

REPUBLIC OF ROME

AVVERTENZA: la presente traduzione delle carte non sostituisce in alcun modo la versione originale: è da intendersi unicamente come aiuto per i giocatori in lingua italiana. In caso di dubbi fare sempre riferimento alla versione originale.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

CONTENUTO: Le carte qui riprodotte costituiscono la traduzione del set originale:

- carte intrigo (testo rosso) delle tre Ere
- carte forum (testo nero) delle tre Ere
- carte evento (testo nero con cornice celeste/blu, ovvero prima/ulteriore occorrenza del medesimo evento nello stesso turno)

Rimangono escluse le Famiglie (che non hanno testo) e le Province, che però mostrano esclusivamente valori numerici o informazioni ridondanti (sulle Province vi è il nome delle guerre dalle quali vengono attaccate, ma la stessa informazione è presente sulle carte Guerra tradotte)

Per qualsiasi chiarimento, suggerimento o indicazione sono disponibile in Tana (nick: TomCommander). Ogni genere di feedback è assai gradito.

www.goblins.net



NOTE

LEGGE VATINIA

La Legge Vatinia è in triplice versione (limitata, media, libera) nell'ultima pagina: la versione Avalon Hill (ed. 1990, Living Rules 2.16 del 2004) della legge andava a modificare fortemente le dinamiche di gioco della Tarda Repubblica, permettendo di rivivere alcuni snodi chiave dal punto di vista storico-politico (la legge permise l'ascesa di Giulio Cesare). La Valley Games ha deciso, nella propria edizione (ed. 2009, con ulteriori chiarimenti nelle Living Rules 1.04), di limitarne pesantemente la portata, guadagnando così in chiarezza, ma perdendo le opzioni strategiche più interessanti, ovvero la possibilità di muoversi ogni turno tra la Provincia e Roma. Nel frattempo le regole in italiano scaricabili in Tana e curate da Fabruz danno una terza versione, una via di mezzo, in cui si mantiene la possibilità di spostarsi ogni turno (come nella A.H.) ma si limita questa opzione ad una dichiarazione nella Fase Popolazione immediatamente precedente l'apertura del Senato (io ho aggiunto che la dichiarazione deve avvenire in ordine di iniziativa).

Pertanto ho deciso di offrire ai giocatori la possibilità di scegliere tra la versione *Valley Games Living Rules 1.04* (Legge Vatinia limitata), quella *Avalon Hill Living Rules 2.16* (Legge Vatinia libera), e quella di compromesso trovata in Tana, nella versione 2.0 delle regole in italiano ad opera di Fabruz (Legge Vatinia media).

In ogni caso, non sono previsti segnalini specifici per indicare che un Governatore governa a distanza. Un generico segnalino numerico negativo può essere posto sulla carta della Provincia per indicare che il Governatore non è presente.

LAYOUT STATISTI

Ho ommesso di riportare il valore 0 (zero) di lealtà sugli statisti storicamente incompatibili o affini, lasciando solo la dicitura sottostante (più che sufficiente ad indicare l'incompatibilità o l'affinità).

Più in dettaglio, spiegando la regola: i senatori che sotto LEA (lealtà) riportano un "meno" (-) seguito dal nome di un altro senatore (es. "- Cato") sono inclini a non stare nella stessa fazione di quel senatore: ciò significa che se invece vi stanno, il valore di LEA è ridotto a zero (ma continua a valere il +7 per essere allineati ad una fazione).

Viceversa, i Gracchi hanno un "più" seguito dal nome del fratello e sono inclini a stare nella stessa fazione: ciò significa che se un tentativo di persuasione li porterebbe nella stessa fazione, il valore di LEA è ridotto a zero (ma continua a valere il +7 per essere allineati ad una fazione).

ALCUNE TRADUZIONI...

Tax farmer = Publicano (i.e. capo-esattore delle tasse)

Blackmail = Ricatto

Graft = Corruzione del tribuno

Murder of a tribune = Omicidio del tribuno

Secret bodyguard = Guardia del corpo segreta

Open bodyguard = Scorta armata

Influence peddling = Traffico di influenze

Concession = Contratto d'appalto

Drought = Siccità

Unrest level = Livello di malcontento

Manpower shortage = Carezza di uomini arruolabili

No recruitment = Nessun reclutamento

Land bill = Legge agraria

Matching war = Guerra correlata

Contratto di appalto*Giocabile nella Fase Ribellione**Nascondi questa scritta e la barra verticale "corrotto" sotto il Senatore a cui assegni l'appalto.**Una volta assegnata non può essere volontariamente rimossa o trasferita.**Nella Fase Entrate di ogni turno, se decidi di incassarla, esponi la barra "corrotto": nascondila nuovamente nella Fase Senato dopo i processi.***CORROTTO****PUBLICANO**

(1)

2 a turnoDistrutta nella Fase Forum con **1** su 1d6 se sono in gioco Guerre Puniche, Annibale, Rivolta dei Gladiatori, SpartacoVa nella Curia se distrutta
Va nel Forum se il proprietario è ucciso o condannato**Contratto di appalto***Giocabile nella Fase Ribellione**Nascondi questa scritta e la barra verticale "corrotto" sotto il Senatore a cui assegni l'appalto.**Una volta assegnata non può essere volontariamente rimossa o trasferita.**Nella Fase Entrate di ogni turno, se decidi di incassarla, esponi la barra "corrotto": nascondila nuovamente nella Fase Senato dopo i processi.***CORROTTO****PUBLICANO**

(2)

2 a turnoDistrutta nella Fase Forum con **2** su 1d6 se sono in gioco Guerre Puniche, Annibale, Rivolta dei Gladiatori, SpartacoVa nella Curia se distrutta
Va nel Forum se il proprietario è ucciso o condannato**Contratto di appalto***Giocabile nella Fase Ribellione**Nascondi questa scritta e la barra verticale "corrotto" sotto il Senatore a cui assegni l'appalto.**Una volta assegnata non può essere volontariamente rimossa o trasferita.**Nella Fase Entrate di ogni turno, se decidi di incassarla, esponi la barra "corrotto": nascondila nuovamente nella Fase Senato dopo i processi.***CORROTTO****PUBLICANO**

(3)

2 a turnoDistrutta nella Fase Forum con **3** su 1d6 se sono in gioco Guerre Puniche, Annibale, Rivolta dei Gladiatori, SpartacoVa nella Curia se distrutta
Va nel Forum se il proprietario è ucciso o condannato**Contratto di appalto***Giocabile nella Fase Ribellione**Nascondi questa scritta e la barra verticale "corrotto" sotto il Senatore a cui assegni l'appalto.**Una volta assegnata non può essere volontariamente rimossa o trasferita.**Nella Fase Entrate di ogni turno, se decidi di incassarla, esponi la barra "corrotto": nascondila nuovamente nella Fase Senato dopo i processi.***CORROTTO****PUBLICANO**

(4)

2 a turnoDistrutta nella Fase Forum con **4** su 1d6 se sono in gioco Guerre Puniche, Annibale, Rivolta dei Gladiatori, SpartacoVa nella Curia se distrutta
Va nel Forum se il proprietario è ucciso o condannato**Contratto di appalto***Giocabile nella Fase Ribellione**Nascondi questa scritta e la barra verticale "corrotto" sotto il Senatore a cui assegni l'appalto.**Una volta assegnata non può essere volontariamente rimossa o trasferita.**Nella Fase Entrate di ogni turno, se decidi di incassarla, esponi la barra "corrotto": nascondila nuovamente nella Fase Senato dopo i processi.***CORROTTO****PUBLICANO**

(5)

2 a turnoDistrutta nella Fase Forum con **5** su 1d6 se sono in gioco Guerre Puniche, Annibale, Rivolta dei Gladiatori, SpartacoVa nella Curia se distrutta
Va nel Forum se il proprietario è ucciso o condannato**Contratto di appalto***Giocabile nella Fase Ribellione**Nascondi questa scritta e la barra verticale "corrotto" sotto il Senatore a cui assegni l'appalto.**Una volta assegnata non può essere volontariamente rimossa o trasferita.**Nella Fase Entrate di ogni turno, se decidi di incassarla, esponi la barra "corrotto": nascondila nuovamente nella Fase Senato dopo i processi.***CORROTTO****PUBLICANO**

(6)

2 a turnoDistrutta nella Fase Forum con **6** su 1d6 se sono in gioco Guerre Puniche, Annibale, Rivolta dei Gladiatori, SpartacoVa nella Curia se distrutta
Va nel Forum se il proprietario è ucciso o condannato**Contratto di appalto***Giocabile nella Fase Ribellione**Nascondi questa scritta e la barra verticale "corrotto" sotto il Senatore a cui assegni l'appalto.**Una volta assegnata non può essere volontariamente rimossa o trasferita.**Nella Fase Entrate di ogni turno, se decidi di incassarla, esponi la barra "corrotto": nascondila nuovamente nella Fase Senato dopo i processi.***CORROTTO****MINIERE****3** a turno

Può essere distrutta nella Fase Forum da un evento "Disastro Naturale"

Va nella Curia se distrutta

Va nel Forum se il proprietario è ucciso o condannato

Contratto di appalto*Giocabile nella Fase Ribellione**Nascondi questa scritta e la barra verticale "corrotto" sotto il Senatore a cui assegni l'appalto.**Una volta assegnata non può essere volontariamente rimossa o trasferita.**Nella Fase Entrate di ogni turno, se decidi di incassarla, esponi la barra "corrotto": nascondila nuovamente nella Fase Senato dopo i processi.***CORROTTO****TASSE PORTUALI****3** a turno

Può essere distrutta nella Fase Forum da un evento "Disastro Naturale"

Va nella Curia se distrutta

Va nel Forum se il proprietario è ucciso o condannato

Contratto di appalto*Giocabile nella Fase Ribellione**Nascondi questa scritta e la barra verticale "corrotto" sotto il Senatore a cui assegni l'appalto.**Una volta assegnata non può essere volontariamente rimossa o trasferita.**Nella Fase Entrate di ogni turno, se decidi di incassarla, esponi la barra "corrotto": nascondila nuovamente nella Fase Senato dopo i processi.***CORROTTO****COMMISSARIO AGRARIO****3** a turno

Non può essere distrutta

Va nel Forum se il proprietario è ucciso o condannato, oppure se non ci sono Leggi Agrarie attive alla fine della Fase Forum

Contratto di appalto

Giocabile nella Fase Ribellione. Nella Fase Entrate di ogni turno, se decidi di incassarla, esponi la barra "corrotto": nascondila nuovamente nella Fase Senato dopo i processi. Una volta assegnata non può essere volontariamente rimossa o trasferita.

CORROTTO

GRANO EGIZIANO

5 a turno

Opzionale: entrate moltiplicate x2 in caso di Siccità e -2 di popolarità (+1 al moltiplicatore e -1 di popolarità per ogni Siccità aggiuntiva)

Distrutta dalla Guerra Alessandrina

Va nella Curia se distrutta
Va nel Forum se il proprietario è ucciso o condannato

Contratto di appalto

Giocabile nella Fase Ribellione. Nella Fase Entrate di ogni turno, se decidi di incassarla, esponi la barra "corrotto": nascondila nuovamente nella Fase Senato dopo i processi. Una volta assegnata non può essere volontariamente rimossa o trasferita.

CORROTTO

GRANO SICILIANO

4 a turno

Opzionale: entrate moltiplicate x2 in caso di Siccità e -2 di popolarità (+1 al moltiplicatore e -1 di popolarità per ogni Siccità aggiuntiva)

Distrutta dalle Rivolte Siciliane (1^a/2^a Rivolta degli Schiavi)

Va nella Curia se distrutta
Va nel Forum se il proprietario è ucciso o condannato

Contratto di appalto

Giocabile nella Fase Ribellione. Nascondi questa scritta e la barra verticale "corrotto" sotto il Senatore a cui assigni l'appalto. Una volta assegnata non può essere volontariamente rimossa o trasferita. Se nella Fase Senato la incassi, esponi la barra "corrotto": nascondila nuovamente nella Fase Senato successiva dopo i processi.

CORROTTO

ARMAMENTI

2 per ogni nuova Legione reclutata

(incassa immediatamente)

Può essere distrutta nella Fase Forum da un evento "Disastro Naturale"

Va nella Curia se distrutta
Va nel Forum se il proprietario è ucciso o condannato

Contratto di appalto

Giocabile nella Fase Ribellione. Nascondi questa scritta e la barra verticale "corrotto" sotto il Senatore a cui assigni l'appalto. Una volta assegnata non può essere volontariamente rimossa o trasferita. Se nella Fase Senato la incassi, esponi la barra "corrotto": nascondila nuovamente nella Fase Senato successiva dopo i processi.

CORROTTO

CANTIERI NAVALI

3 per ogni nuova Flotta allestita

(incassa immediatamente)

Può essere distrutta nella Fase Forum da un evento "Disastro Naturale"

Va nella Curia se distrutta
Va nel Forum se il proprietario è ucciso o condannato

SEDUZIONE

Giocabile nella Fase Forum prima di annunciare il Senatore bersaglio della tua persuasione: nessuno può interferire.



RICATTO

Giocabile nella Fase Forum prima di annunciare il Senatore bersaglio della tua persuasione: nessuno può interferire.

Se la persuasione fallisce, l'influenza e la popolarità del Senatore bersaglio vengono ridotte di 2d6.



TRAFFICO DI INFLUENZE

Giocabile in qualunque momento, esclusa la Fase Ribellione, per pescare una carta a caso tra quelle non ancora giocate da un avversario a tua scelta.



ASSASSINO

Giocabile nella Fase Senato prima del tiro di dadi di un tuo tentativo di assassinio: modifica di 1 a tuo favore il risultato di quei dadi.

È sommabile ad altre carte 'Assassino'.



GUARDIA DEL CORPO SEGRETA

Giocabile dopo il tiro di dadi di un tentativo di assassinio contro un tuo Senatore: modifica di 1 a tuo favore il risultato di quei dadi. Se il colpevole non viene catturato, puoi tirare un dado ulteriore (con gli stessi modificatori) per ogni carta 'Guardia del corpo segreta' giocata, al fine di tentare la cattura.



TRIBUNO

Giocabile nella Fase Senato scegliendo tra:

- 1) **avanza (o prenota) una proposta** che spetterebbe al Magistrato Presidente (non un processo);
- 2) **veta la proposta corrente**, prima di aver espresso il tuo voto (non le votazioni proposte dal Dittatore o da un Tribuno, quella per l'elezione del 'Console a vita' e quella del processo per assassinio).

TRIBUNO

Giocabile nella Fase Senato scegliendo tra:

- 1) **avanza (o prenota) una proposta** che spetterebbe al Magistrato Presidente (non un processo);
- 2) **veta la proposta corrente**; prima di aver espresso il tuo voto (non le votazioni proposte dal Dittatore o da un Tribuno, quella per l'elezione del 'Console a vita' e quella del processo per assassinio).

TRIBUNO

Giocabile nella Fase Senato scegliendo tra:

- 1) **avanza (o prenota) una proposta** che spetterebbe al Magistrato Presidente (non un processo);
- 2) **veta la proposta corrente**, prima di aver espresso il tuo voto (non le votazioni proposte dal Dittatore o da un Tribuno, quella per l'elezione del 'Console a vita' e quella del processo per assassinio).

TRIBUNO

Giocabile nella Fase Senato scegliendo tra:

- 1) **avanza (o prenota) una proposta** che spetterebbe al Magistrato Presidente (non un processo);
- 2) **veta la proposta corrente**, prima di aver espresso il tuo voto (non le votazioni proposte dal Dittatore o da un Tribuno, quella per l'elezione del 'Console a vita' e quella del processo per assassinio).

TRIBUNO

Giocabile nella Fase Senato scegliendo tra:

- 1) **avanza (o prenota) una proposta** che spetterebbe al Magistrato Presidente (non un processo);
- 2) **veta la proposta corrente**; prima di aver espresso il tuo voto (non le votazioni proposte dal Dittatore o da un Tribuno, quella per l'elezione del 'Console a vita' e quella del processo per assassinio).

TRIBUNO

Giocabile nella Fase Senato scegliendo tra:

- 1) **avanza (o prenota) una proposta** che spetterebbe al Magistrato Presidente (non un processo);
- 2) **veta la proposta corrente**, prima di aver espresso il tuo voto (non le votazioni proposte dal Dittatore o da un Tribuno, quella per l'elezione del 'Console a vita' e quella del processo per assassinio).

TRIBUNO

Giocabile nella Fase Senato scegliendo tra:

- 1) **avanza (o prenota) una proposta** che spetterebbe al Magistrato Presidente (non un processo);
- 2) **veta la proposta corrente**, prima di aver espresso il tuo voto (non le votazioni proposte dal Dittatore o da un Tribuno, quella per l'elezione del 'Console a vita' e quella del processo per assassinio).

TRIBUNO

Giocabile nella Fase Senato scegliendo tra:

- 1) **avanza (o prenota) una proposta** che spetterebbe al Magistrato Presidente (non un processo);
- 2) **veta la proposta corrente**; prima di aver espresso il tuo voto (non le votazioni proposte dal Dittatore o da un Tribuno, quella per l'elezione del 'Console a vita' e quella del processo per assassinio).

TRIBUNO

Giocabile nella Fase Senato scegliendo tra:

- 1) **avanza (o prenota) una proposta** che spetterebbe al Magistrato Presidente (non un processo);
- 2) **veta la proposta corrente**, prima di aver espresso il tuo voto (non le votazioni proposte dal Dittatore o da un Tribuno, quella per l'elezione del 'Console a vita' e quella del processo per assassinio).

DONO DI PERGAMO

CONDIZIONE: inviare nella Fase Senato il Console di Campo con 3 Legioni e 3 Flotte a ricevere questo lascito. Scarta se l'Asia è già in gioco.

EFFETTO: nella successiva Fase Entrate lo Stato incassa 50 Talenti. Nella successiva Fase Forum crea la Provincia della Asia.

NOTA: un Console ribelle può tenere il dono per sé e diventare Governatore ribelle dell'Asia.

LEGGE SERVILIA

(104 a.C.)

Giocabile scegliendo tra:

- 1) La tua fazione, come esponente della classe dei cavalieri, può aggiungere +1 a tutti i futuri tentativi di attrazione dei cavalieri.
- 2) Scartando apertamente questa carta in un qualunque momento dopo l'entrata in vigore della Legge Acilia, consente di abrogare la Legge Acilia.

LEGGE CALPURNIA

(149 BC)

Il Censore può multare qualunque Governatore corrotto che si trovi a Roma di 1d6, ma solo una volta all'anno, durante la Fase Senato dell'anno in cui il Governatore è rientrato a Roma. Se non può pagare, la differenza viene pagata dal tesoro della sua fazione, altrimenti viene sottratta sia alla popolarità sia all'influenza di quel Senatore. Non è un processo.

LEGGE ACILIA

(123 a.C.)

Il potere previsto dalla Legge Calpurnia di multare i Governatori corrotti viene trasferito dal Censore alla fazione che controlla il maggior numero di cavalieri durante ogni Fase Senato. I pareggi sono decisi con un tiro di dado. Non è giocabile prima della Legge Calpurnia.

LEGGE SULLA RIFORMA MILITARE

(104-100 AC)

Il potere del Senato declina con l'aumento del peso politico delle forze militari. D'ora in poi nessun Senatore può essere eletto 'Console a Vita' per il semplice soddisfacimento del requisito dei 35 punti di influenza.

LEGGE SULL'EROSIONE DELLA TRADIZIONE

(104-100 a.C.)

Giocabile se sono in gioco una o più guerre attive con una forza complessiva maggiore o uguale a 15. I Senatori possono ora essere rieletti Consoli ogni anno senza limite di mandato.

TRAFFICO DI INFLUENZE

Giocabile in qualunque momento, esclusa la Fase Ribellione, per pescare una carta a caso tra quelle non ancora giocate da un avversario a tua scelta.



ASSASSINO

Giocabile nella Fase Senato prima del tiro di dadi di un tuo tentativo di assassinio: modifica di **1** a tuo favore il risultato di quei dadi.

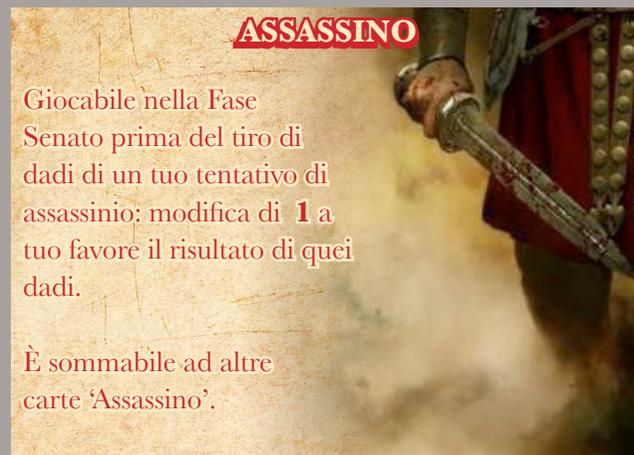
È sommabile ad altre carte 'Assassino'.



ASSASSINO

Giocabile nella Fase Senato prima del tiro di dadi di un tuo tentativo di assassinio: modifica di **1** a tuo favore il risultato di quei dadi.

È sommabile ad altre carte 'Assassino'.



GUARDIA DEL CORPO SEGRETA

Giocabile dopo il tiro di dadi di un tentativo di assassinio contro un tuo Senatore: modifica di **1** a tuo favore il risultato di quei dadi. Se il colpevole non viene catturato, puoi tirare un dado ulteriore (con gli stessi modificatori) per ogni carta 'Guardia del corpo segreta' giocata, al fine di tentare la cattura.



GUARDIA DEL CORPO SEGRETA

Giocabile dopo il tiro di dadi di un tentativo di assassinio contro un tuo Senatore: modifica di **1** a tuo favore il risultato di quei dadi. Se il colpevole non viene catturato, puoi tirare un dado ulteriore (con gli stessi modificatori) per ogni carta 'Guardia del corpo segreta' giocata, al fine di tentare la cattura.



CORRUZIONE DEL TRIBUNO

Un tuo Senatore a Roma può tentare di annullare una proposta o un veto da parte di un Tribuno tirando 1d6 e pagando l'ammontare dal proprio tesoro personale. Se non può, questa carta è scartata. Se annullato, un altro Tribuno può essere giocato in sostituzione.



OMICIDIO DEL TRIBUNO

Un tuo Senatore a Roma può tentare di annullare una proposta o un veto da parte di un Tribuno ottenendo pari con un dado. Se annullato, un altro Tribuno può comunque essere giocato in sostituzione. Il tuo Senatore perde in ogni caso popolarità uguale al dado tirato.



OMICIDIO DEL TRIBUNO

Un tuo Senatore a Roma può tentare di annullare una proposta o un veto da parte di un Tribuno ottenendo pari con un dado. Se annullato, un altro Tribuno può comunque essere giocato in sostituzione. Il tuo Senatore perde in ogni caso popolarità uguale al dado tirato.



INCITA LA FOLLA ALLA VIOLENZA

Giocabile contro chi ha tentato di annullare un Tribuno. Estrai un numero di segnalini mortalità uguale all'oratoria di un tuo Senatore a Roma più un dado: se estratti, i Senatori a Roma appartenenti alla fazione che ha tentato di annullare il Tribuno sono trucidati dalla folla inferocita.



TRIBUNO

Giocabile nella Fase Senato scegliendo tra:

1) **avanza (o prenota) una proposta** che spetterebbe al Magistrato Presidente (non un processo);

2) **veta la proposta corrente**, prima di aver espresso il tuo voto (non le votazioni proposte dal Dittatore o da un Tribuno, quella per l'elezione del 'Console a vita' e quella del processo per assassinio).



TRIBUNO

Giocabile nella Fase Senato scegliendo tra:

1) **avanza (o prenota) una proposta** che spetterebbe al Magistrato Presidente (non un processo);

2) **veta la proposta corrente**, prima di aver espresso il tuo voto (non le votazioni proposte dal Dittatore o da un Tribuno, quella per l'elezione del 'Console a vita' e quella del processo per assassinio).



TRIBUNO

Giocabile nella Fase Senato scegliendo tra:

1) **avanza (o prenota) una proposta** che spetterebbe al Magistrato Presidente (non un processo);

2) **veta la proposta corrente**, prima di aver espresso il tuo voto (non le votazioni proposte dal Dittatore o da un Tribuno, quella per l'elezione del 'Console a vita' e quella del processo per assassinio).



TRIBUNO

Giocabile nella Fase Senato scegliendo tra:

- 1) **avanza (o prenota) una proposta** che spetterebbe al Magistrato Presidente (non un processo);
- 2) **veta la proposta corrente**, prima di aver espresso il tuo voto (non le votazioni proposte dal Dittatore o da un Tribuno, quella per l'elezione del 'Console a vita' e quella del processo per assassinio).

TRIBUNO

Giocabile nella Fase Senato scegliendo tra:

- 1) **avanza (o prenota) una proposta** che spetterebbe al Magistrato Presidente (non un processo);
- 2) **veta la proposta corrente**, prima di aver espresso il tuo voto (non le votazioni proposte dal Dittatore o da un Tribuno, quella per l'elezione del 'Console a vita' e quella del processo per assassinio).

TRIBUNO

Giocabile nella Fase Senato scegliendo tra:

- 1) **avanza (o prenota) una proposta** che spetterebbe al Magistrato Presidente (non un processo);
- 2) **veta la proposta corrente**, prima di aver espresso il tuo voto (non le votazioni proposte dal Dittatore o da un Tribuno, quella per l'elezione del 'Console a vita' e quella del processo per assassinio).

TRIBUNO

Giocabile nella Fase Senato scegliendo tra:

- 1) **avanza (o prenota) una proposta** che spetterebbe al Magistrato Presidente (non un processo);
- 2) **veta la proposta corrente**, prima di aver espresso il tuo voto (non le votazioni proposte dal Dittatore o da un Tribuno, quella per l'elezione del 'Console a vita' e quella del processo per assassinio).

LEGGE GABINIA

(67 a.C.)

Giocabile in presenza di una *Guerra contro i Pirati* (sia attiva che inattiva). I comandanti non ribelli inviati in guerra possono ora reclutare Legioni e Flotte al termine della Fase Senato usando il loro tesoro personale o quello della loro fazione. La priorità nel reclutamento segue l'ordine HRAO discendente (Dittatore, Console di Roma, Console di Campo, Proconsoli).

LEGGE GIULIA

(90 a.C.)

Giocabile se la *Guerra Sociale* è attiva. Estende il diritto alla cittadinanza a tutte le colonie latine: elimina eventuali 'Carenza di uomini arruolabili' e 'Nessun reclutamento' e abbassa il livello di malcontento di **3**. Chi gioca questa carta, deve tirare un dado per ciascuno dei suoi Senatori e perdere quell'ammontare in influenza. Scartala se la *Guerra Sociale* è già stata scartata.

LEGGE MANILIA

(66 a.C.)

Un comandante vittorioso può ora muovere contro un'altra guerra senza l'approvazione del Senato durante la Fase Ribellione (purché abbia le Flotte necessarie). La Guerra si attiva immediatamente se inattiva o continua ad essere considerata 'Non proseguita' se lo era già precedentemente. Il comandante nel turno successivo diviene Proconsole e come tale è richiamabile nella Fase Senato.

LEGGE PLAUTIA-PAPIRIA

(89 a.C.)

Giocabile durante la *Guerra Sociale*. Garantisce la cittadinanza a tutti gli aventi diritto, tagliando i supporti esterni alla guerra. Dimezza la forza della *Guerra Sociale* e riduce il livello di malcontento di **2**. Chi gioca questa carta in qualità di sponsor perde un punto di popolarità da ciascuno dei suoi senatori. Scartala se la *Guerra Sociale* è già stata scartata.

CLEOPATRA VII

Guerra Alessandrina
69 - 30 D.C.

Giocabile subito prima del tiro di dadi della battaglia, scegliendo tra:

- 1) Cleopatra è un leader alleato, il comandante romano guadagna **+3** di militare, **+50** talenti, ma perde **5** punti di popolarità
- 2) Cleopatra è un leader nemico correlato alla *Guerra Alessandrina*



+3

16

15

TRAFFICO DI INFLUENZE

Giocabile in qualunque momento, esclusa la Fase Ribellione, per pescare una carta a caso tra quelle non ancora giocate da un avversario a tua scelta.



DONO DI TOLOMEO APIONE

CONDIZIONE: scarta se *Creta et Cyrenaica* è già in gioco.

EFFETTO: la Provincia di *Creta et Cyrenaica* è automaticamente creata nella prossima Fase Senato.



DONO DELLA BITHYNIA

CONDIZIONE: inviare nella Fase Senato il Console di Campo con 3 Legioni e 3 Flotte a ricevere questo lascito. Scarta se la *Bithynia-Pontus* è già in gioco.

EFFETTO: nella successiva Fase Entrate lo Stato incassa 35 Talenti. Nella successiva Fase Forum crea la Provincia della *Bithynia*.

NOTA: un Console ribelle può tenere il dono per sé e diventare Governatore ribelle della *Bithynia*.

2ª CONGIURA DI CATILINA



Il HRAO deve immediatamente sopprimere una congiura ai danni della Repubblica accusando una fazione diversa dalla sua e pescando 1d6 di segnalini mortalità per quella fazione. Il HRAO perde tanta popolarità quanto è il d6.

SCORTA ARMATA



Giocabile nella Fase Entrate su un Senatore a Roma. Rimane attiva fintanto che il Senatore paga 1 talento e 1 punto popolarità ad ogni Fase Entrate: modifica di 2 in suo favore i dadi dei tentativi di assassinio contro di lui. Se il colpevole non viene catturato dalla scorta armata, è possibile tirare un dado ulteriore per ogni carta 'Guardia del corpo segreta' giocata, al fine di tentare la cattura.

LISTE DI PROSCRIZIONE



Giocabile nella Fase Combattimento subito dopo una vittoria del Senato contro un ribelle. Il HRAO può eliminare tutti i cavalieri in gioco, ricevendo 1d6 di talenti per ciascun cavaliere. La sua fazione non può più reclutare cavalieri. Le altre fazioni da ora aggiungono +1 al tiro di dado per attrarli. Se il HRAO si rifiuta, la carta è scartata senza effetto. Per determinare il HRAO tutti i comandanti vittoriosi sono considerati presenti a Roma.

CORRUZIONE DEL TRIBUNO

Un tuo Senatore a Roma può tentare di annullare una proposta o un veto da parte di un Tribuno tirando un dado e pagando l'ammontare dal proprio tesoro personale. Se non può, questa carta è scartata. Se annullato, un altro Tribuno può essere giocato in sostituzione.



OMICIDIO DEL TRIBUNO

Un tuo Senatore a Roma può tentare di annullare una proposta o un veto da parte di un Tribuno ottenendo pari con un dado. Se annullato, un altro Tribuno può comunque essere giocato in sostituzione. Il tuo Senatore perde in ogni caso popolarità uguale al dado tirato.



GUARDIA DEL CORPO SEGRETA

Giocabile dopo il tiro di dadi di un tentativo di assassinio contro un tuo Senatore: modifica di 1 a tuo favore il risultato di quei dadi. Se il colpevole non viene catturato, puoi tirare un dado ulteriore (con gli stessi modificatori) per ogni carta 'Guardia del corpo segreta' giocata, al fine di tentare la cattura.



ASSASSINO

Giocabile nella Fase Senato prima del tiro di dadi di un tuo tentativo di assassinio: modifica di **1** a tuo favore il risultato di quei dadi.

È sommabile ad altre carte 'Assassino'.

ASSASSINO

Giocabile nella Fase Senato prima del tiro di dadi di un tuo tentativo di assassinio: modifica di **1** a tuo favore il risultato di quei dadi.

È sommabile ad altre carte 'Assassino'.

TRIBUNO

Giocabile nella Fase Senato scegliendo tra:

1) **avanza (o prenota) una proposta** che spetterebbe al Magistrato Presidente (non un processo);

2) **veta la proposta corrente**, prima di aver espresso il tuo voto (non le votazioni proposte dal Dittatore o da un Tribuno, quella per l'elezione del 'Console a vita' e quella del processo per assassinio).

ASSASSINO

Giocabile nella Fase Senato prima del tiro di dadi di un tuo tentativo di assassinio: modifica di **1** a tuo favore il risultato di quei dadi.

È sommabile ad altre carte 'Assassino'.

TRIBUNO

Giocabile nella Fase Senato scegliendo tra:

1) **avanza (o prenota) una proposta** che spetterebbe al Magistrato Presidente (non un processo);

2) **veta la proposta corrente**, prima di aver espresso il tuo voto (non le votazioni proposte dal Dittatore o da un Tribuno, quella per l'elezione del 'Console a vita' e quella del processo per assassinio).

TRIBUNO

Giocabile nella Fase Senato scegliendo tra:

1) **avanza (o prenota) una proposta** che spetterebbe al Magistrato Presidente (non un processo);

2) **veta la proposta corrente**, prima di aver espresso il tuo voto (non le votazioni proposte dal Dittatore o da un Tribuno, quella per l'elezione del 'Console a vita' e quella del processo per assassinio).

TRIBUNO

Giocabile nella Fase Senato scegliendo tra:

1) **avanza (o prenota) una proposta** che spetterebbe al Magistrato Presidente (non un processo);

2) **veta la proposta corrente**, prima di aver espresso il tuo voto (non le votazioni proposte dal Dittatore o da un Tribuno, quella per l'elezione del 'Console a vita' e quella del processo per assassinio).

DEFEZIONE DEGLI ALLEATI DEI NEMICI

Tutte le guerre combattute in questo turno, con un risultato dispari sui 3d6 della battaglia, hanno la forza temporaneamente diminuita del valore del dado nero. La diminuzione si applica dopo aver calcolato gli eventuali moltiplicatori derivanti dalla presenza di guerre correlate. (con una forza minima di 0).



DEFEZIONE DEI MERCENARI NEMICI

Se la defezione si verifica nuovamente, l'eventuale diminuzione è uguale ai due dadi bianchi della battaglia.



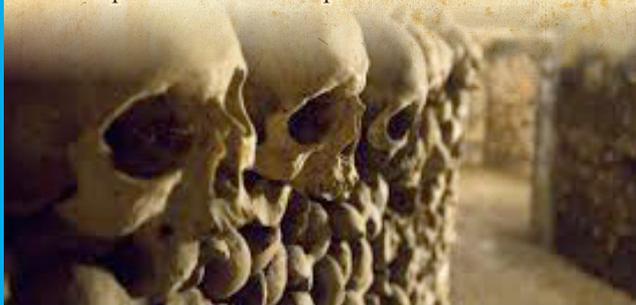
AGGRAVARSI DELLA CARENZA DI UOMINI

Il costo viene aumentato di altri 10 Talenti per ogni occorrenza. Utilizzare gli appositi segnalini sulla carta a indicarne l'aumentata gravità.



EPIDEMIA

Occorre pescare 6 segnalini mortalità; solo i Senatori a Roma possono essere colpiti.



EPIDEMIA ALL'ESTERO

Se l'epidemia si verifica nuovamente, l'epidemia può uccidere solo il primo Senatore non a Roma (Governatore, Proconsole, Prigioniero o Ribelle) pescato per ogni evento.



CARENZA DI UOMINI ARRUOLABILI

Il costo per arruolare nuove Legioni e allestire nuove Flotte è raddoppiato nel turno in corso (20 T).



VIOLENZA DELLA FOLLA

Occorre pescare tanti segnalini mortalità quanto è il livello di malcontento. I Senatori pescati vengono uccisi se sono a Roma e se la loro popolarità è minore del livello di malcontento.



ULTERIORI VIOLENZE DELLA FOLLA

Se la violenza esplose nuovamente, occorre pescare tanti segnalini mortalità quanto è il livello di malcontento + 1d6. I Senatori pescati vengono uccisi se sono a Roma e se la loro popolarità è minore o uguale al livello di malcontento.



TEMPESTA IN MARE

2d6 di Flotte a scelta del HRAO (dislocate o meno, **ma escluse le Flotte provinciali**) sono eliminate. In alcuni casi potrebbe venir meno il necessario supporto navale e le truppe potrebbero dover essere ritirate se il Senato non ne invia di nuove.



DEFEZIONE DEGLI ALLEATI

Tutte le guerre combattute in questo turno, con un risultato pari sui 3d6 della battaglia, hanno la forza temporaneamente incrementata del valore del dado nero. L'aumento si applica dopo aver calcolato gli eventuali moltiplicatori derivanti dalla presenza di guerre correlate.



DEFEZIONE DEGLI AUSILIARI ROMANI

Se la defezione si verifica nuovamente, l'eventuale incremento è uguale ai due dadi bianchi della battaglia.



DISASTRO NATURALE

La Tesoreria di Stato deve immediatamente pagare 50 Talenti. Inoltre, occorre effettuare un tiro di 1d6 e scartare i contratti di appalto, che andranno nella Curia. Se si verificano più eventi di questo tipo nello stesso turno, lo Stato non dovrà pagare altro denaro ma potranno essere distrutti altri contratti di appalto.

- 1-2 = Miniere
- 3-4 = Tasse Portuali
- 5 = Armamenti
- 6 = Cantieri Navali



MORTE DI UN LEADER NEMICO

Al termine della Fase Forum, il HRAO sceglie un Leader nemico in gioco e lo scarta. Non è applicabile ai Senatori ribelli.



I NEMICI CHIEDONO LA PACE

Se la morte si verifica nuovamente, al termine della Fase Forum, il HRAO sceglie un Leader nemico in gioco e lo scarta. Inoltre, la Guerra tra quelle presenti, correlata al Leader scartato e con il punteggio più alto, richiede la pace. Lo Stato riceve metà del bottino di guerra previsto (arrotondando per difetto) e la Guerra viene rimescolata all'interno del mazzo tra le prime 6 carte. Non è applicabile ai Senatori ribelli.



ULTERIORE DISASTRO NATURALE

Se si verificano ulteriori disastri, lo Stato non dovrà pagare altro denaro ma potranno essere distrutti altri contratti di appalto.



CATTIVI PRESAGI

La Tesoreria di Stato deve immediatamente pagare 20 Talenti. Inoltre, fino alla prossima Fase Forum ogni tiro di dadi sarà ridotto di un punto, ad eccezione del tiro per l'iniziativa che non sarà modificato, e dei tentativi di persuasione che avranno invece il risultato aumentato di un punto.



ULTERIORI CATTIVI PRESAGI

L'eventuale ripetersi di cattivi presagi nello stesso turno non comporta ulteriori spese, ma aumenta i modificatori ai lanci dei dadi in misura di 1 punto per evento.



ULTERIORE TEMPESTA IN MARE

Il ripetersi di tempeste comporta i medesimi effetti.



SICCITÀ



Il livello di malcontento si alza di 1 punto nella Fase Popolazione (come per ogni altra *Siccità* in gioco). Nella successiva Fase Entrate, gli incassi dovuti a contratti di appalto sul grano possono essere raddoppiati, ma in questo caso il Senatore perde 2 punti di POP; se altre guerre che causano situazioni di siccità sono in gioco gli incassi per le concessioni sul grano e le penalità alla popolarità sono aumentati di un multiplo per ogni occorrenza. I Senatori non sono obbligati a riscuotere incassi maggiorati.

AGGRAVARSI DELLA SICCIÀ



Se si dovesse verificare una terza *Siccità* nello stesso turno, occorre mettere un segnalino numerico "3" sulla carta Siccità per indicare la sua aumentata pericolosità.



INVASIONI BARBARICHE

All'inizio della successiva Fase Entrate, il Governatore di ogni Provincia di frontiera (nome sottolineato) deve tirare **2d6 + Forze terrestri > 15** per evitare la razzia.

Nel turno in corso, una Provincia raziata non fornisce entrate, torna non sviluppata, non può svilupparsi e perde un numero di unità uguale al risultato del dado nero. Vengono pescati i segnalini mortalità per le perdite: l'eventuale riscatto per la cattura va pagato entro l'inizio della successiva Fase Forum per evitare che il Governatore venga ucciso.

Forze terrestri = $\times + 2$ per ogni Legione di guarnigione + 1 per ogni Armata provinciale + MIL del Governatore.

PROCESSO A VERRE - 70 A.C.

Il successo nel perseguire i Governatori corrotti scoraggia il cattivo governo delle Provincie. Durante la successiva Fase Entrate, lo Stato incrementa le entrate da ogni Provincia di 3 Talenti ciascuna. Gli incassi personali di ogni Governatore sono ridotti del medesimo ammontare.



ALTRO PROCESSO PER CORRUZIONE

Se l'evento si verifica due volte, l'ammontare da considerare è di **5** Talenti.



ULTERORI INVASIONI BARBARICHE

Se si verificano ulteriori invasioni barbaiche, per evitare la razzia occorre superare il **17**



EMERGE UN PRETENDENTE

L'evento rimane in gioco fino a quando viene pescata una guerra attiva: immediatamente una Provincia (scelta a caso) tenta di rivoltarsi e immediatamente il Governatore (+ eventuali Legioni di guarnigione) deve combattere contro la Provincia (Forze base + **Forze provinciali**). Se il Governatore non ottiene una vittoria, viene ucciso, la Provincia diventa una Rivolta, da considerarsi come Guerra attiva (Forze base + **Forze provinciali**), e le Legioni di guarnigione sopravvissute tornano a Roma

VITTORIA DEL PRETENDENTE

Se si verifica nuovamente, l'evento rimane in gioco fino a quando viene pescata una Guerra attiva: immediatamente una Provincia (scelta a caso) si rivolta: diventa una Guerra attiva, il Governatore è ucciso e le Legioni di guarnigione sono distrutte.



ALLEANZA MARITTIMA CON RODI

Se non è presente alcuna Guerra o Rivolta che richieda una battaglia navale o il supporto di Flotte, l'evento è scartato. Diversamente, lo Stato riceve 8 Flotte (max 25) gratuitamente, pagandone soltanto i costi di mantenimento nelle successive Fase Entrate (salvo voto contrario al mantenimento in questa Fase Senato). Le 8 Flotte (o meno se Roma ne possiede di meno) devono essere sciolte non appena viene sconfitta la guerra attualmente in gioco che richiede il maggior numero di Flotte (in caso di parità sceglie il HRAO quale considerare).

NUOVE ALLEANZE

L'arrivo di nuovi alleati per Roma spinge i nemici a chiedere la pace. L'effetto si applica ad una qualsiasi Guerra o Rivolta a scelta del HRAO al termine della Fase Senato. Lo Stato riceve metà del bottino di guerra previsto (arrotondando per difetto) e la Guerra viene rimescolata all'interno del mazzo tra le prime 6 carte. L'eventuale segnalino Vittoria Navale presente su di essa viene perso. Se la Guerra scelta è una Provincia con un pretendente, la Rivolta è sconfitta.

ULTERIORI NUOVE ALLEANZE

Se si verifica nuovamente, una Guerra (ma non una Rivolta) scelta dal HRAO al termine della Fase Senato è sconfitta. L'intero bottino di guerra è incassato, eventuali Province create e la Guerra scartata.



RIFUGIO PRESSO I NEMICI DI ROMA

Il prossimo Leader nemico sconfitto non viene scartato ma attende di unirsi alla successiva Guerra o Rivolta pescata (qualsiasi essa sia), aumentandone la forza. Il Leader viene scartato quando la Guerra o Rivolta presso cui ha trovato rifugio viene anch'essa sconfitta. L'evento rimane in gioco finché non si verifica quanto riportato.

DISORDINI INTERNI

Tutte le Province non sviluppate (bordo giallo) non producono denaro nella successiva Fase Entrate e non possono essere sviluppate. Il Governatore di ciascuna di tali Province deve tirare 1d6 all'inizio della successiva Fase Entrate (dopo la risoluzione di eventuali Invasioni barbariche), cercando di ottenere un risultato maggiore di 4 per evitare una rivolta; il tiro ha un bonus di +1 per ogni Legione di guarnigione presente. In caso di rivolta, il Governatore e le Guarnigioni vengono eliminati, e la carta Provincia va nel Foro come una Guerra attiva (Forza base + [Armate provinciali](#))

AGGRAVARSI DEI DISORDINI INTERNI

Se l'evento si verifica due volte, occorre ottenere un risultato maggiore di 5 per evitare la rivolta



ASCESA DAL RIFUGIO

Se si verifica nuovamente, il prossimo Leader nemico sconfitto e rifugiato si attiva automaticamente tutte le Guerre e Rivolte in gioco in quel momento (non successive), aumentandone la forza. Il Leader viene scartato quando l'ultima guerra presso cui ha trovato rifugio viene sconfitta. La regola delle guerre correlate funziona normalmente anche durante il verificarsi di questo evento. L'evento rimane in gioco finché non si verifica quanto riportato.

ENTUSIASMO DEGLI ALLEATI

Lo Stato riceve 50 Talenti nella successiva Fase Entrate.



MAGGIOR ENTUSIASMO DEGLI ALLEATI

Lo Stato riceve 75 Talenti. Nessun ulteriore effetto è previsto se l'evento si verifica più di due volte.



ULTERIORE COINVOLGIMENTO DI RODI

Se l'alleanza con Rodi si ripete, le Flotte che Roma riceve sono 12 (max 25). Nessun ulteriore effetto se l'evento si verifica più di due volte.



1ª GUERRA PUNICA

1ª di 3 Guerre Puniche (2)

264 - 241 A.C.

Attivata dall'attacco romano o da leader/guerra correlata

Vittoria: crea *Sicilia* e *Corsica et Sardinia*



10

5

10

Disastro 13

Stallo 11/14

35

2ª GUERRA PUNICA

2ª di 3 Guerre Puniche (2)

218 - 201 A.C.

Se attiva, distrugge *Publicano* (1d6) ad ogni Fase Forum

Vittoria: crea *Hispania Citerior* e *Hispania Ulterior*

Attacca: Gallia Cisalpina - Gallia Narbonensis



15

5

Disastro 10

Stallo 11/15

25

1ª GUERRA ILLIRICA

1ª di 2 Guerre Illiriche (2)

229 - 228 A.C.

Attivata dall'attacco romano o da guerra correlata

Crea o peggiora *Siccità* anche se inattiva

Vittoria: crea *Illiria* se la 2ª è già stata sconfitta

Attacca: Macedonia



5

3

Disastro 5

Stallo 17

10

1ª GUERRA MACEDONICA

1ª di 4 Guerre Macedoniche (2)

215 - 205 A.C.

"Rivolta" se *Macedonia* è in gioco

Attacca: Illyricum - Macedonia



12

10

Disastro 12

Stallo 11/18

25

2ª GUERRA MACEDONICA

2ª di 4 Guerre Macedoniche (2)

200 - 196 A.C.

Attivata dall'attacco romano o da leader/guerra correlata

"Rivolta" se *Macedonia* è in gioco

Attacca: Illyricum - Macedonia



12

5

Disastro 13

Stallo 14

45

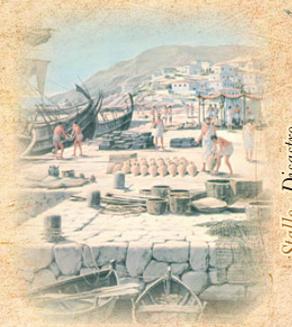
2ª GUERRA ILLIRICA

2ª di 2 Guerre Illiriche (2)

220 - 219 A.C.

Vittoria: crea *Illiria* se la 1ª è già stata sconfitta

Attacca: Macedonia



4

2

Disastro 5

Stallo 17

10

1ª GUERRA GALLICA

1ª di 3 Guerre Galliche (1)

225 - 222 A.C.

Vittoria: crea *Gallia Cisalpina*

Attacca: Gallia Cisalpina - Gallia Narbonensis - Gallia Transalpina



10

Disastro 13

Stallo 10

20

GUERRA SIRIACA

192 - 189 A.C.

"Rivolta" se *Syria* è in gioco

Attacca: Bithynia - Macedonia - Asia



6

2

Disastro 16

Stallo 15

45

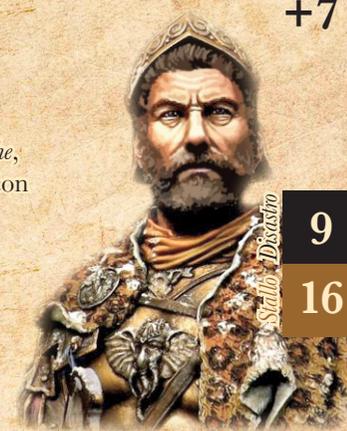
ANNIBALE

Guerre Puniche

247 - 183 A.C.

Leader delle *Guerre Puniche*, anche in combinazione con *Amilcare*

Se unito alla 2ª Guerra Puniche, elimina *Publicano* (1d6) alla fine di ogni Fase Forum



+7

Disastro 9

Stallo 16

AMILCARE

Guerre Puniche

275 - 229 A.C.

Leader delle *Guerre Puniche*,
anche in combinazione con
Annibale



+3

Stallo
Disastro

8

12

FILIPPO V

Guerre Macedoniche

238 - 179 A.C.

Leader delle *Guerre
Macedoniche*



+6

Stallo
Disastro

15

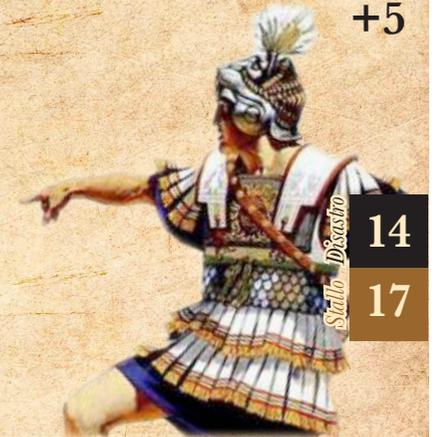
14

ANTIOCO

Guerra Siriaca

242 - 187 A.C.

Leader della
Guerra Siriaca



+5

Stallo
Disastro

14

17

GUERRA GIUGURTINA

111 - 105 A.C.

8

2



Stallo
Disastro

14

13

Attacca: Africa

25

3ª GUERRA MACEDONICA

3ª di 4 Guerre Macedoniche (2)

171 - 167 A.C.

8

5

“Rivolta” se *Macedonia*
è in gioco



Stallo
Disastro

8

14

Attacca: Illyricum - Macedonia

35

4ª GUERRA MACEDONICA

4ª di 4 Guerre Macedoniche (2)

149 - 148 A.C.

5

1

Vittoria: crea
Macedonia



Stallo
Disastro

5

17

Attacca: Illyricum

30

MIGRAZIONI GERMANICHE

113 - 101 A.C.

15

Crea *Gallia Narbonensis*
quando attaccata
indipendentemente
dal risultato



Stallo
Disastro

10

11

Attacca: Gallia Cisalpina - Illyricum -
Gallia Transalpina

15

3ª GUERRA PUNICA

3ª di 3 Guerre Puniche (1)

149 - 146 A.C.

7

1

Vittoria: crea
Hispania Citerior
Hispania Ulterior



Stallo
Disastro

7

15

20

1ª GUERRA AI PIRATI CILICI

1ª di 2 Guerre ai Pirati Cilici (1)

104 - 101 A.C.

Attivata dall'attacco
romano o da guerra
correlata

Crea o peggiora *Sicilia*
anche se inattiva

Vittoria: crea
Cilicia et Cyprus

Attacca: Corsica et Sardinia - Bithynia

3

2

8



Stallo
Disastro

18

15

10

GUERRA LUSITANA

1^a di 3 Rivolte Ispaniche (2)

154 - 138 A.C. ?

Se *Hispania Citerior* e *Hispania Ulterior* non sono entrambe in gioco: inattiva fino alla Fase ribellione in cui lo sono



Stallo Disastro

6

11/16

Attacca: Hispania Citerior - Hispania Ulterior

GUERRA NUMANTINA

2^a di 3 Rivolte Ispaniche (2)

143 - 133 A.C. ?

Se *Hispania Citerior* non è in gioco: inattiva fino alla Fase Ribellione in cui lo è



Stallo Disastro

14

11/18

Attacca: Hispania Citerior

1^a RIVOLTA SICILIANA

1^a di 3 Rivolte degli Schiavi (2)

135 - 132 A.C. ?

Se *Sicilia* non è in gioco: inattiva fino alla Fase Ribellione in cui lo è

Crea o peggiora *Siccità* anche se inattiva

Elimina *Grano Siciliano*

Attacca: Sicilia



Stallo Disastro

17

15

2^a RIVOLTA SICILIANA

2^a di 3 Rivolte degli Schiavi (2)

103 - 99 A.C. ?

Se *Sicilia* non è in gioco: inattiva fino alla Fase Ribellione in cui lo è

Crea o peggiora *Siccità* anche se inattiva

Elimina *Grano Siciliano*

Attacca: Sicilia



Stallo Disastro

7

15

VIRIATO

Rivolte Ispaniche

ca.180 - 139 A.C.

Leader delle *Rivolte Ispaniche* solo se le Province richieste sono in gioco, altrimenti rimane nella Curia ed è soggetto ai normali tiri per l'invecchiamento



Stallo Disastro

+5

15

12

2^a GUERRA GALLICA

2^a di 3 Guerre Galliche (2)

58 - 56 A.C.

Attivata dall'attacco romano o da leader /guerra correlata

"Rivolta" se *Gallia Transalpina* è in gioco

Vittoria: crea *Gallia Transalpina*

Attacca: Gallia Cisalpina - Gallia Narbonensis - Gallia Transalpina



Stallo Disastro

12

16

15

3^a GUERRA GALLICA

3^a di 3 Guerre Galliche (2)

52 - 51 A.C. ?

"Rivolta" se *Gallia Transalpina* è in gioco

Vittoria: crea *Gallia Transalpina*

Attacca: Gallia Cisalpina - Gallia Narbonensis - Gallia Transalpina



Stallo Disastro

10

17

15

RIVOLTA DEI GLADIATORI

3^a di 3 Rivolte degli Schiavi (1)

73 - 71 A.C. ?

Se attiva, distrugge *Publicano* (1d6) alla fine di ogni Fase Forum



Stallo Disastro

6

6

16

2^a GUERRA AI PIRATI CILICI

2^a di 2 Guerre ai Pirati Cilici (1)

67 A.C.

Attivata dall'attacco romano o da guerra correlata

Crea o peggiora *Siccità* anche se inattiva

Attacca: Cilicia et Cyprus - Creta et Cyrenaica



Stallo Disastro

3

2

6

18

12

10

1ª GUERRA MITRIDATICA

1ª di 3 Guerre Mitridatiche (3)

89 - 85 A.C.

“Rivolta” se *Bithynia* è in gioco



Stallo
Disastro

10

5

13
14
30

Attacca: Bithynia - Syria - Macedonia - Asia

2ª GUERRA MITRIDATICA

2ª di 3 Guerre Mitridatiche (3)

83 - 82 A.C.

Attivata dall'attacco romano o da leader / guerra correlata

“Rivolta” se *Bithynia* è in gioco



Stallo
Disastro

6

4

16
17
15

Attacca: Bithynia - Syria - Asia

3ª GUERRA MITRIDATICA

3ª di 3 Guerre Mitridatiche (3)

74 - 63 A.C.

Vittoria: crea *Syria* e *Bithynia-Pontus* (già sviluppata). Se *Bithynia* (non sviluppata) è in gioco, si sviluppa: nessun bonus di influenza per questo sviluppo.



Stallo
Disastro

8

6

14
11/17
25

Attacca: Syria - Asia

RIVOLTA SERTORIANA

3ª di 3 Rivolte Ispaniche (1)

77 - 71 A.C.

Se *Hispania Citerior* e *Hispania Ulterior* non sono entrambe in gioco: inattiva fino alla Fase ribellione in cui lo sono



Stallo
Disastro

8

2

14
13

Attacca: Hispania Citerior - Hispania Ulterior

INVASIONE DELLA BRITANNIA

55 - 54 A.C.

Attivata dall'attacco romano



Stallo
Disastro

4

2

5

17

10

INVASIONE DELLA GERMANIA

55 A.C.

Attivata dall'attacco romano



Stallo
Disastro

6

16

18

10

GUERRA SOCIALE

90 - 88 A.C.

Attiva tutte le Guerre e le Rivolte che fanno parte di una serie, ma non incrementa la forza di nessuna di esse



Stallo
Disastro

10

13

16

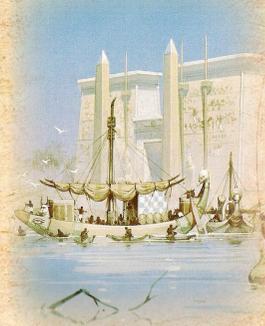
15

GUERRA ALESSANDRINA

67 A.C.

Crea o peggiora *Siccità* anche se inattiva

Elimina *Grano Siciliano*



Stallo
Disastro

2

2

10

18

17

25

GUERRA PARTICA

53 A.C.



Stallo
Disastro

12

2

12

18

35

Attacca: Cilicia et Cyprus - Bithynia - Syria - Asia

VERCINGETORIGE

Guerre Galliche

? - 46 A.C.

+6

Leader delle
Guerre Galliche



Stallo
Disastro

14

18

SPARTACO

Rivolte degli Schiavi

? - 71 A.C.

+5

Leader delle *Rivolte*
degli *Schiavi*



Stallo
Disastro

11

14

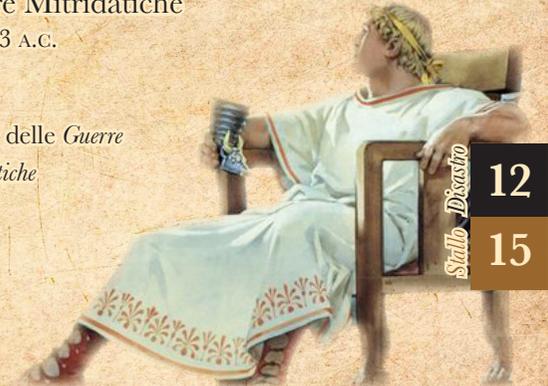
MITRIDATE VI

Guerre Mitridatiche

120 - 63 A.C.

+4

Leader delle *Guerre*
Mitridatiche



Stallo
Disastro

12

15

P. CORNELIUS SCIPIO AFRICANUS

[1A]

Annula i risultati
Disastro/Stallo
delle *Guerre Puniche*
(Leader esclusi)

MIL 5

ORA 5

LEA 7

- Cato [22A]



5

POPOLARITÀ

5

INFLUENZA

CAVALIERI

Q. FABIUS MAXIMUS VERRUCOSUS CUNCTATOR

[2A]

Dimezza le perdite in
combattimento
se è il comandante
(arrotondate per
eccesso)

MIL 5

ORA 2

LEA 7



0

POPOLARITÀ

3

INFLUENZA

CAVALIERI

T. QUINCTIUS FLAMINIUS

[18A]

Annula i risultati
Disastro/Stallo
delle *Guerre Macedoniche*
(Leader escluso)

MIL 5

ORA 4

LEA 7

- Cato [22A]



0

POPOLARITÀ

4

INFLUENZA

CAVALIERI

L. AEMILIUS PAULUS MACEDONICUS

[19A]

Annula i risultati
Disastro/Stallo delle
Guerre Macedoniche
(Leader escluso)

MIL 5

ORA 4

LEA 8



0

POPOLARITÀ

4

INFLUENZA

CAVALIERI

M. PORCIUS CATO

[22A]

Un *Tribuno* gratis
a turno
+6 voti nelle
proposte di legge

MIL 1

ORA 6

LEA 10

- Scipio [1A/B]
- Flaminius [18A]



0

POPOLARITÀ

1

INFLUENZA

CAVALIERI

M. FULVIUS FLACCUS

[7A]

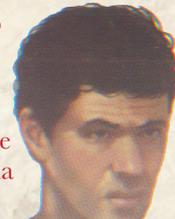
Durante la Fase Senato
(dopo i processi) può
esigere per sé l'appalto
di *Commissario Agrario* se
il contratto è disponibile
nel Forum e almeno una
Legge Agraria è attiva

MIL 2

ORA 5

LEA 6

- Laenas [23A]



0

POPOLARITÀ

5

INFLUENZA

CAVALIERI

C. SERVILIUS GLAUCIA

[21A]

Tira 3d6 nell'appello al popolo

MIL 1
ORA 3
LEA 3
- Sulla [1C]



0

2

POPOLARITÀ

INFLUENZA

CAVALIERI

T. SEMPRONIUS GRACCHUS

[25A]

Può proporre una *Legge Agraria* a turno

Giocabile anche se il fratello [25B] è già in gioco

MIL 1
ORA 4
LEA 6
+ C. Gracchus [25B]



2

3

POPOLARITÀ

INFLUENZA

CAVALIERI

C. SEMPRONIUS GRACCHUS

[25B]

Può proporre una *Legge Agraria* a turno

Giocabile anche se il fratello [25A] è già in gioco

MIL 1
ORA 5
LEA 6
+ T. Gracchus [25A]



3

4

POPOLARITÀ

INFLUENZA

CAVALIERI

C. MARIUS

[27A]

Annulla i risultati Disastro/Stallo della *Guerra Giugurtina* e della *Guerra Sociale*

+1 nei tiri per attrarre i cavalieri

MIL 5
ORA 3
LEA 6
- Sulla [22B]



0

5

POPOLARITÀ

INFLUENZA

CAVALIERI

P. CORNELIUS SULLA

[1C]

Annulla i risultati Disastro/Stallo delle *Guerre Mitridatiche* e della *Guerra Sociale* (Leader esclusi)

MIL 4
ORA 4
LEA 5
- Marius [27A]



0

5

POPOLARITÀ

INFLUENZA

CAVALIERI

P. CORNELIUS SCIPIO AEMILIANUS AFRICANUS

[1B]

Annulla i risultati Disastro/Stallo della *3ª Guerra Punica* e delle *Rivolte Ispaniche* (Leader esclusi)

MIL 4
ORA 3
LEA 7
- Cato [22A]



0

5

POPOLARITÀ

INFLUENZA

CAVALIERI

P. POPILIUS LAENAS

[23A]

Una volta a turno ha diritto di veto su una proposta di *Legge Agraria*

MIL 2
ORA 5
LEA 6
- Gracchi [25A/B]
- Flaccus [7A]



0

4

POPOLARITÀ

INFLUENZA

CAVALIERI

C. JULIUS CAESAR

[4A]

Per ogni vittoria converte 2 Legioni veterane fedeli (invece di 1)

MIL 6
ORA 5
LEA 9
- Cato [22B]



2

5

POPOLARITÀ

INFLUENZA

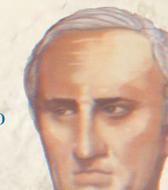
CAVALIERI

M. TULLIUS CICERO

[28A]

Un *Tribuno gratis* a turno
+2 nei processi come avvocato accusatore o difensore

MIL 1
ORA 6
LEA 10



1

3

POPOLARITÀ

INFLUENZA

CAVALIERI

CN. POMPEIUS MAGNUS

[30A]

Raddoppia ogni guadagno/
perdita di popolarità

MIL d6+1

MIL = tirare 1d6

ORA 3

prima di ogni battaglia

LEA 9

MIL = 2 nel voto per
l'invio in guerra

- Crassus [29A]

5

5

POPOLARITÀ

INFLUENZA

CAVALIERI

L. LICINIUS LUCULLUS

[29B]

Annulla le perdite dovute
a Disastro/Stallo: la
guerra è considerata "Non
proseguita" e Lucullo rientra
automaticamente a Roma
dopo la chiusura della
successiva Fase Senato
Giocabile anche se Crasso
[29A] è già in gioco

MIL 5

ORA 3

LEA 10

- Pompeius [30A]

0

3

POPOLARITÀ

INFLUENZA

CAVALIERI

M. PORCIUS CATO IL GIOVANE

[22B]

Un *Tribuno gratis*
a turno
+6 voti e voti dei
cavalieri doppi nelle
proposte di legge

MIL 1

ORA 6

LEA 11

- Caesar [4A]

0

4

POPOLARITÀ

INFLUENZA

CAVALIERI

M. LICINIUS CRASSUS

[29A]

Raddoppia le entrate base
e dei *contratti d'appalto*
ma non dei cavalieri

MIL 2

ORA 2

Giocabile anche se
Lucullo [25B] è già in
gioco

LEA 4

- Pompeius [30A]

0

5

POPOLARITÀ

INFLUENZA

CAVALIERI

FINE ERA

Al termine dell'attuale Fase Forum
vince la partita la fazione che
ottiene il valore più alto
sommando l'influenza di tutti
i propri Senatori (non ribelli).

Da ora, tutti i tentativi di
persuasione falliscono se il
 tiro senza modificatori è ≥ 9
(anziché ≥ 10)



LEGGE VATINIA LIMITATA

(59 a.C.)

Un Senatore allineato può ora governare una o più Province a distanza e ricoprire altri uffici, ma dev'essere a Roma al momento della nomina. Se non ricopre uffici maggiori, al momento della nomina a Governatore può decidere dove risiedere. Sviluppo e incassi provinciali rimangono inalterati. Il Governatore rimuove il segnalino "corrotto" dopo aver trascorso a Roma una fase dei processi. Le Province governate a distanza non sommano il valore militare del Governatore e tornano vacanti se si ribella.

Valley Games 1.04

LEGGE VATINIA MEDIA

(59 a.C.)

Un Senatore allineato può ora governare una o più Province a distanza e ricoprire altri uffici, ma dev'essere a Roma al momento della nomina. Se non ricopre uffici maggiori, può decidere dove risiedere sia al momento della nomina a Governatore sia al termine della Fase Popolazione di ogni turno (con dichiarazione in ordine di iniziativa). Sviluppo e incassi provinciali rimangono inalterati. Il Governatore rimuove il segnalino "corrotto" dopo aver trascorso a Roma una fase dei processi. Le Province governate a distanza non sommano il valore militare del Governatore e tornano vacanti se si ribella.

LEGGE VATINIA LIBERA

(59 a.C.)

Un Senatore allineato può ora governare una o più Province a distanza e ricoprire altri uffici, ma dev'essere a Roma al momento della nomina. Se non ricopre uffici maggiori, può decidere dove risiedere una volta a turno, in ogni momento della Fase Senato, ma non durante una i processi o i tentativi di assassinio. Sviluppo e incassi provinciali rimangono inalterati. Il Governatore rimuove il segnalino "corrotto" dopo aver trascorso a Roma una fase dei processi. Le Province governate a distanza non sommano il valore militare del Governatore e tornano vacanti se si ribella.

Avalon Hill 2.16