

LA REPUBBLICA DI ROMA

(Riassunto delle *Regole* – autore Klauz63)

Regole generali

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 per quel turno tutte le fasi del gioco, se eliminato sarà sostituito dal Senatore con la carica più alta in quel momento: il nuovo HRAO.

Scambio di carte: i giocatori possono scambiarsi le carte solo durante la fase Rivoluzione.

Carte Intrigo: ci sono carte Fazione che possono essere di aiuto ai giocatori, si scartano subito dopo il loro impiego e il valore e modo di essere giocate è spiegato sulla carta stessa.

Trasferimento Talenti: i giocatori possono trasferire Talenti fra i propri Senatori o con gli altri giocatori solo durante la fase Entrate, vale a dire che tutti gli eventuali accordi economici che i giocatori hanno preso durante altre fasi del gioco, possono essere pagate solo in questa.

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.

Prima fase: Mortalità

Attivazione della guerra imminente: se esistono Guerre Corrispondenti nello spazio del Foro Guerre Imminenti, viene attivata la prima in ordine cronologico, comunque quella successiva.

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 ma resta il Senatore mantenendo 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 fare un tiro di dado per il Bottino Provinciale come rendita personale, quanti dadi e le variabili sono riportate sulla carta provincia e di fronte ad un risultato negativo sarà Roma non il Senatore a pagare la differenza togliendo il valore dalle entrate Statali. Un giocatore deve decidere prima di tirare i dadi se vuole o meno accaparrarsi il Bottino Provinciale, quando decide ed indipendentemente dal risultato il Senatore riceve un segnalino di corruzione che mantiene fino al suo rientro a Roma dove potrebbe subire un processo minore.

Senatori prigionieri, ribelle e non allineati non hanno diritto alla rendita personale, il Comandante ribelle deve pagare 2 talenti per ogni Legione che controlla prima della redistribuzione del denaro.

Ridistribuzione: incassato il denaro, ogni giocatore può liberamente redistribuire i Talenti 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 Talenti 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 Talenti, 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 Talenti 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 Talenti.

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.

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.

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. Il tentativo di persuasione può avere come obiettivo un Senatore non allineato nel Foro, oppure un Senatore leale alla Fazione di un altro giocatore. 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 distruzioni 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) le carte di una stessa Guerra Corrispondente contano come una sola 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

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.

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, 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 scelta ma deve lasciare l'incarico che non potrà più riprendere fino al turno successivo, se 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 ad 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 al momento del proprio voto
- Porre il veto anche su un processo che verrà così annullato, anche in questo caso la carta va giocata al momento del proprio voto, può essere giocata anche dal giocatore che subisce il processo.
- Proporre una legge giocando la carta in qualsiasi momento in cui non vi siano altre leggi in discussione.
- 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 statisti e cariche permettono di giocare, una sola volta durante la fase Senato, un Tribuno anche se non se 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 assassinarne 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, 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. Se nello stesso

turno si verifica ancora l'evento Cattivi Auspici il Pontifex Maximus perde immediatamente la sua carica. Quando si perde la carica si perde anche l'influenza guadagnata al momento dell'elezione. Il Pontifex Maximus riceve nella fase Entrate Telenti 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 proporre una legge deve farlo giocando la carta Tribuno. 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, questo punto verrà perso se verrà rassegnata la carica. 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 complessivo (armate + flotte) di forza 20 o superiore, allora 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 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:** in guerra il Maestro degli Equites somma il proprio valore militare con quello del Dittatore e delle legioni/flotte, 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 per 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 influenza (vedi Magistrato che Presiede) 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 "corrotta" 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. **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, 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. **Processo minore:** se 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. **Processo maggiore:** l'accusato è ucciso. **Conseguenze di un Processo - Successo:** il Procuratore prende il segnalino di Console Precedente dell'accusato (se lo possiede) e riceve la metà (arrotondata per eccesso) dell'Influenza persa

dall'accusato. L'avvocato perde 3 punti influenza, ma se l'accusato è avvocato di se stesso subisce le penalità solo come accusato colpevole. – **Fallimento**: se l'accusato è innocente viene liberato e per questo turno non può essere processato per lo stesso motivo, l'avvocato (sempre che non sia lo stesso accusato) guadagna 3 punti Influenza mentre 3 punti di Influenza sono persi dal Procuratore. Termine fase processi.

- **Governatorati**: 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 presenti nella Curia girate verso l'alto, 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 passa 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 indicate nella stessa tabella ma se un giocatore pone il veto attraverso Tribuno bloccando la votazione, 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, se viene catturato il Senatore è ucciso ma senza conseguenze per la sua Fazione, come accadrebbe di solito ad un assassino catturato.
- **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 navi o legioni, questo implica lo spostamento della barra Corruzione che evidenzia che il Senatore potrà essere soggetto di un processo minore nella fase Sento seguente.
- **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: 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 continuare a combattere. 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 Comandante non vittorioso perde la carica maggiore sostituendola con quella di Proconsole, più segnalino di Console Precedente. 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. Se l'assassino viene catturato è ucciso, il suo Leader di Fazione perde 5 punti Influenza e deve subire un processo maggiore che può essere gestito dal Magistrato che Presiede, se non ci fosse il Censore, senza l'ausilio di un procuratore, inoltre è obbligatorio l'Appello al Popolo con una regola speciale: appellandosi deve sottrarre la Popolarità del Senatore ucciso. Se riconosciuto colpevole il Leader di Fazione viene ucciso e si pescano tanti segnalini mortalità pari alla popolarità del senatore ucciso, se positiva, la pesca serve per vedere quanti e quali senatori della fazione sotto processo vengono uccisi. Se la fazione viene sterminata, il giocatore è eliminato. Se l'assassino è il Leader di Fazione viene immediatamente ucciso e si passa direttamente alla pesca come detto sopra.

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; Guardia del Corpo **Conosciuta** invece 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, 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.

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 flotte 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 dà 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 hanno 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.

Sconfitta: un risultato di sconfitta significa la morte del Comandante e una 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 guerra, si sommeranno i valori se sconfitti nello stesso turno. Roma aumenterà 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 guerra. 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 dà 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.

Settima Fase: della Rivoluzione

Giocare Statisti e Concessioni: i giocatori possono arrivare alla successiva fase Mortalità con solo 5 Carte Fazione in mano, questo vuol dire che arrivati alla fase Rivoluzione devono giocare, scambiare, vendere o definitivamente scartare carte in eccesso. Ricordarsi che in caso di vendita di carte e comunque qualsiasi pagamento a fronte di accordi presi durante il gioco, può essere fatto solo ed esclusivamente durante la fase delle Entrate. 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 possono 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 dichiarare se sostengono la rivolta o restano 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 Provinciale definita sulla Carta della 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 troviamo la rotellina che indica il periodo massimo che un Governatore leale sta nella Provincia prima di rientrare a Roma, se Ribelle la si sposta sul nulla. Ci sono poi una o due rotelline che indicano la quantità di Armate Provinciale, Legioni e/o Flotte, che sono state arruolate dal Governatore, non è possibile fornire la Provincia di un numero di Armate Provinciali superiori al valore stampato sulle rotelle. Le Provincie 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.

III. SCENARI

La Repubblica di Roma offre ai giocatori tre scenari principali che comprendono l'ascesa di Roma da città-stato sulle rive del Tevere ad un impero che dominò l'intero Mediterraneo. Gli scenari principali sono detti Prima, Metà e Tarda Repubblica. La Prima Repubblica vede una fragile repubblica minacciata dai più potenti nemici che avesse mai dovuto affrontare, ed i giocatori devono faticare molto solo per sopravvivere. La Metà Repubblica è un periodo di crescita, nella quale una Roma stabile assorbe sempre più Province, e le minacce che affronta divengono lentamente più interne che esterne. La Tarda Repubblica riproduce i finali catastrofici giorni della Repubblica, quando potenti politici si affrontano per ottenere il controllo dello stato nello stesso momento in cui l'Italia è sconvolta dal dissenso, la guerra civile minaccia e la Repubblica Romana si avvicina sempre più all'Impero Romano.

In generale suggeriamo ai nuovi giocatori di iniziare con lo scenario della Prima Repubblica (3.01.1). Anche se è il più difficile per la Repubblica, si gioca in 4 ore circa. Usa meno regole ed è un modo eccellente per familiarizzare con le regole e le dinamiche del gioco. Gli scenari della Metà e Tarda Repubblica sono un po' più lunghi da giocare, sebbene la vera minaccia sia che la Repubblica divenga un Impero accorciando la Tarda Repubblica.

3.01 SCENARIO DELLA PRIMA REPUBBLICA

3.01.1 PANORAMICA: Vi indichiamo di seguito le fasi per il piazzamento dello scenario della Prima Repubblica. Fate riferimento a questo piazzamento anche per gli altri scenari.

3.01.2 MAPPA: Ponete la mappa in modo che ogni giocatore abbia uno spazio fuori mappa per mostrare le carte della propria Fazione. Date a ciascun giocatore una scatola con il Tesoro della Fazione.

3.01.3 SEGNALINI: Ponete i 36 segnalini di Mortalità in una tazza opaca adatta per una pesca casuale. Il Tesoro dello Stato inizia con 100 Talenti. Il Livello di Rivolta inizia a zero.

3.01.4 CARTE: Per il mazzo della Prima Repubblica agite come segue:

A. Ponete la carta della 1° Guerra Punica nella parte Guerre Inattive del Foro.

B. Separate le 20 carte di Famiglia aventi testo in nero e datene 3 a ciascun giocatore scegliendole a caso. Riponete tutte le restanti carte di Famiglia nel mazzo bianco.

C. Mescolate il mazzo bianco e date 3 carte a ciascuna giocatore, a faccia in giù. I giocatori devono tenere le carte di Fazione che ricevono, ma qualsiasi carta Foro deve essere scartata a faccia in su quando viene ricevuta e viene rimpiazzata da un'altra carta. Ripetete il procedimento sino a che tutti i giocatori hanno in mano 3 carte nascoste di Fazione. Mescolate le carte di Foro scartate nel mazzo.

D. Separate 6 carte a caso dal mazzo grigio e combinatele con 6 carte a caso dal mazzo bianco assieme alla carta di "Fine dell'Epoca". Mescolate queste carte e ponetele in fondo al mazzo bianco.

E. Ponete i restanti mazzi grigio e rosso da parte.

3.01.5 LEGIONI: Quattro Legioni vengono poste nella casella delle "Forze Attive".

3.01.6 CONSOLE DI ROMA TEMPORANEO: Pescate un segnalino di mortalità dalla tazza. Se il numero ID# non corrisponde ad un Senatore esistente mettetelo da parte e pescate ancora sino a quando non ne corrisponde uno. Tale Senatore diviene Console di Roma Temporaneo sino a quando non si possono eleggere nuovi Consoli nella prima Fase del Senato. Ponete i segnalini di Console di Roma e di Console Precedente sulla sua carta ed aggiungete +5 di Influenza. Rimettete tutti i segnalini di mortalità nella tazza.

3.01.7 LEADER DI FAZIONE: Ciascun giocatore pone un segnalino di Leader di Fazione che contiene il simbolo della sua Fazione su uno dei suoi Senatori. Questo può essere fatto a partire dal Console di Roma Temporaneo e procedendo in senso orario.

3.01.8 PROVINCE: Non vi è alcuna Provincia correntemente in gioco.

3.01.9 FASE INIZIALE DELLE FAZIONI: Ciascun giocatore (a partire dal Console di Roma Temporaneo e procedendo in senso orario) può giocare qualsiasi Statista e Concessione che ha in mano se lo desidera. Le carte di Fazione non possono essere scambiate sino alla prima Fase della Rivoluzione.

3.02 SCENARIO DELLA META' REPUBBLICA

3.02.1 PANORAMICA: Il piazzamento è uguale a quello della Prima Repubblica, eccetto per quanto segue.

3.02.2 CARTE: Componete il mazzo grigio di Metà Repubblica come segue.

A. Lo costruiamo con le carte di bordo grigio.

B. Non si può porre alcuna carta nel Foro.

C. Combinare tutte le carte di famiglia della Prima Repubblica (bianche) con quelle della Metà Repubblica (grigie). Mescolatele assieme e datene 4 a ciascun giocatore, a faccia in su. Riponete tutte le rimanenti carte di Famiglia nel mazzo della Metà Repubblica.

D. Ponete tutte le Concessioni della Prima Repubblica nel mazzo di Metà Repubblica.

E. Separate e mescolate tutte le carte di Fazione non di Statista dal mazzo della Prima Repubblica. Pescate a caso le prime 6 carte di Fazione tra queste ed aggiungetele al mazzo di Metà Repubblica senza guardarle.

F. Mescolate il mazzo di Metà Repubblica e date 3 carte a faccia in giù a ciascun giocatore. I giocatori devono tenere le carte di Fazione che ricevono, ma qualsiasi carta Foro deve essere scartata a faccia in su quando viene ricevuta e viene rimpiazzata da un'altra carta. Ripetete il procedimento sino a che tutti i giocatori hanno in mano 3 carte nascoste di Fazione. Mescolate le carte di Foro scartate nel mazzo di Metà Repubblica.

G. . Separate 6 carte a caso dal mazzo di Metà Repubblica e combinatele con 6 carte a caso dal mazzo rosso della Tarda Repubblica assieme alla carta di "Fine dell'Epoca". Mescolate queste carte e ponetele in fondo al mazzo di Metà Repubblica.

H. Ponete il mazzo di Metà Repubblica finito nell'apposito spazio della mappa.

3.02.3 PROVINCE: Mescolate le carte delle Province non sviluppate della Sicilia, Illyricum, Sardegna-Corsica, Spagna Vicina e Lontana e della Gallia Cisalpina e datene una a ciascun giocatore, il resto viene posto nel Foro. Ciascun giocatore assegna la sua Provincia ad uno dei suoi Senatori e pone il termine a 1, 2 o 3 turni (a sua scelta).

3.02.4 LEGIONI: Sei Legioni sono poste nella casella delle Forze Attive.

3.03 SCENARIO DELLA TARDA REPUBBLICA

3.03.1 PANORAMICA: Il piazzamento è identico a quella della Prima Repubblica, eccetto per quanto segue.

3.03.2 CARTE: Piazzate il mazzo della Tarda Repubblica come sotto indicato:

A. Lo costruiamo con le carte di bordo rosso.

B. Non si può porre alcuna carta nel Foro.

C. Tutte le carte di Legge di Metà Repubblica (grigie) sono poste nella spazio delle Leggi e sono considerate in gioco eccetto per le leggi Servilia ed Acilia, che sono rimosse dal gioco.

D. Separate e combinate tutte le carte di famiglia della Prima Repubblica (bianche), Metà Repubblica e Tarda Repubblica. Mescolatele assieme e datene 4 a ciascun giocatore, a faccia in su. Riponete tutte le rimanenti carte di Famiglia nel mazzo della Tarda Repubblica.

E. Ponete tutte le Concessioni della Prima Repubblica nel mazzo della Tarda Repubblica.

F. Separate e mescolate tutte le carte di Fazione non di Statista dal mazzo della Prima Repubblica e di Metà Repubblica. Pescate a caso le prime 6 carte di Fazione tra queste ed aggiungetele al mazzo della Tarda Repubblica senza guardarle.

G. Mescolate il mazzo della Tarda Repubblica e date 3 carte a faccia in giù a ciascun giocatore. I giocatori devono tenere le carte di Fazione che ricevono, ma qualsiasi carta Foro deve essere scartata a faccia in su quando viene ricevuta e viene rimpiazzata da un'altra carta. Ripetete il procedimento sino a che tutti i giocatori hanno in mano 3 carte nascoste di Fazione. Mescolate le carte di Foro scartate nel mazzo della Tarda Repubblica.

H. . Separate 10 carte a caso dal mazzo della Tarda Repubblica e ponetele assieme alla carta di "Fine dell'Epoca". Mescolate queste carte e ponetele in fondo al mazzo della Tarda Repubblica.

I. Ponete il mazzo della Tarda Repubblica finito nell'apposito spazio della mappa.

3.03.3 PROVINCE: Mescolate le carte delle Province sviluppate della Sicilia, Illyricum, Sardegna-Corsica, Spagna Vicina e Lontana e della Gallia Cisalpina e datene una a ciascun giocatore, il resto viene posto nel Foro. Le carte di Province non sviluppate della Gallia Narbonense, Cilicia-Cipro, Grecia, Africa ed Asia sono distribuite allo stesso modo [con 6 giocatori ciascuno tira un dado per determinare chi non riceve un Governatorato]. Ciascun giocatore assegna la sua Provincia ad uno dei suoi Senatori e pone il termine a 1, 2 o 3 turni (a sua scelta).

3.03.4 LEGIONI: Otto Legioni sono poste nella casella delle Forze Attive.

3.04 SCENARIO ESTESO

3.04.1 PANORAMICA: Invece che giocare un singolo scenario, proseguite nella Metà Repubblica (o nella Tarda) mescolando il mazzo di quel periodo e mettendolo in gioco. I giocatori possono giocare con solo due mazzi o optare per un gioco completo includendo la Tarda Repubblica. Il gioco prosegue normalmente dopo aver annotato i superiori numeri di Lealtà delle Legioni per le Rivolte (1.11.31) e la nuova colonna della Tabella degli Eventi Casuali da usare per il nuovo periodo. La partita viene considerata essere nel periodo di Metà o Tarda Repubblica nel momento in cui viene pescata una carta da quel mazzo (chi la pesca deve annunciare che ha pescato dal nuovo mazzo). Il piazzamento per il primo mazzo avviene solo secondo lo scenario iniziale per quel mazzo - eccetto che il piazzamento della carta di Fine dell'Epoca deve essere fatto usando le regole si piazzamento della carta di Fine dell'Epoca per il mazzo finale.

Esempio: se si gioca lo Scenario Esteso da Metà a Tarda Repubblica, seguite tutte le fasi dello Scenario di Metà Repubblica (3.02) eccetto per la fase "3.02.2 G". Usate invece la fase "3.02.2 H" dello scenario della Tarda Repubblica per piazzare la carta di Fine dell'Epoca.

3.05 STORIA ALTERNATIVA

3.05.1 PANORAMICA: Piazzate il gioco esattamente come per lo scenario della Prima Repubblica (3.01.1), eccetto che ignorate tutte le carte di bordo nero (cioè date 3 Senatori a caso [da qualsiasi scenario] e 3 carte di Fazione a caso [da qualsiasi scenario]). Il mazzo verrà composto da tutti e 3 i mazzi mescolati assieme. La colonna degli Eventi Casuali e della Lealtà delle Legioni avanza all'inizio dell'ottavo e sedicesimo turno. Mescolate a caso la carta di Fine dell'Epoca tra le ultime 12 carte del mazzo unico.

LE CARTE

CARTE INDICANTI GLI EVENTI

N°	Titolo in inglese	Traduzione	Effetti
161-1	ALLY DESERTS	UN ALLEATO DISERTA	Tutte le battaglie combattute in questo turno con risultato dei 3d6 pari incrementano temporaneamente la forza della carta di Guerra per un valore pari al risultato del dado nero . Questo incremento viene applicato dopo i moltiplicatori per le Guerre Corrispondenti.
161-2	ROMAN AUXILIARIES DESERTS	GLI AUSILIARI ROMANI DISERTANO	Tutte le battaglie combattute in questo turno con risultato pari dei 3d6 incrementano temporaneamente la forza della carta di Guerra per un valore pari al risultato del dado bianco . Questo incremento viene applicato dopo i moltiplicatori per le Guerre Corrispondenti.
162-1	ALLIED ENTHUSIASM	ENTUSIASMO DEGLI ALLEATI	Lo Stato riceve 50T nella Fase delle Entrate
162-2	EXTREME ALLIED ENTHUSIASM	ESTREMO ENTUSIASMO DEGLI ALLEATI	Lo Stato riceve 75T nella Fase delle Entrate. Ulteriori eventi di Entusiasmo degli Alleati non hanno effetto.
163-1	BARBARIAN RAIDS	RAID DEI BARBARI (REGOLA AVANZATA SULLE GUERRE PROVINCIALI)	All'inizio della Fase delle Entrate, il Governatore di ciascuna Provincia di Frontiera deve fare un tiro di dado per i Raid di 2d6 + Forza Militare della Provincia per evitare di essere invasa. Forza militare = Forza Militare della Provincia + 2 per ciascuna Legione di Guarnigione + Valore Militare del Governatore. Un risultato ≥ 15 evita l'invasione. Una Provincia invasa perde tutte le entrate, torna Non Sviluppata se Sviluppata e non può tirare per lo Sviluppo questo turno. Si pescano segnalini di Mortalità pari al risultato del dado nero del tiro per i Raid ed influenzano il Governatore, la Provincia poi perde quel numero di Legioni di Guarnigione se presenti. Se il Governatore viene catturato, si deve pagare il Riscatto prima della Fase del Foro seguente altrimenti viene ucciso.
163-2	BARBARIAN RAIDS INCREASE	AUMENTO DEI RAID DEI BARBARI (REGOLA AVANZATA SULLE GUERRE PROVINCIALI)	All'inizio della Fase delle Entrate, il Governatore di ciascuna Provincia di Frontiera deve fare un tiro di dado per i Raid di 2d6 + Forza Militare della Provincia per evitare di essere invasa. Forza militare = Forza Militare della Provincia + 2 per ciascuna Legione di Guarnigione + Valore Militare del Governatore. Un risultato ≥ 17 evita l'invasione. Una Provincia invasa perde tutte le entrate, torna Non Sviluppata se Sviluppata e non può tirare per lo Sviluppo questo turno. Si pescano segnalini di Mortalità pari al risultato del dado nero del tiro per i Raid ed influenzano il Governatore, la Provincia poi perde quel numero di Legioni di Guarnigione se presenti. Se il Governatore viene catturato, si deve pagare il Riscatto prima della Fase del Foro seguente altrimenti viene ucciso.
164-1	DROUGHT	SICCITA'	Crea o peggiora la condizione di Siccità.
164-2	SEVERE DROUGHT	GRAVE SICCITA'	Peggiora la condizione di siccità. Eventi di Siccità aggiuntivi peggiorano le condizioni di Siccità. Usate le pedine di Siccità per registrare il numero di effetti di Siccità in gioco.
165-1	ENEMY LEADER DIES	UN COMANDANTE NEMICO MUORE	Al termine della Fase del Foro, il HRAO sceglie un Leader nemico in gioco e lo scarta. Non vale per i Senatori Ribelli.

165-2	ENEMY SUES FOR PEACE	IL NEMICO CHIEDE LA PACE	Al termine della Fase del Foro, il HRAO sceglie un Leader nemico in gioco e lo scarta. Scoraggiati dalla perdita del loro leader, la maggiore Guerra Corrispondente di quel leader chiede la pace. Lo Stato riceve la metà del Bottino di Guerra (arrotondato per difetto) e mescola la Guerra nelle prime sei del mazzo. Non vale per i Senatori Ribelli.
166-1	ENEMY'S ALLY DESERTS	UN ALLEATO NEMICO DISERTA	Tutte le battaglie combattute in questo turno con risultato dei 3d6 pari diminuiscono temporaneamente la forza della carta di Guerra per un valore pari al risultato del dado nero. Questa diminuzione viene applicata dopo i moltiplicatori per le Guerre Corrispondenti. La forza minima può arrivare minimo a zero.
166-2	ENEMY MERCENARIES DESERT	I MERCENARI NEMICI DISERTANO	Tutte le battaglie combattute in questo turno con risultato dispari dei 3d6 diminuiscono temporaneamente la forza della carta di Guerra per un valore pari al risultato del dado bianco. Questa diminuzione viene applicata dopo i moltiplicatori per le Guerre Corrispondenti. La forza minima può arrivare minimo a zero.
167-1	EPIDEMIC	EPIDEMIA	Pescate 6 segnalini di Mortalità. Possono essere uccisi solo i Senatori a Roma.
167-2	FOREIGN EPIDEMIC	EPIDEMIA ALL'ESTERO	Pescate 6 segnalini di Mortalità. Viene ucciso solo il primo Governatore, Proconsole, Prigioniero o Ribelle correntemente lontano da Roma. Altri eventi di Epidemia sono risolti come evento di Epidemia all'Estero.
168-1	EVIL OMENS	CATTIVI AUSPICI (REGOLA AVANZATA DEL PONTIFEX MAXIMUS)	Il Tesoro dello Stato deve immediatamente pagare 20 T e viene applicata una penalità di -1 ad OGNI tiro di dado o dadi eccetto per l'Iniziativa e ulteriori tiri sulla Tabella degli Eventi (Eccezione: +1 a tutti i Tentativi di Persuasione). Nel caso di Bottino Provinciale ed Entrate dello Stato sottraete uno dal totale delle entrate - non dal tiro di dado.
168-2	MORE EVIL OMENS	ALTRI CATTIVI AUSPICI (REGOLA AVANZATA DEL PONTIFEX MAXIMUS)	Viene imposto un solo sacrificio di 20 T per turno ma, se si ottengono altri risultati di Cattivi Auspici nello stesso turno, si incrementano le penalità ai tiri di dado di uno. Nel caso di Bottino Provinciale ed Entrate dello Stato sottraete uno per evento di Cattivi Auspici aggiuntivo.
169-1	INTERNAL DISORDER	DISORDINI INTERNI (REGOLA AVANZATA DELLE GUERRE PROVINCIALI)	Tutte le Province non Sviluppate non hanno Entrate nella Fase delle Entrate seguente e non possono fare un tentativo di miglioramento. Il Governatore di ciascuna Provincia non Sviluppata deve fare tiro di dado per Ordine interno con 1d6+1 per Legione di Guarnigione all'inizio della Fase delle Entrate per evitare una rivolta. Si deve ottenere un risultato > 4 per evitare la Rivolta. Una Rivolta che ha successo uccide il Governatore e la sua Guarnigione e sposta la carta di Provincia al Foro come Guerra Attiva. Una Provincia in Rivolta come questa dovrebbe essere considerata una carta di Guerra per tutti gli aspetti delle regole con la sua Forza pari alla Forza di Terra e Flotta base.

169-2	INCREASED INTERNAL DISORDER	MAGGIORI DISORDINI INTERNI	Tutte le Province non Sviluppate non hanno Entrate nella Fase delle Entrate seguente e non possono fare un tentativo di miglioramento. Il Governatore di ciascuna Provincia non Sviluppata deve fare tiro di dado per Ordine interno con 1d6+1 per Legione di Guarnigione all'inizio della Fase delle Entrate per evitare una rivolta. Si deve ottenere un risultato > 5 per evitare la Rivolta. Una Rivolta che ha successo uccide il Governatore e la sua Guarnigione e sposta la carta di Provincia al Foro come Guerra Attiva. Una Provincia in Rivolta come questa dovrebbe essere considerata una carta di Guerra per tutti gli aspetti delle regole con la sua Forza pari alla Forza di Terra e Flotta base.
		(REGOLA AVANZATA DELLE GUERRE PROVINCIALI)	
170-1	MANPOWER SHORTAGE	SCARSITA' DI UOMINI	Il costo per reclutare nuove Legioni e Flotte viene aumentato a 20 ciascuna. Ponete il segnalino di Scarsità di Uomini in gioco per indicare il costo.
170-2	INCREASED MANPOWER SHORTAGE	MAGGIORE SCARSITA' DI UOMINI	Il costo per reclutare nuove Legioni e Flotte viene ulteriormente aumentato di 10 ciascuna. Ulteriori eventi di Scarsità di Uomini incrementano ulteriormente il costo di 10T. Ponete il segnalino di Scarsità di Uomini in gioco per indicare il costo.
171-1	MOB VIOLENCE	VIOLENZA DELLA FOLLA	Pescate segnalini di Mortalità pari al Livello di Rivolta corrente. Possono essere uccisi solo i Senatori correntemente a Roma e la cui Popolarità è inferiore del Livello di Rivolta corrente.
171-2	MORE MOBE VIOLENCE	MAGGIORE VIOLENZA DELLA FOLLA	Pescate segnalini di Mortalità pari al Livello di Rivolta corrente +1d6. Possono essere uccisi solo i Senatori correntemente a Roma e la cui Popolarità è inferiore del Livello di Rivolta corrente +1.
172-1	NATURAL DISASTER	DISASTRO NATURALE	Il Tesoro dello Stato deve pagare immediatamente 50 T. Tirate 1d6 e distruggete le Concessioni come segue: 1-2 = Distruggere le Miniere 3-4 = Distruggere i Porti 5 = Distruggere gli Armamenti 6 = Distruggere la Costruzione di Navi Le Concessioni distrutte tornano alla Curia. Se la Concessione che si ottiene è già distrutta o non in gioco, non vi sono ulteriori effetti.
172-2	WIDESPREAD NATURAL DISASTER	GRANDE DISASTRO NATURALE	Il pagamento di 50 T per Disastro Naturale può avvenire una sola volta per turno ma, se si ottengono altri risultati di Disastro Naturale nello stesso turno, si deve tirare per la distruzione di un'altra Concessione per ciascun evento aggiuntivo.
173-1	NEW ALLIANCE	NUOVA ALLEANZA	Uno stato neutrale si schiera con Roma, spostando il bilanciamento delle forze a suo favore il nemico chiede la pace! Si deve applicare ad una Guerra o Rivolta a scelta del HRAO al termine della Fase del Senato. Lo Stato riceve la metà del Bottino di Guerra (arrotondato per difetto). Mescolate la Guerra tra le prime sei carte del mazzo. Se la Guerra scelta è una Provincia Pretendente la Rivolta viene completamente sconfitta. La Guerra scelta perde qualsiasi segnalino di "Vittoria Navale" se mescolata nel mazzo.
173-2	ANOTHER NEW ALLIANCE	UN'ALTRA NUOVA ALLEANZA	Uno stato neutrale si schiera con Roma, spostando il bilanciamento delle forze a suo favore il nemico chiede la pace! Si deve applicare ad una Guerra o Rivolta a scelta del HRAO al termine della Fase del Senato. Lo Stato riceve tutto il Bottino di Guerra e la Guerra viene scartata. Si può applicare ad una Rivolta. Quando una Guerra viene scartata in questo modo, si creano comunque le Province.

174-1	PRETENDER EMERGES	EMERGE UN PRETENDENTE (REGOLA AVANZATA DELLE GUERRE PROVINCIALI)	Quando appare la prossima carta di Guerra Attiva, una Provincia scelta a caso si rivolta immediatamente. Si ha una immediata battaglia tra il Governatore più qualsiasi Legione di Guarnigione. Qualsiasi risultato tranne la Vittoria per il Governatore risulta nella morte del Governatore e tutte le Legioni di Guarnigione sopravvissute tornano a Roma. Spostate la carta di Provincia al Foro come Rivolta attiva. Una Provincia in Rivolta come questa deve essere considerata una carta di Guerra per tutti gli aspetti delle regole con la sua Forza pari alla Forza di Terra e Flotta base. Rimane in gioco sino a quando si ha la Rivolta.
174-2	PRETENDER VICTORIOUS	PRETENDENTE VITTORIOSO	Quando appare la prossima carta di Guerra Attiva, una Provincia scelta a caso si rivolta immediatamente. Il Governatore e qualsiasi Legione di Guarnigione sono immediatamente eliminati. Spostate la carta di Provincia al Foro come Rivolta attiva. Una Provincia in Rivolta come questa deve essere considerata una carta di Guerra per tutti gli aspetti delle regole con la sua Forza pari alla Forza di Terra e Flotta base. Rimane in gioco sino a quando si ha la Rivolta.
175-1	REFUGE	ASILO	Il prossimo Leader nemico che verrebbe scartato permanentemente o posto nella Curia da una Vittoria verrà invece riparato in Asilo dalla prima carta di Guerra che verrà pescata in seguito. Il Leader rifugiato si attiva ancora ed incrementa la Forza delle Guerre Corrispondenti. I Leader rifugiati sono posti nella Curia, o scartati se non rimane alcuna Guerra Corrispondente, quando quelle Guerre attivate sono sconfitte. Rimane in gioco sino a quando non viene usata.
175-2	RISE FROM REFUGE	USCIRE DALL'ASILO	Il prossimo Leader nemico ucciso con una Vittoria verrà invece riparato in Asilo. Quel Leader rimane in gioco ed attiva tutte le Guerre sommando la sua forza a quella finale di tutte le Guerre. Più Guerre Corrispondenti devono comunque seguire le regole standard dell'Attivazione e delle Guerre Imminenti. Il Leader non attiva o aiuta le Guerre future pescate da questo momento in poi. Il Leader viene scartato solo quando viene scartata l'ultima Guerra che aiuta. Rimane in gioco sino a quando non viene usata.
176-1	RHODIAN MARITIME ALLIANCE	ALLEANZA MARITTIMA CON RODI	Se nessuna Guerra corrente richiede Flotte questo evento non ha effetto e viene immediatamente scartato. Lo Stato riceve 8 Flotte gratuite. Si applicano solo i costi di Mantenimento nelle Fase delle Entrate future. Si devono sciogliere 8 Flotte (o tutte quelle che ha Roma nel caso siano meno) quando viene sconfitta la Guerra corrente (al termine della Fase di Combattimento) che richiede il maggior numero di Flotte (Supporto di Flotte + Forza della Flotta Modificata). Questa carta può essere respinta da un voto del Senato nella seguente Fase del Senato (dopo aver assegnato le Province vacanti) per evitare i costi di mantenimento ma solo nel turno in cui appare la carta. La carta rimane nel Foro sino a che non viene respinta o si sconfigge la Guerra come sopra indicato. Se vi sono due guerre che richiedono il maggior numero di Flotte, allora la sconfitta di una sola di esse causa la rimozione di questo evento. Le Flotte fornite da questo evento contano per il limite di 25 Flotte.

176-2	INCREASED RHODIAN INVOLVEMEN	MAGGIORE COINVOLGIMENTO DI RODI	Se nessuna Guerra corrente richiede Flotte questo evento non ha effetto e viene immediatamente scartato. L'evento è identico alla ALLEANZA MARITTIMA CON RODI eccetto che lo Stato riceve 12 Flotte gratuite.
177-1	STORM AT SEA	TEMPESTA IN MARE	2d6 di Flotte romane a scelta del HRAO (schierate o meno ma escluse le Flotte Provinciali) vengono eliminate (sino al massimo di quelle esistenti). Non vi sono effetti sulle Legioni sebbene alcune possano dover essere ritirate in Italia per mancanza di supporto se non possono essere formate Flotte aggiuntive sufficienti nel corso della Fase del Senato. Questo evento non ha effetto sulla costruzione di nuove Flotte.
177-2	ANOTHER STORM AT SEA	UN'ALTRA TEMPESTA IN MARE	2d6 di Flotte romane a scelta del HRAO (schierate o meno ma escluse le Flotte Provinciali) vengono eliminate (sino al massimo di quelle esistenti). Non vi sono effetti sulle Legioni sebbene alcune possano dover essere ritirate in Italia per mancanza di supporto se non possono essere formate Flotte aggiuntive sufficienti nel corso della Fase del Senato. Questo evento non ha effetto sulla costruzione di nuove Flotte. Si possono avere ancora altri eventi di TEMPESTA IN MARE.
178-1	TRIAL OF VERRES - 70 BC	PROCESSO A VERRE - 70 A.C.	Processi conclusi con successo contro Governatori corrotti scoraggiano il cattivo governo delle Province. Nel corso della Fase delle Entrate seguente le Entrate dello Stato di ciascuna Provincia sono elevate di 3T. Il Bottino Provinciale dei Governatori viene ridotto dello stesso ammontare. Il Bottino Provinciale può essere ridotto ad un minimo di zero, lo Stato non paga di più a causa di questo evento.
178-2	ANOTHER CORRUPTION TRIAL	UN ALTRO PROCESSO PER CORRUZIONE	Ulteriori processi conclusi con successo contro Governatori corrotti scoraggiano il cattivo governo delle Province. Nel corso della Fase delle Entrate seguente le Entrate dello Stato di ciascuna Provincia sono elevate di 5T. Il Bottino Provinciale dei Governatori viene ridotto dello stesso ammontare. Il Bottino Provinciale può essere ridotto ad un minimo di zero, lo Stato non paga di più a causa di questo evento.

LE CARTE

N°	Titolo in inglese	Traduzione	Note- effetti speciali
1	1ST PUNIC WAR	1° GUERRA PUNICA	Prima di Tre Guerre Puniche Inattiva sino a quando non viene attaccata o non trova la Guerra Corrispondente. La Vittoria crea le Province della Sicilia & Corsica e della Sardegna.
2	2ND PUNIC WAR	2° GUERRA PUNICA	Seconda di Tre Guerre Puniche Se attiva tirate 1d6 al termine di ogni Fase del Foro per distruggere una Tassa a Contadini sino a che non viene sconfitta. La Vittoria crea le Province della Hispania Citerior e della Hispania Ulterior. Attacca: Gallia Cisalpina e Gallia Narbonensis.
3	1ST ILLYRIAN WAR	1° GUERRA ILLIRICA	Prima di due Guerre Illiriche Inattiva sino 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 Il liriche. Attacca: Macedonia.
4	2ND ILLYRIAN WAR	2° GUERRA ILLIRICA	Seconda di due Guerre Illiriche Crea la Provincia dell'Illyricum se sono sconfitte ENTRAMBE le Guerre Il liriche. Attacca: Macedonia.
5	1ST GALLIC WAR	1° GUERRA GALLICA	Prima di tre Guerre Galliche La Vittoria crea la Provincia della Gallia Cisalpina. Attacca: Gallia Cisalpina, Gallia Narbonensis e Gallia Transalpina.
6	1ST MACEDONIAN WAR	1° GUERRA MACEDONE	Prima di quattro Guerre Macedoni. Rivolta se la Macedonia è una Provincia. Attacca: Illyricum e Macedonia.
7	2ND MACEDONIAN WAR	2° GUERRA MACEDONE	Seconda di quattro Guerre Macedoni. Inattiva sino a quando non viene attaccata o non trova la Guerra Corrispondente. Rivolta se la Macedonia è una Provincia. Attacca: Illyricum e Macedonia.
8	SYRIAN WAR	GUERRA SIRIANA	Rivolta se la Syria è una Provincia. Attacca: Bithyna, Macedonia ed Asia.
9	CORNELIUS [1]	-	Prima di tre Rivolte di Schiavi. Elimina la Concessione del Grano Siciliano. Se la Sicilia non è ancora una Provincia, trattatela come Inattiva sino alla Fase della Rivoluzione in cui lo diviene. Crea o peggiora le condizioni di Siccità anche se Inattiva. Attacca: Sicilia.
10	P. CORNELIUS SCIPIO AFRICANUS [1A]	Annula il Disastro / Stallo nelle Guerre Puniche ma non eventuali Leader. - CATO (22A)	Seconda di tre Rivolte di Schiavi. Elimina la Concessione del Grano Siciliano. Se la Sicilia non è ancora una Provincia, trattatela come Inattiva sino alla Fase della Rivoluzione in cui lo diviene. Crea o peggiora le condizioni di Siccità anche se Inattiva. Attacca: Sicilia.
11	FABIUS [2]	-	-
12	Q. FABIVS MAXIMVS VERRUCOSVS CUNCATOR [2A]	-	Dimezza le perdite (arrotondate per eccesso) in combattimento a meno che non sia Maestro degli Equites.
13	VALERIUS 3	-	-
14	JULIUS [4]	-	-
15	CLAUDIUS 5	-	-

16	MANLIUS 6	-	
17	FULVIUS [7]	-	
18	FURIUS 8	-	
19	AURELIUS 9	-	
20	JUNIUS 10	-	
21	PAPIRIUS 11	-	
22	ACILIUS 12	-	
23	FLAMINIUS 13	-	
24	AELIUS 14	-	
25	SULPICIUS 15		<p>Può essere usato per iniziare una proposta aggirando il Magistrato che Presiede.</p> <p>Può opporre Veto ad un Processo o ad una proposta prima o durante il turno di voto di una Fazione.</p> <p>Non può opporre Veto all'ultimo candidato possibile, per Console a Vita, per le proposte di Dittatore e per i Processi per Assassinio.</p>
26	CALPURNICUS 16		<p>Può essere usato per iniziare una proposta aggirando il Magistrato che Presiede.</p> <p>Può opporre Veto ad un Processo o ad una proposta prima o durante il turno di voto di una Fazione.</p> <p>Non può opporre Veto all'ultimo candidato possibile, per Console a Vita, per le proposte di Dittatore e per i Processi per Assassinio.</p>
27	PLAUTIUS 17		<p>Può essere usato per iniziare una proposta aggirando il Magistrato che Presiede.</p> <p>Può opporre Veto ad un Processo o ad una proposta prima o durante il turno di voto di una Fazione.</p> <p>Non può opporre Veto all'ultimo candidato possibile, per Console a Vita, per le proposte di Dittatore e per i Processi per Assassinio.</p>
28	QUINCTIUS [18]		<p>Può essere usato per iniziare una proposta aggirando il Magistrato che Presiede.</p> <p>Può opporre Veto ad un Processo o ad una proposta prima o durante il turno di voto di una Fazione.</p> <p>Non può opporre Veto all'ultimo candidato possibile, per Console a Vita, per le proposte di Dittatore e per i Processi per Assassinio.</p>
29	T. QUINCTIUS FLAMINIUS [18A]	<p>Annulla il Disastro / Stallo nelle Guerre Macedoni ma non eventuali Leader.</p> <p>- CATO (22A)</p>	<p>Può essere usato per iniziare una proposta aggirando il Magistrato che Presiede.</p> <p>Può opporre Veto ad un Processo o ad una proposta prima o durante il turno di voto di una Fazione.</p> <p>Non può opporre Veto all'ultimo candidato possibile, per Console a Vita, per le proposte di Dittatore e per i Processi per Assassinio.</p>
30	AEMILIUS [19]		<p>Può essere usato per iniziare una proposta aggirando il Magistrato che Presiede.</p> <p>Può opporre Veto ad un Processo o ad una proposta prima o durante il turno di voto di una Fazione.</p> <p>Non può opporre Veto all'ultimo candidato possibile, per Console a Vita, per le proposte di Dittatore e per i Processi per Assassinio.</p>
31	L. AEMILIUS PAULLUS MACEDONICUS [19A]	<p>Annulla il Disastro / Stallo nelle Guerre Macedoni ma non eventuali Leader.</p>	<p>Può essere usato per iniziare una proposta aggirando il Magistrato che Presiede.</p> <p>Può opporre Veto ad un Processo o ad una proposta prima o durante il turno di voto di una Fazione.</p> <p>Non può opporre Veto all'ultimo candidato possibile, per Console a Vita, per le proposte di Dittatore e per i Processi per Assassinio.</p>

32	TERENTIUS 20		Uno dei vostri Senatori a Roma può tentare di annullare l'uso di un Tribuno tirando un risultato pari con 1d6. Indipendentemente dal risultato, il Senatore è sospettato e perde Popolarità pari al tiro di dado. Questo non impedisce ad un altro Tribuno di essere giocato per lo stesso fine. Se il Tribuno attaccato deve fare una proposta il tentativo deve essere fatto prima che si richiedano le votazioni.
33	M. PORCIUS CATO THE ELDER (IL VECCHIO) [22A]	1 Tribuno Gratuito per Turno +6 voti nelle proposte di Legge - Scipio (1A & 1B) / Flaminius (18A)	Uno dei vostri Senatori a Roma può tentare di annullare l'uso di un Tribuno tirando un risultato pari con 1d6. Indipendentemente dal risultato, il Senatore è sospettato e perde Popolarità pari al tiro di dado. Questo non impedisce ad un altro Tribuno di essere giocato per lo stesso fine. Se il Tribuno attaccato deve fare una proposta il tentativo deve essere fatto prima che si richiedano le votazioni.
34	HAMILCAR	AMILCARE	Guerre Puniche Incrementa la Forza di tutte e tre le Guerre Puniche. Può combinarsi con Annibale.
35	HANNIBAL	ANNIBALE	Guerre Puniche Incrementa la Forza di tutte e tre le Guerre Puniche. Può combinarsi con Amilcare Se legato alla Seconda Guerra Punica tirate 1d6 al termine di ogni Fase del Foro per distruggere una Tassa a Contadini sino a quando non viene sconfitta.
36	ANTIOCHUS III	ANTIOCO III	Guerra Siriana Aumenta la forza della Guerra Siriana
37	PHILIP V	FILIPPO V	Guerre Macedoni Aumenta la forza di tutte e quattro le Guerre Macedoni
38	TRIBUNE	TRIBUNO	Può essere usato per iniziare una proposta aggirando il Magistrato che Presiede. Può opporre Veto ad un Processo o ad una proposta prima o durante il turno di voto di una Fazione. Non può opporre Veto all'ultimo candidato possibile, per Console a Vita, per le proposte di Dittatore e per i Processi per Assassinio.
39	TRIBUNE	TRIBUNO	Può essere usato per iniziare una proposta aggirando il Magistrato che Presiede. Può opporre Veto ad un Processo o ad una proposta prima o durante il turno di voto di una Fazione. Non può opporre Veto all'ultimo candidato possibile, per Console a Vita, per le proposte di Dittatore e per i Processi per Assassinio.
40	TRIBUNE	TRIBUNO	Può essere usato per iniziare una proposta aggirando il Magistrato che Presiede. Può opporre Veto ad un Processo o ad una proposta prima o durante il turno di voto di una Fazione. Non può opporre Veto all'ultimo candidato possibile, per Console a Vita, per le proposte di Dittatore e per i Processi per Assassinio.
41	TRIBUNE	TRIBUNO	Può essere usato per iniziare una proposta aggirando il Magistrato che Presiede. Può opporre Veto ad un Processo o ad una proposta prima o durante il turno di voto di una Fazione. Non può opporre Veto all'ultimo candidato possibile, per Console a Vita, per le proposte di Dittatore e per i Processi per Assassinio.

42	TRIBUNE	TRIBUNO	<p>Può essere usato per iniziare una proposta aggirando il Magistrato che Presiede.</p> <p>Può opporre Veto ad un Processo o ad una proposta prima o durante il turno di voto di una Fazione.</p> <p>Non può opporre Veto all'ultimo candidato possibile, per Console a Vita, per le proposte di Dittatore e per i Processi per Assassino.</p>
43	TRIBUNE	TRIBUNO	<p>Può essere usato per iniziare una proposta aggirando il Magistrato che Presiede.</p> <p>Può opporre Veto ad un Processo o ad una proposta prima o durante il turno di voto di una Fazione.</p> <p>Non può opporre Veto all'ultimo candidato possibile, per Console a Vita, per le proposte di Dittatore e per i Processi per Assassino.</p>
44	TRIBUNE	TRIBUNO	<p>Può essere usato per iniziare una proposta aggirando il Magistrato che Presiede.</p> <p>Può opporre Veto ad un Processo o ad una proposta prima o durante il turno di voto di una Fazione.</p> <p>Non può opporre Veto all'ultimo candidato possibile, per Console a Vita, per le proposte di Dittatore e per i Processi per Assassino.</p>
45	TRIBUNE	TRIBUNO	<p>Può essere usato per iniziare una proposta aggirando il Magistrato che Presiede.</p> <p>Può opporre Veto ad un Processo o ad una proposta prima o durante il turno di voto di una Fazione.</p> <p>Non può opporre Veto all'ultimo candidato possibile, per Console a Vita, per le proposte di Dittatore e per i Processi per Assassino.</p>
46	TRIBUNE	TRIBUNO	<p>Può essere usato per iniziare una proposta aggirando il Magistrato che Presiede.</p> <p>Può opporre Veto ad un Processo o ad una proposta prima o durante il turno di voto di una Fazione.</p> <p>Non può opporre Veto all'ultimo candidato possibile, per Console a Vita, per le proposte di Dittatore e per i Processi per Assassino.</p>
47	SECRET BODYGUARD	GUARDIA DEL CORPO SEGRETA	<p>Giocabile dopo qualsiasi risoluzione di un tentativo di Assassino contro uno dei vostri Senatori per ridurre il risultato di uno. Scartatela dopo l'uso.</p> <p>Se l'Assassino non viene catturato allora, indipendentemente dal risultato originario, si deve fare un tiro di dado aggiuntivo per Guardia del Corpo Segreta giocata solo per tentare di prendere l'Assassino. Questi tiri di dado usano i modificatori originari e si ignora qualsiasi risultato di Ucciso.</p>
48	INFLUENCE PEDDLING	CLIENTELISMO	<p>Potete scartare questa carta in qualsiasi momento che non sia durante la Fase della Rivoluzione e pescare una carta non giocata a caso da un avversario a vostra scelta.</p>
49	ASSASSIN	ASSASSINO	<p>Ampio supporto per un assassinio.</p> <p>Sommate +1 al tiro di dado per il tentativo di Assassino ed a quello delle Guardie del Corpo. Giocatela prima della risoluzione e scartatela dopo l'uso.</p> <p>Effetto cumulativo con altre carte di Guardia del Corpo ed Assassino.</p> <p>Tiro di dado ≥ 5 Ucciso 3-4 Nessun effetto ≤ 2 Catturato</p>

50	SEDUCTION	SEDUZIONE	<p>Per il vostro Tentativo di Persuasione nella vostra iniziativa, effettuate un Tentativo di Persuasione non opponibile contro un Senatore non Leader di Fazione a vostra scelta.</p> <p>Non si possono usare Talenti per difendersi in questa iniziativa. I Talenti già sul Senatore in questione valgono.</p> <p>Giocabile immediatamente prima di annunciare il Senatore in questione.</p>
51	BLACKMAIL	RICATTO	<p>Per il vostro Tentativo di Persuasione nella vostra iniziativa, effettuate un Tentativo di Persuasione non opponibile contro un Senatore non Leader di Fazione a vostra scelta.</p> <p>Non si possono usare Talenti per difendersi in questa iniziativa. I Talenti già sul Senatore in questione valgono.</p> <p>Se fallisce, l'Influenza e Popolarità del Senatore in questione (oggetto del tentativo) sono ridotte ciascuna di 2d6.</p>
52	ARMAMENT	ARMAMENTI	<p>Concessione</p> <p>Ricevete immediatamente 2T per nuova Legione reclutata.</p> <p>Può essere distrutta da un evento di Disastro Naturale. Rimettetela nella Curia se distrutta.</p> <p>Rimettetela nel Foro se il Senatore che la possiede viene condannato o ucciso.</p>
53	SHIP BUILDING	CANTIERI NAVALI	<p>Concessione</p> <p>Ricevete immediatamente 3T per nuova Flotta costruita.</p> <p>Può essere distrutta da un evento di Disastro Naturale. Rimettetela nella Curia se distrutta.</p> <p>Rimettetela nel Foro se il Senatore che la possiede viene condannato o ucciso.</p>
54	AEGYPTIAN GRAIN	GRANO EGIZIANO	<p>Concessione</p> <p>5 T per turno</p> <p>Raddoppiare volontariamente la rendita e -2 alla Popolarità se è in effetto la Siccità. +1 al moltiplicatore della rendita e -1 Popolarità per effetto di Siccità aggiuntivo.</p> <p>Distrutta dalla Guerra Alessandrina.</p> <p>Rimettetela nella Curia se distrutta.</p> <p>Rimettetela nel Foro se il Senatore che la possiede viene condannato o ucciso.</p>
55	SICILIAN GRAIN	GRANO SICILIANO	<p>Concessione</p> <p>4 T per turno</p> <p>Raddoppiare volontariamente la rendita e -2 alla Popolarità se è in effetto la Siccità. +1 al moltiplicatore della rendita e -1 Popolarità per effetto di Siccità aggiuntivo.</p> <p>Distrutta dalle Rivolte di Schiavi Siciliani.</p> <p>Rimettetela nella Curia se distrutta.</p> <p>Rimettetela nel Foro se il Senatore che la possiede viene condannato o ucciso.</p>
56	HARBOR FEES	PEDAGGI DEI PORTI	<p>Concessione</p> <p>3 T per turno</p> <p>Può essere distrutta da un evento di Disastro Naturale. Rimettetela nella Curia se distrutta.</p> <p>Rimettetela nel Foro se il Senatore che la possiede viene condannato o ucciso.</p>

57	MINING	MINIERE	Concessione 3 T per turno Può essere distrutta da un evento di Disastro Naturale. Rimettetela nella Curia se distrutta. Rimettetela nel Foro se il Senatore che la possiede viene condannato o ucciso.
58	LAND COMMISSIONER	COMMISSARIO TERRIERO	Concessione 3 T per turno Non può essere distrutta. Rimettetela nel Foro se il Senatore che la possiede viene condannato o ucciso o non è in essere alcuna Legge Fondiaria al termine della Fase del Foro.
59	TAX FARMER 1	TASSA AI CONTADINI 1	Concessione 2 T per turno Distrutta con un risultato di 1 con 1d6 quale risultato delle Guerre Puniche, Annibale, Rivolta di Gladiatori e/o Spartaco. Rimettetela nella Curia se distrutta. Rimettetela nel Foro se il Senatore che la possiede viene condannato o ucciso.
60	TAX FARMER 2	TASSA AI CONTADINI 2	Concessione 2 T per turno Distrutta con un risultato di 2 con 1d6 quale risultato delle Guerre Puniche, Annibale, Rivolta di Gladiatori e/o Spartaco. Rimettetela nella Curia se distrutta. Rimettetela nel Foro se il Senatore che la possiede viene condannato o ucciso.
61	TAX FARMER 3	TASSA AI CONTADINI 3	Concessione 2 T per turno Distrutta con un risultato di 3 con 1d6 quale risultato delle Guerre Puniche, Annibale, Rivolta di Gladiatori e/o Spartaco. Rimettetela nella Curia se distrutta. Rimettetela nel Foro se il Senatore che la possiede viene condannato o ucciso.
62	TAX FARMER 4	TASSA AI CONTADINI 4	Concessione 2 T per turno Distrutta con un risultato di 4 con 1d6 quale risultato delle Guerre Puniche, Annibale, Rivolta di Gladiatori e/o Spartaco. Rimettetela nella Curia se distrutta. Rimettetela nel Foro se il Senatore che la possiede viene condannato o ucciso.
63	TAX FARMER 5	TASSA AI CONTADINI 5	Concessione 2 T per turno Distrutta con un risultato di 5 con 1d6 quale risultato delle Guerre Puniche, Annibale, Rivolta di Gladiatori e/o Spartaco. Rimettetela nella Curia se distrutta. Rimettetela nel Foro se il Senatore che la possiede viene condannato o ucciso.
64	TAX FARMER 6	TASSA AI CONTADINI 6	Concessione 2 T per turno Distrutta con un risultato di 6 con 1d6 quale risultato delle Guerre Puniche, Annibale, Rivolta di Gladiatori e/o Spartaco. Rimettetela nella Curia se distrutta. Rimettetela nel Foro se il Senatore che la possiede viene condannato o ucciso.

LA REPUBBLICA DI ROMA

65	ERA ENDS	FINE DELL'EPOCA	La partita finisce al termine della Fase del Foro. Tutti i Tentativi di Persuasione falliscono automaticamente con un risultato di 9 o più (invece di 10 o più come al solito)
66	3RD MACEDONIAN WAR	3° GUERRA MACEDONE	Terza su 4 Guerre Macedoni Rivolta se la Macedonia è una Provincia Attacca: Illyricum e Macedonia
67	4TH MACEDONIAN WAR	4° GUERRA MACEDONE	Quarta su 4 Guerre Macedoni La Vittoria crea la Provincia della Macedonia Attacca: Illyricum
68	JUGURTHINE WAR	GUERRA GIUGURTINA	Attacca: Africa
69	3RD PUNIC WAR	3° GUERRA PUNICA	Terza su 3 Guerre Puniche La Vittoria crea la Provincia dell'Africa
70	GERMANIC MIGRATIONS	MIGRAZIONI DEI GERMANI	Crea immediatamente la Provincia della Gallia Narbonensis una volta attaccata, indipendentemente dal risultato della battaglia Attacca: Gallia Cisalpina, Illyricum e Gallia Transalpina.
71	CILICIAN PIRATES	PIRATI CILICI	Prima di due PIRATI CILICI. Inattiva sino a quando non viene attaccata o trova la guerra corrispondente. Crea o peggiora le condizioni di Siccità anche se Inattiva. La Vittoria crea la Provincia della Cilicia et Cyprus. Attacca: Corsica et Sardinia e la Bithynia.
72	LUSITANIAN WAR	GUERRA LUSITANA	Se la Hispania Citerior e la Hispania Ulterior non sono ancora Province, trattatela come Inattiva sino alla Fase della Rivoluzione in cui sono Province. Attacca: Hispania Citerior e Hispania Ulterior
73	NUMANTINE WAR	GUERRA NUMANTINA	Se la Hispania Citerior non è ancora una Provincia, trattatela come Inattiva sino alla Fase della Rivoluzione in cui diviene Provincia. Attacca: Hispania Citerior.
74	SICILIAN SLAVE REVOLT	RIVOLTA DI SCHIAVI IN SICILIA	Prima di tre Rivolte di Schiavi. Elimina la Concessione del Grano Siciliano. Se la Sicilia non è ancora una Provincia, trattatela come Inattiva sino alla Fase della Rivoluzione in cui lo diviene. Crea o peggiora le condizioni di Siccità anche se Inattiva. Attacca: Sicilia.
75	SICILIAN SLAVE REVOLT	RIVOLTA DI SCHIAVI IN SICILIA	Seconda di tre Rivolte di Schiavi. Elimina la Concessione del Grano Siciliano. Se la Sicilia non è ancora una Provincia, trattatela come Inattiva sino alla Fase della Rivoluzione in cui lo diviene. Crea o peggiora le condizioni di Siccità anche se Inattiva. Attacca: Sicilia.
76	P. CORNELIUS AFRICANUS [1B]	SCIPIO AEMILIANUS	Annulla il Disastro / Stallo della 3° Guerra Punica e delle Rivolte in Spagna ma non eventuali Leader.
77	L. CORNELIUS SULLA [1C]		Annulla il Disastro / Stallo nelle Guerre Sociali e Mitridatiche, ma non eventuali Leader. MARIUS [27A]
78	M. FULVIUS FLACCUS [7A]		Può richiedere la Concessione di Commissario Terriero nel corso della Fase del Senato in qualsiasi momento dopo i Processi sempre che sia un essere una Legge Fondiaria. LAENAS [23A]
79	SERVILIUS [21]		-
80	C. SERVILIUS GLAUCIA [21A]		Oratore della Folla: può tirare 3d6 quando fa Appello al Popolo. SULLA (1C)
81	PROCIUS [22]		-
82	POPILLIUS [23]		-

83	P. POPILLIUS LAENAS [23A]		Può opporre Veto ad una Legge Fondiaria per turno senza usare una carta di Tribuno. GRACCHIUS (25A & 25B) FLACCUS (7A)
84	CASSIUS 24		-
85	SEMPRONIUS [25]		-
86	T. SEMPRONIUS GRACCHUS [25A]		Può proporre una Legge Fondiaria per turno senza l'uso di una carta di Tribuno. Può essere giocata anche se la 25B è già in gioco. + C. GRACCHUS (25B)
87	C. SEMPRONIUS GRACCHUS [25A]		Può proporre una Legge Fondiaria per turno senza l'uso di una carta di Tribuno. Può essere giocata anche se la 25A è già in gioco. + C. GRACCHUS (25A)
88	C MARIUS [25A]		+1 al tiro di dado per i Cavalieri Annulla il Disastro / Stallo nelle Guerre Sociali e Giugurtina ma non eventuali Leader. - SULLA (1C)
89	VIRIATHUS		Rivolte Spagnole Aumenta la Forza di tutte le Rivolte Spagnole SE esiste la Provincia(e) per la Rivolta(e). Non attiva automaticamente le Rivolte Spagnole Inattive sino a quando la Provincia(e) richieste per la Rivolta(e) sono create; sino a quel momento rimane nella Curia e tira per la vecchiaia.
90	TRIBUNE	TRIBUNO	Può essere usato per iniziare una proposta aggirando il Magistrato che Presiede. Può opporre Veto ad un Processo o ad una proposta prima o durante il turno di voto di una Fazione. Non può opporre Veto all'ultimo candidato possibile, per Console a Vita, per le proposte di Dittatore e per i Processi per Assassinio.
91	TRIBUNE	TRIBUNO	Può essere usato per iniziare una proposta aggirando il Magistrato che Presiede. Può opporre Veto ad un Processo o ad una proposta prima o durante il turno di voto di una Fazione. Non può opporre Veto all'ultimo candidato possibile, per Console a Vita, per le proposte di Dittatore e per i Processi per Assassinio.
92	TRIBUNE	TRIBUNO	Può essere usato per iniziare una proposta aggirando il Magistrato che Presiede. Può opporre Veto ad un Processo o ad una proposta prima o durante il turno di voto di una Fazione. Non può opporre Veto all'ultimo candidato possibile, per Console a Vita, per le proposte di Dittatore e per i Processi per Assassinio.
93	TRIBUNE	TRIBUNO	Può essere usato per iniziare una proposta aggirando il Magistrato che Presiede. Può opporre Veto ad un Processo o ad una proposta prima o durante il turno di voto di una Fazione. Non può opporre Veto all'ultimo candidato possibile, per Console a Vita, per le proposte di Dittatore e per i Processi per Assassinio.
94	TRIBUNE	TRIBUNO	Può essere usato per iniziare una proposta aggirando il Magistrato che Presiede. Può opporre Veto ad un Processo o ad una proposta prima o durante il turno di voto di una Fazione. Non può opporre Veto all'ultimo candidato possibile, per Console a Vita, per le proposte di Dittatore e per i Processi per Assassinio.

95	TRIBUNE	TRIBUNO	<p>Può essere usato per iniziare una proposta aggirando il Magistrato che Presiede.</p> <p>Può opporre Veto ad un Processo o ad una proposta prima o durante il turno di voto di una Fazione.</p> <p>Non può opporre Veto all'ultimo candidato possibile, per Console a Vita, per le proposte di Dittatore e per i Processi per Assassinio.</p>
96	TRIBUNE	TRIBUNO	<p>Può essere usato per iniziare una proposta aggirando il Magistrato che Presiede.</p> <p>Può opporre Veto ad un Processo o ad una proposta prima o durante il turno di voto di una Fazione.</p> <p>Non può opporre Veto all'ultimo candidato possibile, per Console a Vita, per le proposte di Dittatore e per i Processi per Assassinio.</p>
97	MURDER OF A TRIBUNE	ASSASSINIO DI UN TRIBUNO	<p>Uno dei vostri Senatori a Roma può tentare di annullare l'uso di un Tribuno tirando un risultato pari con 1d6. Indipendentemente dal risultato, il Senatore è sospettato e perde Popolarità pari al tiro di dado. Questo non impedisce ad un altro Tribuno di essere giocato per lo stesso fine.</p> <p>Se il Tribuno attaccato deve fare una proposta il tentativo deve essere fatto prima che si richiedano le votazioni.</p>
98	MURDER OF A TRIBUNE	ASSASSINIO DI UN TRIBUNO	<p>Uno dei vostri Senatori a Roma può tentare di annullare l'uso di un Tribuno tirando un risultato pari con 1d6. Indipendentemente dal risultato, il Senatore è sospettato e perde Popolarità pari al tiro di dado. Questo non impedisce ad un altro Tribuno di essere giocato per lo stesso fine.</p> <p>Se il Tribuno attaccato deve fare una proposta il tentativo deve essere fatto prima che si richiedano le votazioni.</p>
99	ASSASSIN	ASSASSINO	<p>Ampio supporto per un assassinio.</p> <p>Sommate +1 al tiro di dado per il tentativo di Assassinio ed a quello delle Guardie del Corpo. Giocatela prima della risoluzione e scartatela dopo l'uso.</p> <p>Effetto cumulativo con altre carte di Guardia del Corpo ed Assassinio.</p> <p>Tiro di dado ≥ 5 Ucciso 3-4 Nessun effetto ≤ 2 Catturato</p>
100	ASSASSIN	ASSASSINO	<p>Ampio supporto per un assassinio.</p> <p>Sommate +1 al tiro di dado per il tentativo di Assassinio ed a quello delle Guardie del Corpo. Giocatela prima della risoluzione e scartatela dopo l'uso.</p> <p>Effetto cumulativo con altre carte di Guardia del Corpo ed Assassinio.</p> <p>Tiro di dado ≥ 5 Ucciso 3-4 Nessun effetto ≤ 2 Catturato</p>
101	SECRET BODYGUARD	GUARDIA DEL CORPO SEGRETA	<p>Giocabile dopo qualsiasi risoluzione di un tentativo di Assassinio contro uno dei vostri Senatori per ridurre il risultato di uno. Scartatela dopo l'uso.</p> <p>Se l'Assassino non viene catturato allora, indipendentemente dal risultato originario, si deve fare un tiro di dado aggiuntivo per Guardia del Corpo Segreta giocata solo per tentare di prendere l'Assassino. Questi tiri di dado usano i modificatori originari e si ignora qualsiasi risultato di Ucciso.</p>

102	SECRET BODYGUARD	GUARDIA DEL CORPO SEGRETA	Giocabile dopo qualsiasi risoluzione di un tentativo di Assassinio contro uno dei vostri Senatori per ridurre il risultato di uno. Scartatela dopo l'uso. Se l'Assassino non viene catturato allora, indipendentemente dal risultato originario, si deve fare un tiro di dado aggiuntivo per Guardia del Corpo Segreta giocata solo per tentare di prendere l'Assassino. Questi tiri di dado usano i modificatori originari e si ignora qualsiasi risultato di Ucciso.
103	GRAFT	ELARGIZIONE	Un Senatore a Roma può annullare un Veto di un Tribuno o una proposta pagando 1d6 di Talenti (dal Tesoro Personale) alla banca. Questo non impedisce il gioco di un altro Tribuno per lo stesso fine. L'Elargizione può essere annullata se il risultato del tiro di dado è troppo alto, ma la carta viene scartata comunque. Se il Tribuno in questione è usato per fare una proposta, questa carta deve essere giocata prima di iniziare le votazioni.
104	INFLUENCE PEDDLING	CLIENTELISMO	Potete scartare questa carta in qualsiasi momento che non sia durante la Fase della Rivoluzione e pescare una carta non giocata a caso da un avversario a vostra scelta.
105	MOB INCITED TO VIOLENCE	LA FOLLA E' INCITATA ALLA VIOLENZA	Questa carta può essere giocata contro qualsiasi giocatore che ha appena risolto (con successo o meno) un Assassinio di un Tribuno o una carta intrigo di Elargizione. Pescate 1d6 di segnalini di Mortalità più il valore di Oratoria di uno dei vostri Senatori a Roma. I Senatori a Roma appartenenti alla Fazione del giocatore che ha annullato il Tribuno che corrispondono ai segnalini di Mortalità pescati sono uccisi.
106	PERGAMENE BEQUEST	LASCITO DI PERGAMO	Lo Stato ottiene 50 T nella Fase delle Entrate se, nella precedente Fase del Senato, il Console di Campo con 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 del Foro se recuperato. Scartatelo solo dopo averlo recuperato.
107	CALPURNIAN LAW	LEGGE CALPURNIA	Viene creata una commissione permanente per recuperare i danni causati dai Governatori. Il Censore può ora multare un qualsiasi Governatore corrotto a Roma con 1d6 di Talenti una volta per turno durante la Fase del Senato dell'anno in cui quel Governatore torna a Roma. Questo non conta come Processo e non è soggetto all'Appello al Popolo o al Veto. Le multe sono pagate alla banca dal Tesoro Personale dell'ex governatore e qualsiasi cifra mancasse deve essere presa dal Tesoro della Fazione. Se egli, o il Tesoro della Fazione, non è in grado di pagare, quanto mancante sottratto come Popolarità ed Influenza dal Senatore.
108	MILITARY REFORMS	RIFORME MILITARI	Il potere del Senato declina con la maggiore incidenza della forza militare. Da qui in poi, nessun giocatore può essere nominato Console a Vita semplicemente avendo 35 punti Influenza.
109	TRADITION ERODES	LA TRADIZIONE ERODE	Da qui in poi, i Senatori possono ripetere il mandato come Console in turni successivi senza limite. Questa carta non può essere giocata a meno che non vi siano Guerre Attive con una Forza totale sommata di almeno 15 in gioco.

110	SERVILIAN LAW	LEGGE SERVILIA		La vostra Fazione, come campione dei Cavalieri, può aggiungere +1 a tutti i futuri tentativi di Attrazione di Cavalieri OPPURE scarta apertamente questa carta in qualsiasi momento dopo che è in essere la LEGGE ACILIA respingendo la LEGGE ACILIA. REGOLA AVANZATA sul passaggio delle leggi: se giocata per il +1 di Attrazione dei Cavalieri il beneficio può solamente influenzare chi gioca la carta - non la Fazione del proponente o sostenitore. Se giocata per respingere la Legge Acilia viene votata normalmente.
111	ACILIAN LAW	LEGGE ACILIA		Il potere della Legge Calpurnia riguardante la multa ai governatori corrotti viene trasferita dal Censore alla Fazione che controlla più Cavalieri nel momento in cui si usa il potere. In caso di parità risolvete tirando i dadi. I Senatori che controllano i Cavalieri possono non essere a Roma. Non giocabile prima del gioco della Legge Calpurnia. REGOLA AVANZATA sul passaggio delle leggi: se è stata scartata la Legge Calpurnia o è stata respinta ai voti, questa può essere scartata nel metodo normale nel corso della Fase della Rivoluzione.
112	1ST MITHRIDATIC WAR	1° MITRIDATICA	GUERRA	Prima di 3 Guerre Mitridatiche Rivolta se la Bithynia è una Provincia. Attacca: Bithynia, Syria, Macedonia ed Asia.
113	2ND MITHRIDATIC WAR	2° MITRIDATICA	GUERRA	Seconda di 3 Guerre Mitridatiche Inattiva sino a quando non viene attaccata o trova la guerra corrispondente. Rivolta se la Bithynia è una Provincia. Attacca: Bithynia, Syria ed Asia.
114	3RD MITHRIDATIC WAR	3° MITRIDATICA	GUERRA	Terza di 3 Guerre Mitridatiche La Vittoria crea la Provincia della Siria e la Provincia Sviluppata della Bithynia (Bithynia-Pontus). Se esiste la Provincia della Bithynia ma non è sviluppata, la vittoria sviluppa automaticamente la Provincia. Non si assegna Influenza per lo sviluppo in questo modo. Attacca: Syria ed Asia.
115	2ND GALLIC WAR	2° GUERRA GALLICA		Seconda di tre Guerre Galliche. Inattiva sino a quando non viene attaccata o trova la guerra corrispondente. Rivolta se esiste la Provincia della Gallia Transalpina. La Vittoria crea la Provincia della Gallia Transalpina. Attacca: Gallia Cisalpina, Gallia Narbonensis e Gallia Transalpina.
116	3RD GALLIC WAR	3° GUERRA GALLICA		Rivolta se esiste la Provincia della Gallia Transalpina. La Vittoria crea la Provincia della Gallia Transalpina. Attacca: Gallia Cisalpina, Gallia Narbonensis e Gallia Transalpina.
117	PARTHIAN WAR	GUERRA DEI PARTI		Attacca: Cilicia et Cyprus, Bithynia, Syria ed Asia.
118	ALEXANDRINE WAR	GUERRA ALESSANDRINA		Elimina la Concessione del Grano Egiziano. Crea o peggiora la condizione di Siccità.
119	SOCIAL WAR	GUERRA SOCIALE		Attiva tutte le Guerre Inattive e Rivolte che fanno parte di un gruppo di Guerre Corrispondenti. Non incrementa la Forza di alcuna guerra Corrispondente.
120	INVASION OF GERMANIA	INVASIONE DELLA GERMANIA		Inattiva sino a che Roma non la attacca.
121	INVASION OF BRITANNIA	INVASIONE DELLA BRITANNIA		Inattiva sino a che Roma non la attacca.

122	2ND CILICIAN PIRATES	2° PIRATI CILICI	Seconda di due PIRATI CILICI. Inattiva sino a quando non viene attaccata o trova la guerra corrispondente. Crea o peggiora le condizioni di Siccità anche se Inattiva. Attacca: Corsica et Sardinia e Creta et Cyrenaica. Crea la Provincia di Creta et Cyrenaica
123	SERTORIAN REVOLT	RIVOLTA SERTORIANA	Terza di tre Rivolte Spagnole Se la Hispania Citerior ed Hispania Ulterior non sono ancora Province, trattatela come Inattiva sino alla Fase della Rivoluzione nella quale lo sono. Attacca: Hispania Citerior ed Hispania Ulterior
124	GLADIATOR REVOLT	RIVOLTA GLADIATORI	Terza di tre Rivolte di Schiavi Se attiva tirate 1d6 al termine di ciascuna Fase del Foro per distruggere una Tassa a Contadini sino a quando non viene sconfitta.
125	C. JULIUS CAESAR [4A] ERRATA C. JULIUS CAESAR: Si sono invertite sulla carta la Popolarità e l'Influenza. La Popolarità è 2 e l'Influenza è 5.		Può convertire 2 legioni a legioni veterane alleate (invece di una) per ciascuna vittoria. - CATO (22B)
126	M. PORCIUS CATO THE YOUNGER (IL GIOVANE) [22B]		1 Tribuno gratuito per turno +6 voti e doppi Cavalieri per le Proposte di Legge - CAESAR (4A)
127	OCTAVIUS [26]		-
128	MARIUS [27]		-
129	TULLIUS [28]		-
130	M. TULLIUS CICERO [28A]		1 Tribuno gratuito per anno +2 al tiro di dado del Processo se Procuratore o Avvocato
131	LICINIUS [29]		-
132	M. LICINIUS CRASSUS [29A]		Raddoppia le rendite base Senatoriali e per Concessioni ma non quelle dei Cavalieri. Può essere giocato anche se è già in gioco la carta 29B. - POMEO [30A]
133	L. LICINIUS LUCULLUS [29B]		Annula le perdite per Disastro/Stallo. La Guerra è considerata non combattuta e Lucullus viene immediatamente richiamato a Roma subito dopo la chiusura della Fase del Senato seguente. Può essere giocato anche se è già in gioco la carta 29A. - POMEO [30A]
134	POMPEIUS [30]		-
135	CN. POMPEIUS MAGNUS [30A]		Raddoppia i guadagni/perdite di Popolarità. Valore MIL determinato prima di ciascuna battaglia. Il valore MIL è 2 quando si considerano i Requisiti Minimi delle Forze. - CRASSUS [29B]
136	SPARTACUS	SPARTACO	Rivolte di Schiavi. Aumenta la Forza di tutte e tre le Rivolte di Schiavi. Se corrisponde con la Rivolta di Gladiatori tirate 1d6 al termine di ogni Fase del Foro per distruggere una Tassa a Contadini sino a che non viene sconfitto.
137	MITHRIDATES VI	MITRIDATE VI	Guerre Mitridatiche Aumenta la Forza di tutte e quattro le Guerre Mitridatiche.
138	VERCINGETORIX	VERCINGETORIGE	Guerre Galliche Aumenta la Forza di tutte e tre le Guerre Galliche.

139	CLEOPATRA VII	CLEOPATRA VII	<p>Guerre Alessandrine</p> <p>TENETELA IN MANO QUANDO LA PESCATATE.</p> <p>Giocatela prima la risoluzione della Guerra Alessandrina per un effetto a scelta di chi la gioca.</p> <p>- Date al comandante romano +3 valore Militare, 50 T, ma Popolarità -5. OPPURE:</p> <p>- Giocatela come Leader nemico +3 che corrisponde con la Guerra Alessandrina.</p> <p>L'effetto +3 rimane in gioco sino a quando la Guerra Alessandrina non esce dal gioco.</p>
140	TRIBUNE	TRIBUNO	<p>Può essere usato per iniziare una proposta aggirando il Magistrato che Presiede.</p> <p>Può opporre Veto ad un Processo o ad una proposta prima o durante il turno di voto di una Fazione.</p> <p>Non può opporre Veto all'ultimo candidato possibile, per Console a Vita, per le proposte di Dittatore e per i Processi per Assassinio.</p>
141	TRIBUNE	TRIBUNO	<p>Può essere usato per iniziare una proposta aggirando il Magistrato che Presiede.</p> <p>Può opporre Veto ad un Processo o ad una proposta prima o durante il turno di voto di una Fazione.</p> <p>Non può opporre Veto all'ultimo candidato possibile, per Console a Vita, per le proposte di Dittatore e per i Processi per Assassinio.</p>
142	TRIBUNE	TRIBUNO	<p>Può essere usato per iniziare una proposta aggirando il Magistrato che Presiede.</p> <p>Può opporre Veto ad un Processo o ad una proposta prima o durante il turno di voto di una Fazione.</p> <p>Non può opporre Veto all'ultimo candidato possibile, per Console a Vita, per le proposte di Dittatore e per i Processi per Assassinio.</p>
143	TRIBUNE	TRIBUNO	<p>Può essere usato per iniziare una proposta aggirando il Magistrato che Presiede.</p> <p>Può opporre Veto ad un Processo o ad una proposta prima o durante il turno di voto di una Fazione.</p> <p>Non può opporre Veto all'ultimo candidato possibile, per Console a Vita, per le proposte di Dittatore e per i Processi per Assassinio.</p>
144	PROSCRIPTION	PROSCRIZIONE	<p>Giocabile nel corso della Fase di Combattimento immediatamente dopo una vittoria (di qualsiasi parte) in una Guerra Civile che coinvolge il Senato ed un Ribelle.</p> <p>Il HRAO può eliminare tutti i Cavalieri sulla mappa e riceve 1d6 di Talenti per il suo Tesoro Personale.</p> <p>D'ora in poi, la sua Fazione non può reclutare Cavalieri e tutti gli altri giocatori possono aggiungere +1 al loro tiro di dado per attrarre Cavalieri.</p> <p>Se il HRAO non decide in questo senso, la carta viene scartata senza alcun effetto.</p> <p>Per determinare il HRAO per questa carta tutti i Comandanti Vittoriosi sono considerati essere a Roma.</p>
145	GRAFT	ELARGIZIONE	<p>Un Senatore a Roma può annullare un Veto di un Tribuno o una proposta pagando 1d6 di Talenti (dal Tesoro Personale) alla banca.</p> <p>Questo non impedisce il gioco di un altro Tribuno per lo stesso fine.</p> <p>L'Elargizione può essere annullata se il risultato del tiro di dado è troppo alto, ma la carta viene scartata comunque. Se il Tribuno in questione è usato per fare una proposta, questa carta deve essere giocata prima di iniziare le votazioni.</p>

146	SECRET BODYGUARD	GUARDIA DEL CORPO SEGRETA	Giocabile dopo qualsiasi risoluzione di un tentativo di Assassinio contro uno dei vostri Senatori per ridurre il risultato di uno. Scartatela dopo l'uso. Se l'Assassino non viene catturato allora, indipendentemente dal risultato originario, si deve fare un tiro di dado aggiuntivo per Guardia del Corpo Segreta giocata solo per tentare di prendere l'Assassino. Questi tiri di dado usano i modificatori originari e si ignora qualsiasi risultato di Ucciso.
147	ASSASSIN	ASSASSINO	Ampio supporto per un assassinio. Sommate +1 al tiro di dado per il tentativo di Assassinio ed a quello delle Guardie del Corpo. Giocatela prima della risoluzione e scartatela dopo l'uso. Effetto cumulativo con altre carte di Guardia del Corpo ed Assassinio. Tiro di dado ≥ 5 Ucciso 3-4 Nessun effetto ≤ 2 Catturato
148	ASSASSIN	ASSASSINO	Ampio supporto per un assassinio. Sommate +1 al tiro di dado per il tentativo di Assassinio ed a quello delle Guardie del Corpo. Giocatela prima della risoluzione e scartatela dopo l'uso. Effetto cumulativo con altre carte di Guardia del Corpo ed Assassinio. Tiro di dado ≥ 5 Ucciso 3-4 Nessun effetto ≤ 2 Catturato
149	ASSASSIN	ASSASSINO	Ampio supporto per un assassinio. Sommate +1 al tiro di dado per il tentativo di Assassinio ed a quello delle Guardie del Corpo. Giocatela prima della risoluzione e scartatela dopo l'uso. Effetto cumulativo con altre carte di Guardia del Corpo ed Assassinio. Tiro di dado ≥ 5 Ucciso 3-4 Nessun effetto ≤ 2 Catturato
150	INFLUENCE PEDDLING	CLIENTELISMO	Potete scartare questa carta in qualsiasi momento che non sia durante la Fase della Rivoluzione e pescare una carta non giocata a caso da un avversario a vostra scelta.
151	MURDER OF A TRIBUNE	ASSASSINIO DI UN TRIBUNO	Uno dei vostri Senatori a Roma può tentare di annullare l'uso di un Tribuno tirando un risultato pari con 1d6. Indipendentemente dal risultato, il Senatore è sospettato e perde Popolarità pari al tiro di dado. Questo non impedisce ad un altro Tribuno di essere giocato per lo stesso fine. Se il Tribuno attaccato deve fare una proposta il tentativo deve essere fatto prima che si richiedano le votazioni.
152	OPNE BODYGUARD	GUARDIA DEL CORPO PALESE	Può essere giocata solamente nel corso della Fase delle Entrate su un Senatore a Roma appartenente al giocatore della carta. Quel Senatore deve ora pagare 1T ed 1 Popolarità per turno nella Fase delle Entrate. Rimane in essere sino a che non muore o non paga (e viene quindi scartata). Questo Senatore può sottrarre 2 da tutti i tentativi di Assassinio contro di sé. Se l'Assassino non viene catturato allora, indipendentemente dal risultato originario, si effettua un tiro di dado aggiuntivo per carta di Guardia del Corpo giocata solo per cercare di prendere l'Assassino. Questi tiri di dado usano il modificatore originario al tiro di dado e si ignora qualsiasi risultato di Ucciso.

153	2ND CATILINARIAN CONSPIRACY	2° COSPIRAZIONE DI CATILINA	Il HRAO deve immediatamente sopprimere un complotto contro lo Stato. Dichiara la Fazione coinvolta (che non può essere la sua) e pesca 1d6 di segnalini di Mortalità. Quelli appartenenti alla Fazione indicata muoiono. Indipendentemente dal risultato, il HRAO perde una Popolarità per segnalino pescato.
154	BITHYNIAN BEQUEST	LASCITO DELLA BITHYNIA	Lo Stato ottiene 50 T nella Fase delle Entrate se, nella precedente Fase del Senato, il Console di Campo con 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 del Foro se recuperato. Scartatelo se esiste la Bithynia o dopo averlo recuperato.
155	PTOLEMY APION BEQUEST	LASCITO DI TOLOMEO APION	Si crea automaticamente la Provincia di Creta et Cyrenaica nella Fase del Senato seguente. Scartatela se già esiste, altrimenti rimuovetela all'inizio della Fase del Foro seguente.
156	PLAUTIAN-PAPIRIAN LAW	LEGGE PLAUTINA-PAPIRA	Dà la cittadinanza a tutti i possessori dei requisiti, eliminando il supporto nemico alle Guerre Sociali. Diminuisce la Forza della Guerra Sociale della metà e diminuisce il Livello di Rivolta di 2. Giocabile solo nel corso della Guerra Sociale. Chi gioca questa carta perde una Popolarità per ciascuno suo Senatore. REGOLA AVANZATA sul passaggio delle leggi: gli effetti negativi si applicano solo al giocatore della carta, non necessariamente alla Fazione del proponente o sostenitore. La legge deve passare perché qualsiasi suo effetto (anche negativo) possa applicarsi. Se la Guerra Sociale è già stata sconfitta questa carta può essere scartata nella Fase della Rivoluzione.
157	GABINIAN LAW	LEGGE GABINIA	D'ora in poi, qualsiasi Comandante non Ribelle correntemente in Guerra può reclutare Legioni/Flotte dal suo Tesoro Personale o di Fazione all'inizio della Fase di Combattimento. I Comandanti prendono la decisione nell'ordine di priorità del HRAO. Giocabile solamente nel corso di una Guerra di Pirati (Inattiva o Attiva).

158	VATINIAN LAW	LEGGE VATINIA	<p>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 viene richiamato) o governare la Provincia mediante un Legato.</p> <p>Durante la Fase delle Entrate, una Provincia controllata da un Legato è trattato 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 (mentre è a Roma). Non vi è alcun segnalino per i Governatori che governano mediante Legati - usatene uno d'accordo tra tutti.</p> <p>Regola Avanzata sulle Guerre Provinciali (2.02): se un Governatore non è fisicamente presente in una Provincia, non può aggiungere il suo Valore Militare in battaglia.</p> <p>Regola Avanzata del Governatore Ribelle (2.03): Se il Governatore di una o più Province si ribella, deve scegliere la Provincia corrente dove si trova. L'altra torna nel Foro.</p>
159	MANILIAN LAW	LEGGE MANILIA	<p>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.</p> <p>E' considerato Proconsole e può essere richiamato. Non può attaccare la Guerra durante la Fase della Rivoluzione - se la Guerra è già Non Combattuta è ancora considerata tale sino alla risoluzione dell'attacco.</p>
160	JULIAN LAW	LEGGE GIULIANA	<p>Conferendo la cittadinanza a tutte le Colonie Latine annulla la scarsità corrente di uomini / No Reclutamento e migliora il Livello di Rivolta di 3. Giocabile solo durante la Guerra Sociale.</p> <p>Chi gioca questa carta deve tirare 1d6 per ciascun suo Senatore e questi perde Influenza pari al risultato.</p> <p>REGOLA AVANZATA sul passaggio delle leggi: gli effetti negativi si applicano solo al giocatore della carta, non necessariamente alla Fazione del proponente o sostenitore. La legge deve passare perché qualsiasi suo effetto (anche negativo) possa applicarsi. Se la Guerra Sociale è già stata sconfitta questa carta può essere scartata nella Fase della Rivoluzione.</p>

LIVELLO DI RIVOLTA	
8	9
6	7
4	5
2	3
0	1
MODIFICATORI AL LIVELLO DI RIVOLTA -1 Vittoria (Fase di Combattimento) +2 Sconfitta (Fase di Combattimento) +1 Disastro (Fase di Combattimento) +1 Siccità (Fase della Popolazione) +1 Guerra non Combattuta (Fase della Popolazione)	

STATO DELLA REPUBBLICA	
Tiro 3s6 modificato *	Risultato
≥ 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
4	+5 al Livello di Rivolta
3	+5 al Livello di Rivolta, MS
2	+5 al Livello di Rivolta, NR
1	+5 al Livello di Rivolta, NR, Disordini
0	+6 al Livello di Rivolta, NR, Disordini
≤ 0	Rivolta del Popolo, tutti i giocatori perdono
* 3d6 - Livello di Rivolta + Popolarità del HRAO	
MS = Scarsità di Uomini	
NR = No Reclutamento per questo anno	
Disordini = Il Senato viene attaccato, pescate 6 segnalini di Mortalità	

TABELLA DEL COMBATTIMENTO

Tiro 3d6 modificato *	Risultato	Perdite
≤ 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 ed 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 ed 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 ed 1 Flotta
≥ 18	Vittoria	Nessuna perdite

* Risultato del combattimento = Differenza di Forza+ tiro 3d6

Disastro = Perse la metà delle Legioni e delle Flotte (arrotondare per eccesso)
 Stallo = Perso un quarto delle Legioni e delle Flotte (arrotondare per eccesso)
 Sconfitta / Disastro = aumentate il Livello di Rivolta

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

FORZE ATTIVE		
LEGIONI	FLOTTE	VETERANI
LEGIONI	FLOTTE	FEDELTA' Prima Rep. = 5-6 Metà Rep. = 4-6 Tarda Rep. = 3-6 Modificatori = +1 / Talento

TABELLA DI APPELLO AL POPOLO PROCESSI		
Tiro 2d6 + Popolarità Verdetto Finale *	Risultato dell'Appello al Popolo	Risultato del Processo
≤ 2	Accusato Ucciso **	-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	Accusato liberato ***	+20

* Voti del Processo = (Oratoria dell'Avvocato - Oratoria del Procuratore + 2d6)
Verdetto Finale = (Voti di Appello al Popolo + Influenza dell'accusato + Voti del Senato) + Voti del Processo
** Pescate segnalini di Mortalità contro l'Avvocato
*** Pescate segnalini di Mortalità contro il Censore / Procuratore

TABELLA DELLE LEGGI FONDIARIE			
TIPO (costo in Talenti)	I 20	II 5/Anno	III 10/Anno
Popolarità			
Proponente	+2	+2	+4
Sostenitore	+1	+1	+2
Votare contro	-1	-1	-2
Livello di Rivolta	-1	-2	-3
Respinta: Popolarità			
Proponente	-2	-2	-4
Votare a favore	-1	-1	-2

Livello di Rivolta	+1	+2	+3
---------------------------	----	----	----

TABELLA DEI GIOCHI			
TIPO	MINORE	FESTA DI SANGUE	GALA DEI GLADIATORI
Costo	7	13	18
Popolarità	+1	+2	+3
Livello di Rivolta	-1	-2	-3

TABELLA DELL'ASSASSINIO	
Tiro 1d6 modificato	Risultato
≥ 5	Ucciso
3-4	Nessun effetto
≤ 2	Catturato

ENTRATE DELLO STATO		
CONTRIBUZIONI		
10T	+1 influenza	
25T	+3 Influenza	
50T	+7 Influenza	
FONDI CORRENTI		
Guerre Attive	-20 T ciascuna	
Mantenimento	2 T per ciascuna Legione e Flotta	
LEGGI FONDIARIE		
I 1 Anno	II Pluriennale	II Pluriennale
20 T	5T / Anno	5T / Anno
III Pluriennale	III Pluriennale	III Pluriennale
10T / Anno	10T / Anno	10T / Anno

CURIA
LEADER NEMICI Senza Guerra Corrispondente in gioco Fine della Fase del Foro: Tirate 1d6 per l'anzianità. Con 5 -6 scartatelo
RIPOPOLARE ROMA Se vi sono ≤ 8 Senatori a Roma: il giocatore con meno Senatori ne pesca uno dalla Curia In caso di parità pesca chi ha meno Influenza a Roma Fine della Fase del Foro: Recuperare con 5 o 6 tirando 1d6
CONCESSIONI DISTRUTTE Fine della Fase del Foro:

Recuperare con 5 o 6 tirando 1d6
Restituirla al Foro per la rassegnaione

RIASSUNTO DEL GUADAGNO/PERDITA DI POPOLARITA' / INFLUENZA

OTTENERE UNA CARICA	INFLUENZA	NOTE
Dittatore	+7	Possibile: 3 Guerre o 1 di Forza \geq 20
Console	+5	Non può ripeterla; eletti in coppia
Censore	+5	Può ripetere
Pontifex Maximus	+5	Carica a vita
Maestro degli Equites	+3	Nominato dal Dittatore
Sacerdote	+1	Carica Minore; nominato dal Pontifex
PERDERE UNA CARICA		
Pontifex Maximus	-5	Richiede 2/3 dei Voti o due Cattivi Auspici
Sacerdote	-1	Rimosso/Riassegnato dal Pontifex
ALTRE CAUSE		
Condanna Minore	-5	-5 Pop; perdita di Console Precedente, Concessioni
Procuratore che ha avuto successo nel processo	+ ½ perso dal condannato	Processo che ha avuto successo, Console Precedente?
Leader di Fazione di un Assassino catturato	-5	Affronta un Processo Maggiore speciale
Sviluppare una Provincia	+3	Girare la Provincia a Sviluppata
Rifiuto unanime di proposta	-1	Può essere evitato abbandonando la posizione di Magistrato che Presiede
Contribuzioni al Tesoro	+1, +3 o +7	Vedere Contribuzioni al Tesoro
Vittoria Militare	+ ½ Forza della Guerra	Uguale guadagno di Popolarità
Perdite in Combattimento	0	-1 Popolarità / 2 Legioni perse
REGOLE AVANZATE SUGLI AVVOCATI		
Avvocato che ha successo	+3	Processo che non ha successo
Avvocato che fallisce	-3	Processo che ha successo
Procuratore che fallisce	-3	Processo che non ha successo

LE PROVINCE					
Provincia	Creata da ...	Bottino Provinciale	Entrate per lo Stato	Tasse Locali	Difende
AFRICA	3° Guerra Punica	1d6 - 1	2d6 - 4	20	Guerra Giugurtina
AFRICA sviluppata	(con 1d6 ≥ 6)	1d6 + 3	1d6 + 1	30	Guerra Giugurtina
ASIA	Lascito di Pergamo	1d6+2	2d6 - 3	35	Tutte le Guerre Mitridatiche, Guerra dei Parti e Guerra Siriana
ASIA sviluppata	(con 1d6 ≥ 6)	1d6 + 6	2d6 + 3	50	Tutte le Guerre Mitridatiche, Guerra dei Parti e Guerra Siriana
BITHYNIA	Lascito della Bithynia	1d6 - 4	1d6 - 2	10	Tutte le Guerre Mitridatiche, Guerra dei Parti, Guerra Siriana e 1° Pirati Cilici
BITHYNIA sviluppata	(con 1d6 ≥ 6) o dalla 3° Guerra Mitridatica	1d6 + 2	1d6 + 2	30	Tutte le Guerre Mitridatiche, Guerra dei Parti, Guerra Siriana e 1° Pirati Cilici
CILICIA ET CYPRUS	1° Pirati Cilici	1d - 4	-1d6	10	Guerra dei Parti e 2° Pirati Cilici
CILICIA ET CYPRUS sviluppata	(con 1d6 ≥ 6)	1d6	-1d6 + 3	20	Guerra dei Parti e 2° Pirati Cilici
CRETA ED CYRENAICA	Lascito o 2° Pirati Cilici	1d6 - 1	1d6 - 2	15	Tutti i Pirati Cilici
CRETA ED CYRENAICA SVILUPPATA	(con 1d6 ≥ 6)	1d6 + 1	1d6 + 2	20	Tutti i Pirati Cilici
GALLIA CISALPINA	1° Guerra Gallica	1d6-1	1d6 - 1	15	Tutte le Guerre Galliche, Migrazioni Germaniche e 2° Guerra Punica
GALLIA CISALPINA sviluppata	(con 1d6 ≥ 6)	1d6 + 3	2d6 - 3	20	Tutte le Guerre Galliche, Migrazioni Germaniche e 2° Guerra Punica
GALLIA NARBONENSIS	Migrazioni Germaniche	1d6 - 3	1d6 - 3	10	Tutte le Guerre Galliche e 2° Guerra Punica
GALLIA NARBONENSIS sviluppata	(con 1d6 ≥ 6)	1d6 + 1	1d6 + 1	20	Tutte le Guerre Galliche e 2° Guerra Punica
GALLIA TRANSALPINA	2° / 3° Guerra Punica	1d6 - 4	1d6 - 5	10	Tutte le Guerre Galliche e le Migrazioni Germaniche
GALLIA TRANSALPINA sviluppata	(con 1d6 ≥ 6)	1d6	1d6 + 1	20	Tutte le Guerre Galliche e le Migrazioni Germaniche
HISPANIA CITERIOR	2° Guerra Punica	1d6 - 2	-1d6 + 1	10	Tutte le Rivolte Spagnole
HISPANIA CITERIOR sviluppata	(con 1d6 ≥ 6)	1d6 + 2	1d6 + 1	15	Tutte le Rivolte Spagnole
HISPANIA ULTERIOR	2° Guerra Punica	1d6 - 3	-1d6 - 1	10	1° e 3° Rivolta Spagnola
HISPANIA ULTERIOR sviluppata	(con 1d6 ≥ 6)	1d6 + 1	1d6 - 1	20	1° e 3° Rivolta Spagnola
ILLYRICUM	Entrambe le Guerre Illiriche	1d6 - 3	-1d6 - 1	5	Tutte le Guerre Macedoni e Migrazioni Germaniche
ILLYRICUM sviluppata	(con 1d6 ≥ 6)	1d6	1d6	15	Tutte le Guerre Macedoni e Migrazioni Germaniche
MACEDONIA	4° Guerra Macedone	1d6 + 1	2d6 - 2	30	Tutte le Guerre Macedoni, Guerra Il lirica, Guerra Siriana e 1° Guerra Mitridatica

LA REPUBBLICA DI ROMA

MACEDONIA sviluppata	(con 1d6 ≥ 6)	2d6 -1	2d6 +2	40	Tutte le Guerre Macedoni, Guerra Il lirica, Guerra Siriana e 1° Guerra Mitridatica
SARDINIA ET CORSICA	1° Guerra Punica	1d6 -5	-1d6 -1	5	1° Pirati Cilici
SARDINIA ET CORSICA sviluppata	(con 1d6 ≥ 6)	1d6 -1	-1d6 +1	10	1° Pirati Cilici
SICILIA	1° Guerra Punica	1d6	2d6 -2	30	1° e 2° Rivolta di Schiavi
SICLIA sviluppata	(con 1d6 ≥ 6)	1d6 +4	1d6 +2	40	1° e 2° Rivolta di Schiavi
SYRIA	3° Guerra Mitridatica	1d6 -1	1d6	20	Guerra dei Parti e tutte le Guerre Mitridatiche
SYRIA sviluppata	(con 1d6 ≥ 6)	1d6 +3	1d6	30	Guerra dei Parti e tutte le Guerre Mitridatiche