legge, il tentativo deve essere fatto prima dell'inizio delle votazioni.
105	Mob Incited to Violence (La Folla è Incitata alla Violenza)	Può essere giocata contro un qualsiasi giocatore che ha appena risolto (con successo o meno) l'eliminazione di un Tribuno con la carta "Assassinio di un Tribuno" o "Elargizione". Pescate 1d6 di segnalini mortalità più il valore di Oratoria di uno dei vostri Senatori a Roma: i Senatori a Roma del giocatore bersaglio che corrispondono ai segnalini pescati, sono uccisi.
106	Pergamene Bequest (Lascito di Pergamo)	Lo Stato ottiene un lascito di 50 Talenti nella fase Entrate se nella precedente fase Senato il Console in Campo, con almeno 3 Legioni e 3 Flotte, è stato inviato a recuperarlo, un Console Ribelle può tenere il lascito. Crea la Provincia dell'Asia all'inizio della fase Foro se recuperato
107	Calpurnian Law	Viene creata una Commissione Permanente presieduta dal Censore che può far pagare una multa pari a 1d6 Talenti ai Governatori corrotti che quando rientrano a Roma. Lo può fare una volta per turno, è a discrezione del Censore (senza votazione e senza possibilità di veto) e la multa non evita un eventuale Processo. Le multe sono pagate alla Banca dal Tesoro Personale e qualsiasi cifra mancante deve essere presa dal Tesoro di Fazione. Se il Governatore (o la Fazione) non è in grado di pagare, perde Popolarità e Influenza pari alla somma mancante.
108	Military Reforms	Dal momento che questa Legge è implementata, nessun Senatore può essere nominato Console a Vita in modo automatico semplicemente avendo 35 punti di Influenza
109	Tradition Erodes	Dal momento che questa Legge è implementata i Senatori possono ripetere il mandato d Console anche nei turni successivi, questa carta può essere giocata solo se sono in gioco Guerre Attive con una Forza Militare totale di 15
110	Tradition Erodes	Dal momento che questa Legge è implementata i Senatori possono ripetere il mandato d Console anche nei turni successivi, questa carta può essere giocata solo se sono in gioco Guerre Attive con una Forza Militare totale di 15

N°	Titolo (traduzione)	Note - Effetti Speciali
111	Acilian Law	Il potere della Legge Calpurnia riguardante la multa ai Governatori corrotti, passa dal Censore alla Fazione che controlla più Cavalieri, risolvere con il dado eventuali parità. Devono essere contati tutti i Cavalieri, anche dei Senatori non a Roma, la carta non è giocabile se la Legge Calpurnia non è stata ancora implementata. Nel caso la Legge Calpurnia sia stata respinta dal Senato, è possibile scartare questa carta nella fase Rivoluzione
112	1st Mithridatic War	Prima di 3 Guerre Mitridatiche, inattiva fino a quando non è attaccata o non trova la Guerra Corrispondente. Attacca: Bithynia, Syria, Macedonia e Asia
113	2nd Mithridatic War	Seconda di 3 Guerre Mitridatiche, inattiva fino a quando non è attaccata o non trova la Guerra Corrispondente, è una Rivolta se la Provincia di Bithynia è stata creata. Attacca: Bithynia, Syria e Asia
114	3rd Mithridatic War	Terza di 3 Guerre Mitridatiche, la vittoria crea la Provincia della Syria e la Provincia sviluppata della Bithynia (Bithynia-Pontus). Se la Provincia della Bithynia è già stata creata la vittoria la sviluppa automaticamente, se ancora non lo fosse, ma non si assegna Influenza al Governatore. Attacca: Syria e Asia
115	2nd Gallic War	Seconda di 3 Guerre Galliche, inattiva fino a quando non è attaccata o non trova la Guerra Corrispondente. Rivolta se esiste la Provincia della Gallia Cisalpina, la vittoria crea la Provincia della Gallia Transalpina. Attacca: Gallia Cisalpina, Gallia Narbonensis e Gallia Transalpina
116	3rd Gallic War	Terza di 3 Guerre Galliche, è una Rivolta se esiste la Gallia Transalpina, la vittoria crea la Provincia della Gallia Transalpina. Attacca: Gallia Cisalpina, Gallia Narbonensis e Gallia Transalpina
117	Parthian War	Attacca: Cilicia et Cyprus, Bithynia, Syria e Asia
118	Alexandrine War	Elimina la Concessione del Grano Egiziano, crea o peggiora le condizioni di siccità
119	Social War	Attiva tutte le Guerre e Rivolte che fanno parte di una Guerra Corrispondente, ma senza incrementarne la Forza
120	Invasion of Germania	Inattiva fino a quando non è attaccata
121	Invasion of Britannia	Inattiva fino a quando non è attaccata
122	2nd Cilician Pirates	Seconda di 2 Guerre dei Pirati Cilici, inattiva fino a quando non viene attaccata o non trova la Guerra Corrispondente, crea o peggiora le condizioni di siccità anche se inattiva. La vittoria crea la Provincia di Creta et Cyrenaica. Attacca: Corsica et Sardinia e Creta et Cyrenaica
123	Sertorian Revolt	Terza di 3 Rivolte Spagnole, se la Hispania Citerior e Hispania Ulterior non sono ancora Province, la Rivolta va trattata come inattiva fino alla fase Rivoluzione del turno nel quale lo sono diventate. Attacca: Hispania Citerior e Hispania Ulterior
124	Gladiator Revolt	Terza di 3 Rivolte di Schiavi, se attiva e fino alla sua sconfitta, tirare 1d6 al termine della fase Foro per distruggere una fra le 6 Concessioni Tassa ai Contadini
125	C.Julius Caesar [4A] Errore sulla carta: sono stati invertiti i valori di Popolarità e Influenza: Popolarità è 2, Influenza 5	Statista: Può convertire 2 Legioni in Veterane invece di una a seguito di una vittoria. Lealtà uguale a 0 se nella stessa Fazione di Cato [22B]

N°	Titolo (traduzione)	Note - Effetti Speciali
126	M. Porcius Cato the Younger (il Giovane) [22B]	Statista: 1 Tribuno gratuito per turno, + 6 voti e doppio valore dei Cavalieri per la Proposte di Legge Lealtà uguale a 0 se nella stessa Fazione di Caesar [4A]
130	M. Tullius Cicero [28A]	Statista: un Tribuno gratuito x anno, +2 al tiro di dado nel Processo sia come Procuratore che come Avvocato
132	M. Licinius Crassus [29A]	Statista: raddoppia le rendite base Senatoriali e per Concessioni ma non quelle dei Cavalieri, può essere giocato anche se è già in gioco Licinio Lucullus [29B]. Lealtà uguale a 0 se nella stessa Fazione di Pompeius [30A]
133	L. Licinius Lucullus [29B]	Statista: in caso di Disastro o Resistenza annulla le perdite, la Guerra è considerata non Combattuta e Lucullus immediatamente richiamato a Roma subito dopo la chiusura della fase Senato seguente. Può essere giocato anche se è in gioco Licinius Crassus [29A]. Lealtà uguale a 0 se nella stessa Fazione di Pompeius [30A]
135	CN. Pompeius Magnus [30A]	Statista: raddoppia i guadagni/perdite di Popolarità, il su Valore Militare è calcolato prima di ogni battaglia ma è 2 quando si considerano i requisiti minimi. Lealtà uguale a 0 se nella stessa Fazione di Crassus [29B]
136	Spartacus	Leader : aumenta la Forza di tutte le Rivolte di Schiavi, se corrisponde con la Rivolta dei Gladiatori si deve tirare 1d6 al termine della fase Foro per distruggere una fra le 6 Concessioni Tassa ai Contadini fino a quando non è sconfitto
137	Mithridates VI	Leader: aumenta la Forza delle 4 Guerre Mitridatiche
138	Vercingetorix	Leader: aumenta la Forza delle 3 Guerre Galliche
139	Cleopatra VII	Leader: TENERE IN MANO QUANDO PESCATA - Guerre Alessandrine. Va giocata prima della risoluzione della Guerra Alessandrina per uno dei due effetti a scelta del giocatore: 1) da al Comandante Romano +3 di Valore Militare, 50 Talenti ma toglie 5 punti alla sua Popolarità 2) giocata come Leader nemico, rafforza la Guerra Alessandrina e resta in gioco fino alla sua sconfitta
144	Proscription (Proscrizione)	Giocabile nel corso della fase Combattimento immediatamente dopo la vittoria (di qualsiasi parte) in una Guerra Civile che coinvolge il Senato e un Ribelle. Il HRAO può eliminare tutti i Cavalieri in gioco e ricevere 1d6 di Talenti per Cavaliere per il suo Tesoro Personale. D'ora in poi la sua Fazione non potrà più reclutare Cavalieri mentre le altre Fazioni sommano + 1 al loro tiro di dado per attrarre Cavalieri. Se HRAO non decide di usarla, la carta è scartata. Per determinare il HRAO per questa carta tutti i Comandanti Vittoriosi sono considerati a Roma.
152	Open Bodyguard (Guardia del Corpo palese)	Può essere giocata solamente nella fase delle Entrate su un Senatore a Roma, quel Senatore deve pagare 1 Talento ed 1 punto di Popolarità nella fase Entrate per ogni turno nel quale terrà attiva la carta, se muore o non paga la carta verrà scartata. Questa carta da una penalità di - 2 al tiro di dado se il Senatore è bersaglio di un tentativo di assassinio e l'assassino, indipendentemente dal risultato del suo tentativo e se non catturato, deve tirare ancora 1d6 con gli stessi modificatori iniziali per quante Guardie del Corpo sono in gioco, per verificare la sua catturata
153	2nd Catilinarian Conspiracy	Il HRAO deve immediatamente sopprimere un complotto dichiarando la Fazione coinvolta, non la sua. Tira 1d6 e pesca tanti segnalini mortalità che hanno effetto solo sulla Fazione indicata. Indipendentemente dal risultato HRAO perde un punto Popolarità per ogni segnalino pescato.

N°	Titolo (traduzione)	Note - Effetti Speciali
153	2nd Catilinarian Conspiracy	Il HRAO deve immediatamente sopprimere un complotto dichiarando la Fazione coinvolta, non la sua. Tira 1d6 e pesca tanti segnalini mortalità che hanno effetto solo sulla Fazione indicata. Indipendentemente dal risultato HRAO perde un punto Popolarità per ogni segnalino pescato.
154	Bithynian Bequest (Lascito della Bithynia)	Lo Stato ottiene un lascito di 50 Talenti nella fase Entrate se nella precedente fase Senato il Console in Campo, con almeno 3 Legioni e 3 Flotte, è stato inviato a recuperarlo, un Console Ribelle può tenere il lascito. Crea la Provincia della Bithynia all'inizio della fase Foro se recuperato, scartare se la Bithynia è già una Provincia
155	Ptolemy Apion Bequest (Lascito di Tolomeo Apion)	Crea la Provincia di Creta et Cyrenaica nella fase Senato seguente, scartare se la Provincia esiste già
156	Plautian-Papirian Law	Diminuisce la Forza delle Guerre Sociali della metà e riduce il Livello di Rivolta di 2, è giocabile solo nel corso della Guerra Sociale. Chi gioca questa carta perde 1 di Popolarità per ogni Senatore che controlla anche se non è il proponente o il sostenitore, vale a dire che gli effetti negativi si hanno solo nei confronti del giocatore che gioca la carta, e perché qualsiasi effetto abbia luogo è obbligatorio che la Legge sia implementata attraverso il voto. Se la Guerra Sociale è già stata sconfitta è possibile scartare questa carta nella fase Rivoluzione.
157	Gabinian Law	D'ora in poi un qualsiasi Comandante non Ribelle correntemente in guerra, può reclutare Legioni o Flotte spendendo dal suo Tesoro Personale o di Fazione all'inizio della fase Combattimento, se più Comandanti in Guerra l'HRAO darà ordine di priorità. Questa carta è giocabile solamente nel corso di una Guerra di Pirati
158	Vatinian Law	D'ora in poi, un Senatore Allineato può governare una o più Province tramite un Legato mentre rimane a Roma con qualche altra carica o in comando sul campo. Tutti coloro i quali hanno una carica ora possono divenire Governatori, indipendentemente se siano a Roma, se hanno una Carica Maggiore o già controllino una Provincia con un Legato. Una volta eletto Governatore, un Senatore a Roma deve scegliere di andare nella Provincia sino a quando non scade il mandato (o vienerichiamato) o governare la Provincia mediante un Legato. Durante la Fase delle Entrate, una Provincia controllata da un Legato e trattata esattamente come se fosse presente il Governatore. I Governatori non possono spostarsi tra la loro Provincia(e) ed il Senato. I Governatori corrotti che usano Legati possono essere sottoposti ad un Processo Minore per ciascuna Provincia nella quale si è ricevuto il Bottino Provinciale e possono subire il processo solo nel turno in cui si è ricevuto il Bottino (mentre è a Roma). Non vi è alcun segnalino per i Governatori che governano mediante Legati, usatene uno d' accordo tra tutti. Guerre Provinciali: se un Governatore non è fisicamente presente in una Provincia, non può aggiungere il suo Valore Militare in battaglia. Governatore Ribelle: se il Governatore di una o più Province si ribella, deve scegliere la Provincia corrente dove si trova. L' altra o le altre tornano nel Foro.

N°	Titolo (traduzione)	Note - Effetti Speciali
159	Manilian Law	D' ora in poi, qualsiasi Comandante vittorioso può fare Guerra senza l' approvazione del Senato tenendo la sua Armata e muovendola in una carta di Guerra corrente nel corso della Fase della Rivoluzione (sempre che abbia il necessario Supporto di Flotte). Se la Guerra è Inattiva diviene immediatamente Attiva. E' considerato Proconsole e può essere richiamato. Non può attaccare la Guerra durante la Fase della Rivoluzione, se la Guerra è Non Combattuta è ancora considerata tale sino alla risoluzione dell' attacco.
160	Julian Law	Giocabile solo durante la Guerra Sociale, migliora il Livello di Rivolta di 3 e annulla l'effetto di Scarsità di Uomini e Nessun Reclutamento. Chi gioca questa carta deve tirare 1d6 per ogni Senatore che perde Influenza pari al risultato. Perché si attivi la Legge deve essere implementata attraverso il voto e gli effetti negativi riguardano solo la Fazione del giocatore che l'ha giocata indipendentemente a quale Fazione appartiene il proponente e il sostenitore. Se la Guerra Sociale è stata già sconfitta, la carta può essere scartata nella fase Rivoluzione.