

LA REPUBLICA DE ROMA

1. INTRODUCCION

La República de Roma es una abstracción comprimida de más de 250 años de historia, que simula la política en el Senado Romano durante la República. Los jugadores controlan facciones compuestas por las familias senatoriales que ejercen el liderazgo, y compiten por dependencias estatales, comandos militares, concesiones económicas y nuevos adherentes. Cada jugador trata de aumentar el poderío de su facción hasta dominar el gobierno. Pero el Senado debe atender también a los asuntos de estado en un mundo hostil y necesita cierta cooperación en la prosecución de las guerras y el mantenimiento del contenido público. El fracaso en estos aspectos, especialmente en la salida, cuando Roma es más vulnerable, puede tener como resultado el colapso de la República. Por lo tanto, los jugadores no sólo deben derrotarse mutuamente, sino también al propio juego que constituye un oponente siempre presente, que trata de dividirlos y derrotarlos. Se aconseja a los jugadores que tengan en mente la amenaza de la caída de la República y permanezcan listos para cooperar por el bien del Estado. De no ser así, el ganador más probable será el juego, y todos los jugadores serán pasados por la espada!

2. COMPONENTES DEL JUEGO

Situación de Roma.

Seis facciones.

De 12 a 24 senadores.

Eventos externos.

Escenarios de combate.

Tablas de resultados.

3. SECUENCIA DE JUEGO

Cada Turno de Juego representa un año dentro de un marco abstracto comprimido donde se omiten los "años" sin relevancia para mantener constante la acción. Cada turno está compuesto de siete Fases.

I. FASE DE MORTALIDAD (5): Se saca al azar una Nota de Mortalidad para determinar las muertes por causas naturales.

II. FASE DE RECAUDACION (6): El Cuestor de Campo ajusta los niveles de Recaudación del Tesoro del Estado.

1. Cada jugador recibe del Cuestor de Roma las Recaudaciones Personales correspondientes a sus Senadores individuales (incluyendo el Ingreso Personal de los Gobernadores) y coloca el dinero en su Tesoro personal. Cada Gobernador de una

Provincia no desarrollada hace una dr (tirada de un dado) tentativa para mejorar esa Provincia. Los Senadores rebeldes pagan el mantenimiento de sus fuerzas.

2. El Cuestor de Campo recoge recaudaciones estatales y paga, con dinero del Tesoro del Estado, por Guerras, Certificados de Tierras y mantenimiento de fuerzas leales, registra los nuevos totales e informa a todos los jugadores sobre las finanzas del Estado. Se solicitan las Contribuciones Personales que son aceptadas simultáneamente. Se contabilizan los períodos de los Gobernadores leales y se anuncian cuales son las Provincias de los Gobernadores que regresan.

3. Se redistribuye la riqueza entre los Senadores y las Facciones.

III. FASE DEL FORO (7): Suprimir los eventos que han expirado, pertenecientes al turno anterior. Se determinan los eventos y acontecimientos del turno. El Cuestor de Roma entrega recursos económicos y políticos a los líderes de facción.

Cada facción comenzando por la del Cónsul de Roma o quien los sustituya, toma su Iniciativa en sucesión según el sentido de las agujas del reloj. Cada Iniciativa consiste en las acciones siguientes:

1. Hacer un Intento de Persuasión.
2. Realizar juegos.
3. Cambiar el Líder de Facción si se desea.

En juegos con menos de seis jugadores, después que todos los jugadores han terminado su Iniciativa, el jugador que controla el HRAO declara por el derecho a tomar la próxima Iniciativa. Del mismo modo, los otros jugadores declaran siguiendo el sentido de las agujas del reloj. El primero en reclamar una declaración particular resuelve el empate a su favor. El pago para la declaración ganadora debe provenir del Tesoro Personal de un Senador. Entonces, ese jugador toma su Iniciativa. Este proceso se repite si es necesario hasta que se hayan tomado seis Iniciativas durante ese turno. La Fase del Foro acaba cuando todos los jugadores ajustan sus marcadores de voto.

IV. FASE DE POBLACION (8): El Nivel de Inquietud aumenta por cada Sequía, Pirata o Guerra Inconclusa (10.72). El Cónsul de Roma hace un discurso de evaluación de su gestión, el Senado vota a favor o en contra y el Cónsul realiza una TDR (tirada de tres dados) la cual se evalúa en la Tabla de Población.

V. FASE DEL SENADO (9): El Cónsul de Roma convoca al Senado.

1. Elegir dos Cónsules; el nuevo Cónsul Romano pasa a presidir el Senado.
2. Elegir Censor entre los ex-Cónsules; conducir un proceso.
3. Elegir Gobernadores vacantes.
4. Conducir todos los demás asuntos, levantar la sesión del Senado.

VI. FASE DE COMBATE (10): Resolver todas las batallas.

VII. FASE DE REVOLUCION (11):

1. Los jugadores juegan, negocian o descartan cartas de Intriga. Cualquier Concesión que vaya a ser activado durante el próximo turno, debe ser jugarse ahora.
2. Cada Gobernador y cada Comandante victorioso anuncia si va a regresar su comando al Senado o se va a rebelar.

4. PREPARACION PARA EL JUEGO

4.1 SITUACIÓN DEL JUEGO: Distribuir los participantes en las facciones.

4.2 INFORMACIÓN DE ROMA: El tesoro de Roma tiene 100 Talentos, la Inquietud está en 0 y existe cuatro legiones.

4.3 CUESTORES: Los consules designan dos senadores como cuestores, los cuales ganan una influencia cada uno. El Cuestor de Roma distribuye el dinero a medida que los jugadores lo ganan y cambia dinero si se le solicita. El Cuestor de Campo actualiza los niveles de dinero del Tesoro del Estado y recoge los aportes de los Senadores y la Facciones al Tesoro de Roma.

4.4 SITUACIÓN EXTERNA: El juego comienza con la Primera Guerra Púnica inactiva.

4.5 LIDERES DE FACCIÓN: Cada facción elige un Líder de Facción.

4.6 CONSUL ROMANO TEMPORARIO: El Senador en juego con el ID# más bajo es Cónsul Romano Temporario hasta que puedan elegirse nuevos Cónsules durante la primera Fase del Senado.

4.7 FASE DE INTRIGA INICIAL: Cada jugador, comenzando con el Cónsul Romano Temporario y siguiendo luego en el sentido de las agujas del reloj recibe sus conceciones o recursos políticos iniciales.

5. FASE DE MORTALIDAD

5.1 RESOLUCION: Se saca al azar una Nota de Mortalidad. El Senador cuyo ID numérico es igual al de la nota ha muerto por causas naturales. Si dicho Senador no está activo, no hay efecto.

5.2 CONSECUENCIAS DE LA MUERTE: Independientemente de la causa de la muerte todas ganadas por el senador le son retiradas, si la muerte fue por causas naturales le son entregadas a su facción, si no se pierden, el dinero se pierde en todos los casos.

5.3 ELIMINACION DE FACCION: Las Facciones no son eliminadas a menos que hayan perdido su último Senador como resultado de un intento de Asesinato (9.84).

6. FASE DE RECAUDACION

6.1 RECAUDACION PERSONAL: Cada Líder de Facción toma tres Talentos y todos los demás Senadores *Alineados* leales toman uno cada uno. Este dinero, más los fondos provenientes de las Concesiones, las Gobernaciones, son entregados por el Cuestor de Roma a cada jugador. Los Tesoros Personales se ponen a disposición para ser inspeccionados por otros Senadores.

6.11 CONCESIONES: Cada Senador recibe del Cuestor de Roma la recaudación generada por cualquier Concesión bajo su control.

6.12 GOBERNACION: Cada Gobernador tiene la opción de tirar un dado o varios dados (según se indique en su carta de Provincia en la parte correspondiente a "Ingreso Personal") para generar ese número de Talentos de la Recaudación Personal (por encima y aparte de los impuestos pagados al Estado) para su Provincia, en ese turno. Un Gobernador no necesita pagar un resultado negativo de su Ingreso Personal, pero el Estado debe pagar por sumas negativas obtenidas por tiradas correspondientes a Ingresos Personales e Ingresos del Estado. No es necesario que un Gobernador recoja la Recaudación Personal producida por su Provincia, pero debe tomar esa decisión antes de hacer una tirada para determinar la suma. Si recoge el Ingreso Personal el Cuestor de Campo debe informar de sus actividades corruptas. Un Gobernador que trata de tomar de su Provincia la Recaudación Personal (independientemente del resultado) es considerado "corrupto" y sujeto a posible Proceso o multas, por la Ley Calpurniana, durante la Fase del Senado a su regreso a Roma. Una Provincia en rebelión (14.52) no produce recaudación de impuestos, pero ésta es tomada ilegalmente por el Gobernador rebelde, que usa esa recaudación para sus propios fines.

6.13 MANTENIMIENTO DE REBELDES: Todo Senador en rebelión debe pagar dos Talentos por cada Legión/Flota de su fuerza (excepto los Veteranos que le deben obediencia personal) o devolver las fuerzas sobrantes al Estado.

6.14 MEJORAMIENTO DE LA PROVINCIA: Después de apropiarse de su Ingreso Personal Provincial o desistir de hacerlo, el Gobernador de cada Provincia no desarrollada (gris) debe hacer una dr para ver si esa Provincia ha sido "mejorada" por el control de Roma. Si la dr es 6, la Provincia es desarrollada. Los nuevos valores a partir de allí continúan en vigencia por el resto del juego, a menos que la Provincia sea Asolada por un Ataque Bárbaro (7.352) o se alíe con una carta de Guerra (ver 14.411) y luego sea conquistada nuevamente por Roma, en cuyo caso regresará a la parte correspondiente a "no desarrollada". Hay una drm de + 1 para la dr de Mejoramiento, si el Gobernador no intentó sacar de la Provincia ingreso Personal en ese turno. Una Provincia desarrollada genera más ingresos y es menos susceptible a las Revueltas. El Gobernador actual de una Provincia gana tres Influencias cuando su Provincia está desarrollada.

6.2 RECAUDACIONES DEL ESTADO: El Cuestor de Campo registra todos los fondos debidos al Estado y ajusta los niveles de "Recaudación" del Tesoro del Estado. El Estado recibe una Recaudación Anual de 100 Talentos al comienzo de cada Fase de Recaudación.

6.21 IMPUESTOS: Si hay Provincias activas, cada Gobernador tira uno o varios dados (según lo indique la carta de esa Provincia bajo "Ingreso del Estado") para determinar el número de Talentos en impuestos pagados al Estado por su Provincia. En algunos casos, puede ser una suma negativa y por consiguiente se reduce en esa medida el número de Talentos del Tesoro. La cantidad de impuestos recaudada es registrada en el Tesoro por el Cuestor de Campo. Una Provincia en Revuelta o involucrada en una Guerra Provincial (14.4) no produce impuestos para el Estado.

6.22 DEUDAS Y CONTRIBUCIONES: Después de sumar la Recaudación Anual y los Impuestos Provinciales al Tesoro del Estado, retire 20 Talentos por cada Guerra/Revuelta activa (aunque esté Inconclusa) y la cantidad apropiada para los Certificados de Tierras en vigencia. Deduzca dos Talentos para la manutención de cada Legión o Flota existente que no esté en rebelión. Siempre que el Tesoro del Estado esté por debajo de 50 o 20 Talentos, el Cuestor de Campo debe avisar a todos los jugadores del peligro de Bancarrota (y la pérdida inmediata) para ejecutar las tiradas subsiguientes de Desastre Natural/Malos Presagios. Las Contribuciones deben hacerse simultáneamente, como parte de una donación condicional basada en Contribuciones similares de otros jugadores. Cualquier Senador (incluso quienes no están en Roma) pueden contribuir con dinero para el Tesoro del Estado, sin importar el nivel del Tesoro. Al hacerlo, un Senador puede ganar una Influencia por diez Talentos, tres Influencias por 25 Talentos, o siete Influencias por 50 Talentos. Las Contribuciones excedentes no acumulan créditos por Influencias en los turnos posteriores. Si no puede pagar sus obligaciones, el Estado está en bancarrota y cualquiera que se haya declarado en rebeldía gana el juego (12.32); de no ser así, todos los jugadores pierden.

6.3 REDISTRIBUCION: Los jugadores pueden dar dinero del Tesoro de su Facción y de los Tesoros Personales de sus propios Senadores para cualquier otro Tesoro de Facción o Senador leal -incluyendo los de otros jugadores. Este intercambio entre jugadores puede hacerse en pago por "servicios prestados" en cualquier acuerdo privado o público entre los jugadores (7.37). El Segmento de Redistribución es el único momento en que el dinero puede cambiar de manos libremente de este modo. Incluso cuando se arregla un negocio o una compra de una carta de Intriga, y la posesión de la carta cambia de manos, todo pago de Talentos debe esperar hasta esta fase.

6.31 TESORO DE FACCION: El dinero de la Facción se ubica en el Tesoro de la Facción, delante de cada líder. Este es el único dinero que puede ser usado para intervenir en el intento de Persuasión de otra Facción. El dinero del Tesoro de Facción también puede usarse para mantener las Legiones en caso de revuelta de un Senador de esa Facción. Sólo el dinero del Tesoro de Facción está a salvo de pérdida por muerte.

6.32 SECRETO: Los contenidos de los Tesoros de Facción son secretos.

7. FASE DEL FORO

7.1 PASO DEL TIEMPO: Los Eventos sólo duran un turno.

7.2 INICIATIVA: Es la facción del Cónsul de Roma quien comienza los intentos de persuasión y el patrocinio de juegos; luego las otras facciones le siguen en el orden de las agujas del reloj.

7.3 CARTAS: Hay dos clases de cartas. Las cartas de concesiones económicas deben jugarse cara arriba para ser cobradas. Las cartas de Intriga pertenecen a la facción en posesión de un jugador, hasta que decida jugarla de acuerdo con las restricciones correspondientes a esa carta. Un jugador no puede iniciar un nuevo turno con más de cinco cartas de Intriga no jugadas (11.1).

7.31 SENADORES: El número en el ángulo superior izquierdo es el rating Militar de un Senador, que representa su habilidad como General/Admirante. El número en el ángulo superior derecho es el rating de Oratoria que representa sus habilidades políticas. El número en el ángulo inferior izquierdo es su rating de Lealtad, que mide el grado de Obediencia a su situación actual (ver también 7.511). El número en el ángulo inferior derecho es su Influencia y sirve como medida particular de su prestigio. Este rating puede ser incrementado durante el juego por su servicio público, o reducido por sus malas acciones. La Influencia actual de un Senador se anota ubicando los marcadores con el número apropiado en el ángulo inferior izquierdo de su carta. El número es siempre positivo; un Senador no puede tener nunca menos de 0 de Influencia. El número pequeño en el centro superior de la carta es el Número de ID del Senador, que corresponde a una Nota de Mortalidad con el mismo número. Las cartas de Senadores contienen también áreas designadas para registrar la Popularidad.

7.32 CONCESIONES: Las cartas de concesiones representan consideraciones económicas tales como recaudar impuestos o distribuir granos. Una Concesión pertenece a la facción y la misma debe asignarla a uno de sus Senadores al comienzo del juego o durante una Fase de Revolución (11.1) ubicándola frente a ese Senador. Ese Senador queda entonces autorizado para recaudar, durante la Fase de Recaudación, el número de Talentos indicado en esa Concesión. [EXCEPCION: En el caso de las concesiones de Armamentos/Construcción de barcos, el Senador que las controla recauda sus beneficios inmediatamente después que se han formado nuevas Legiones/Flotas. La Comisión de Concesión de Tierras produce ingresos sólo cuando está en efecto un Certificado de Tierras.] Un Senador pierde una Concesión debido a su muerte/exilio, un Proceso Menor exitoso (9.411) o a ciertas Guerras o Desastres Naturales. Siempre que un Senador muere o es convicto, sus Concesiones son devueltas al Foro donde pueden ser otorgadas a otro Senador por voto del Senado. Pero si la Concesión fue destruída por una Guerra o un Desastre Natural, es devuelta a la Curia donde se necesita una dr de "5" o "6", correspondiente a la Fase de Fin del Foro, para llevar la Concesión al Foro, donde será reasignada.

7.33 GUERRAS: Cuando se saca una carta de Guerra con un símbolo de Armamentos, esa guerra o revuelta particular ha estallado. Habitualmente permanece en efecto hasta que el Senado la derrota. Los números situados directamente debajo de la fecha representan su valor en el combate. El primer número es el Poderío de Tierra del

enemigo, que representa el valor de su Ejército. El segundo número es el Número de Apoyo de la Flota, que indica el número de Flotas Romanas necesarias para apoyar la guerra; nunca cambia -independientemente de los efectos de las Guerras Iguales. Generalmente, las Flotas no afectan la computación de posibilidades de cada bando, pero deben estar presentes por lo menos en el número especificado para que una Guerra se lleve a cabo. El tercer número presente en algunas cartas de Guerra representa el Poderío de Flotas del enemigo, que debe ser derrotado en una batalla naval antes del desarrollo de la batalla en tierra. El Poderío de Tierra y de Flotas del enemigo puede duplicarse, triplicarse o incluso cuadruplicarse en Guerras Iguales (7.332). Los números alfanuméricos en los ángulos inferiores de la carta determinan Desastres y Empates automáticos y están explicados en la sección de Combate (10.21, 10.31).

7.331 GUERRAS INACTIVAS: Todas las cartas de Guerra sin un símbolo de Armamentos son Guerras Inactivas. Aunque permanecen en el Foro después de ser sacadas por un jugador, se las ignora hasta que el Senado envía un Ejército para atacarlas o son activadas por la Guerra Social, por su Líder, una Guerra del mismo tipo o un Líder a quien se ha dado Refugio. Identifícala como "Guerra Inactiva" en el Foro, hasta que sean activadas.

7.332 GUERRAS IGUALES: Siempre que dos Guerras del mismo tipo están en el Foro, (por ejemplo, dos Guerras Púnicas o dos Piratas) los Números de Poderío de ambas se duplican en tanto las dos permanezcan en juego. Si se saca una tercera Guerra del mismo tipo, los Números de Poderío de las tres se triplican. Si las cuatro cartas de Guerra de Macedonia están en juego al mismo tiempo, su fuerza se cuadruplica. Sin embargo, cada carta de Guerra se pelea individualmente -no se suma a las Guerras iguales. En estas situaciones, los Números de Poderío de las restantes Guerras iguales se reducen nuevamente a fuerza triple, doble o normal, a medida que las Guerras iguales son derrotadas individualmente. Cada una de las Guerras Iguales es considerada una Guerra separada que contribuye al efecto de las cuatro necesarias para derrotar a Roma. Roma no puede atacar a la última de un grupo de Guerras Iguales activas, a menos que primero actúe sobre todas las anteriores Guerras Iguales activas.

7.333 PIRATAS: Los Piratas tienen el impacto de una Sequía (ver 7.353). Mientras los Piratas estén presentes (aun inactivos), las condiciones de la Sequía continúan y el Nivel de Inquietud aumenta en un punto al comienzo de cada Fase de Población. Si las dos cartas de Piratas están presentes, el Nivel de Inquietud aumenta en dos puntos en cada Fase de Población.

7.334 CONSECUENCIAS: Una Guerra no tiene que ser llevada a cabo inmediatamente, pero por cada carta de Guerra activa en el Foro durante la Fase de Recaudación, el Estado pierde 20 Talentos. Si al finalizar cualquier Fase de Combate hay cuatro Guerras activas, la República cae y todos los jugadores pierden. Las Guerras Inactivas no cuentan contra el límite de cuatro guerras o la recaudación, hasta que son activadas. Cualquier Guerra activa en la que al final de la Fase de Combate no tenga al menos una legión en su escenario, se considera "Guerra Inconclusa". El Nivel de Inquietud aumenta en un punto por cada Guerra Inconclusa durante cada Fase de Población.

7.335 REVUELTAS: Una Revuelta es equivalente a una Guerra para todos los fines excepto porque los Despojos de Guerra no son generados por una Revuelta derrotada.

Muchas cartas de Revuelta son condicionales, es decir, son tratadas como Revueltas si determinada Provincia existe ya cuando se sacan esas cartas, pero son tratadas como Guerras o Eventos si la Provincia no existe. Siempre que es derrotada la última guerra en una serie numerada de Guerras Iguales, toda Guerra previa de esa serie es tratada a partir de ese momento como una Revuelta.

7.34 LIDERES: Las cartas de líderes representan la aparición de un comandante enemigo particularmente hábil. Su presencia hace que una guerra sea más difícil. Si se saca una carta de Líder de igual valor mientras una guerra tiene efecto (por ejemplo, se saca la carta de Aníbal mientras están en efecto las Guerras Púnicas), el(los) Número(s) de Poderío de Tierra y de Flotas de esa(s) Guerra(s) aumenta en valor (después de cualquier duplicación o triplicación relevante para Guerras Iguales). La carta de Líder no se descarta hasta que todas sus Guerras Iguales son derrotadas. Si se saca un Líder cuando ninguna de sus Guerras Iguales está en juego, se le conserva. Al final de cada Fase del Foro, debe hacerse una dr por cada Líder en el Foro que no tenga una Guerra Igual en juego. Si la dr es un "5" o un "6", ese Líder muere y es descartado. Los números en los ángulos inferiores de la carta de Líder determinan Desastres Romanos/Empates automáticos (10.21/10.31) directamente atribuibles a la destreza del Líder, y se añaden a los números vigentes para la Guerra.

7.4 JUEGOS: Promover Juegos permite a un Senador aumentar su Popularidad y hace descender el Nivel de Inquietud de la población. El jugador paga el costo requerido del tipo de Juego que quiere promover, según lo que indica el Tablero de Juegos, con dinero del Tesoro Personal del Senador, y luego ajusta su Popularidad.

7.5 INTENTOS DE PERSUASION: Un Senador en Roma puede intentar persuadir a un Senador no alineado o un Senador ya Alineado que estén en Roma, para que se una a su Facción.

7.51 RESOLUCION: El Senador que hace el Intento de Persuasión suma su Oratoria e Influencia y resta de esta suma el rating de Lealtad del Senador a quien quiere persuadir. El Número de Base resultante, que puede ser modificado en la forma que se indica más abajo, es comparado a una DR. Si la DR es $<$ que el Número de Base, el Intento de Persuasión tiene éxito y el Senador objeto del Intento se una a la Facción del Senador que hace el Intento de Persuasión. Si la DR original es ≥ 10 o si la DR modificada es \geq el Número de Base, el Intento de Persuasión fracasa y el Senador que se intenta persuadir permanece sin compromiso o alineado en la Facción donde ya estaba, según sea el caso.

7.511 LEALTAD: Si el Senador al que se quiere persuadir ya está Alineado, se suma 7 a su rating de Lealtad. El número de Talentos en el Tesoro Personal de ese Senador, Alineado o no, se suma a su rating de Lealtad.

7.512 SOBORNOS: El Senador que hace el Intento de Persuasión puede invertir dinero de su Tesoro Personal para apoyar el Intento de Persuasión. Cada Talento invertido suma un punto al Número de Base. Este dinero se deposita en el Tesoro Personal del Senador a quien se intenta persuadir, al final del intento, independientemente del resultado.

7.513 CONTRA-SOBORNOS: Todos los jugadores pueden interferir en un Intento de Persuasión hecho contra un Senador, invirtiendo dinero de sus Tesoros de Facciones para apoyar o resistir el Intento de Persuasión. Cada Talento así invertido resta un punto del Número de Base. Este dinero es depositado en el Tesoro Personal del Senador objeto del Intento de Persuasión al final del intento, independientemente del resultado. Si se produce un Intento de Persuasión Sin Oposición, no se permite este tipo de interferencia y el Senador objeto del intento debe defenderse estrictamente con su rating de Lealtad y su Tesoro Personal.

7.514 OFERTAS: El Senador que hace el Intento de Persuasión anuncia a quién está dirigido y el Número de Base inicial, que puede indicar dinero ya irrevocablemente gastado de su Tesoro Personal. El juego sigue entonces en el sentido de las agujas del reloj, y cada jugador en su turno anuncia los Talentos de su Tesoro Personal que está invirtiendo irrevocablemente para resistir el Intento de Persuasión. El jugador que hace el Intento de Persuasión puede entonces hacer una DR al Número de Base actual, o invertir irrevocablemente más Talentos, con la oferta circulando otra vez alrededor de la mesa. Este ciclo de ofertas continúa hasta que todos los jugadores dejan de invertir dinero o el Persuasor acepta el Número de Base actual. El dinero así invertido debe ser ubicado inicialmente sobre la mesa, enfrente de la Facción de un jugador (el Cuestor de Roma suministrará el cambio necesario) y transferido a la carta del Senador a quien se intenta persuadir, una vez que el Intento de Persuasión esté resuelto.

EJEMPLO: Fabio quiere hacer un Intento de Persuasión contra Claudio, quien es un Senador no comprometido, que está en el Foro. Fabio suma sus ratings de Oratoria e Influencia y obtiene una suma de siete, de la cual resta el rating de Lealtad de Claudio, "7", para producir un Número de Base de "0". Fabio invierte nueve Talentos de su Tesoro Personal para subir el Número de Base a "9". El juego sigue entonces en derredor de la mesa, y los otros jugadores invierten un total de ocho Talentos de sus Tesoros de Facciones colectivos, para hacer descender el Número de Base a "1". Fabio responde invirtiendo los siete Talentos que quedan en su Tesoro Personal para elevar el Número de Base a "8". El juego continúa nuevamente alrededor de la mesa, pero esta vez los otros jugadores no quieren o no pueden invertir más dinero, de modo que el Número de Base final es "8". Fabio tira un "9", que no es < "8", por lo tanto el Intento de Persuasión fracasa y Claudio permanece sin compromiso. Todo el dinero invertido en el Intento de Persuasión es ubicado en el Tesoro Personal de Claudio, lo que lo hace más atractivo y difícil de conquistar, ya que los 24 Talentos que ahora están en su Tesoro Personal se suman automáticamente a su rating de Lealtad en futuros Intentos de Persuasión.

7.7 LIDER DE FACCION: Los líderes de facción son inmunes a los Intentos de Persuasión.

8. FASE DE POBLACION

8.1 INQUIETUD: El Nivel de Inquietud representa el grado de insatisfacción de la población respecto al gobierno. el Nivel de Inquietud comienza en "0". Al inicio de cada Fase de Población aumenta en un punto por cada Pirata (activo o no), Sequía, o Guerra Inconclusa presente en el Foro. Si una Guerra de Piratas está activa e Inconclusa, sumará dos puntos al Nivel de Inquietud. El Nivel de Inquietud aumenta también en un punto siempre que Roma sufre un Desastre en la batalla (incluso una batalla naval) y en dos puntos siempre que Roma sufre una Derrota. Desciende inmediatamente por Victoria en la Guerra (incluyendo las batallas navales), promoción de juegos, o traspaso de Certificados de Tierras. No hay límite máximo para el Nivel de Inquietud, pero nunca puede estar por debajo de 0.

8.2 ESTADO DE LA REPUBLICA: El Cónsul de Roma o quien lo sustituya, pronuncia un discurso de Estado de la República. La aprobación o desaprobación de la gestión es votada en forma simultánea por el Senado pudiendose utilizar sólo la oratoria. Luego el Cónsul realiza una TDR, restando el Nivel de Inquietud, y sumando su Popularidad. La suma resultante se encuentra en la Tabla de Población para determinar el resultado. Los números en la Tabla de Población indican el monto en que el Nivel de Inquietud aumentará o decrecerá inmediatamente. Un resultado de "NR" (**No Recruitment** = No Reclutamiento) prohíbe la formación de nuevas Legiones/Flotas en este Turno de Juego. "MS" (**Manpower Shortage** = Reducción del Poder Humano) tiene el mismo efecto que la carta de Evento (7.356) y es acumulativo con cualquiera que esté en el Foro en ese momento. La "Turba" tiene como resultado un asalto al Senado por una turba ofendida, que se resuelve sacando seis Notas de Mortalidad para comprobar los que están en Roma en ese momento y determinar los Senadores asesinados. La "Revuelta Popular" tiene como resultado un derrocamiento del gobierno Senatario y la derrota para todos los jugadores si no existe una Guerra Civil. Si un jugador está en rebelión en ese momento, gana (anulando la pérdida debida a cuatro Guerras; 12.32).

9. FASE DEL SENADO

9.1 FUNCIONARIO DISPONIBLE DEL MAS ALTO RANGO: Es el funcionario que preside el Senado. El orden de precedencia de los funcionarios es como sigue:

1. Dictador, 2. Cónsul de Roma, 3. Cónsul de Campo, 4. Censor, 5. Caballero Mayor. Si ninguno de estos funcionarios está disponible por causa de muerte o ausencia de Roma, el Senador con la mayor Influencia abre la sesión (usando los ratings de Oratoria para resolver empates). Todos los Senadores que están en Roma (es decir, todos excepto los Gobernadores, Procónsules (10.7), Exilados, Cautivos y Senadores rebeldes) deben asistir a la sesión del Senado.

9.11 MAGISTRADO QUE PRESIDE: El Senador que convocó el Senado es el Magistrado que Preside hasta la elección de un nuevo Cónsul de Roma o Dictador. El Magistrado que Preside tiene completo control de los procedimientos del Senado y con la excepción de los Procesos (ver 9.41) dirige todos los asuntos. Puede reconocer a los Senadores en el orden que desee y puede pedir los votos de cada Facción en cualquier orden. Hace nominaciones por sí solo y propuestas sin el uso de una carta de Tribuno, y puede terminar la discusión de cualquier propuesta pidiendo un voto inmediato. Se considera que cualquier jugador que ignore su demanda de un voto inmediato se ha abstenido y pierde su derecho a votar esa propuesta. Después de todas las elecciones y Procesos, puede cerrar la sesión en cualquier momento en que no haya una propuesta sin resolver, mediante la expresión "Se levanta la sesión".

9.2 ELECCIONES: El primer acto de un Magistrado que Preside debe ser dirigir las elecciones de nuevos Cónsules de entre las filas de Senadores Alineados. No existen calificaciones mínimas para Cónsul. Pero un Cónsul no puede triunfar en turnos consecutivos. Un Senador no puede ocupar dos puestos simultáneamente, pero el Censor actual debe ser elegido Cónsul en el entendido de que no continuará sirviendo como Censor.

9.21 NOMINACIONES: Sólo el Magistrado que Preside puede nominar candidatos sin usar un Tribuno, aunque puede aceptar sugerencias de otros jugadores. Debe nominar a

los candidatos por pares. Cualquier par de candidatos que sea derrotado no puede ser nominado nuevamente en ese turno como par, pero los individuos que forman el par derrotado pueden ser nominados otra vez como parte de un nuevo par. Los candidatos son elegidos o derrotados como un par; uno no puede ser elegido mientras el otro es derrotado en el mismo voto.

9.22 TRIBUNAS: Otros Senadores pueden hacer que las propuestas se voten sólo mediante el uso de un Tribuno. Esto se puede hacer siempre que no haya propuestas para la discusión, o puede jugarse durante una propuesta que esté en discusión en ese momento con o sin ánimo de prescripción, de modo que se pueda establecer el derecho de ese jugador a hacer la propuesta siguiente. También puede jugarse un Tribuno inmediatamente después que el Magistrado que Preside levanta la sesión, para forzar su continuación con el fin de considerar la Propuesta del Tribuno. Algunos Hombres de Estado tienen la capacidad de jugar un Tribuno inherente en cada turno sin jugar una carta.

9.23 ELECCION AUTOMATICA: Las nominaciones continúan hasta que sean elegidos dos Cónsules o hasta que quede sólo un posible par de candidatos, y en este caso se elige ese último par.

9.24 ELEGIBILIDAD: Para ser nominado, un Senador debe estar en Roma y no tener un cargo de funcionario superior (excepto el de Censor). Esto evita que los Cónsules salientes se nominen a sí mismos como Cónsules entrantes. Un Senador no puede declinar una nominación aunque puede votar contra sí mismo.

9.25 CONSUL DE ROMA/DE CAMPO: Los Cónsules recientemente electos deciden entre ellos quién será el Cónsul de Roma. Si no pueden llegar a un acuerdo, cada uno hace una DR y el número más alto gana la elección de cargo. Ubique los marcadores de Cónsul apropiados sobre sus cartas respectivas e inmediatamente aumente su Influencia en cinco puntos. Esta ganancia de Influencia (como la mayoría de las ganancias de Influencia por asumir un cargo) no se pierde cuando el Senador deja de ser Cónsul, sino que la conserva hasta que la pierda por alguna forma de mala conducta. El nuevo Cónsul de Roma es también Magistrado que Preside y toma a su cargo la conducción de la sesión. Los Cónsules anteriores sitúan un marcador de "Experiencia Consular" en la casilla de "Ex-Cónsul" de su carta.

9.3 VOTACION: Después de anunciar la propuesta, el Magistrado que Preside elige una Facción para votar primero. Esa Facción debe votar, abstenerse o usar un Tribuno para cancelar el voto. Después que esa Facción vota o se abstiene, el Magistrado que Preside selecciona otra Facción para votar y el proceso se repite hasta que todas las Facciones han tenido una oportunidad de votar o la propuesta es vetada. El procedimiento de voto del Senado es el mismo para todos los asuntos que requieren un voto, excepto que la abstención no está permitida durante la transferencia/anulación de un Certificado de Tierras. Se considera que cualquier jugador que se niegue a votar un Certificado de Tierras cuando se le insta a hacerlo, ha votado contra él o por su anulación.

9.31 VOTOS: Cada Senador en Roma controla un número de votos igual a su Oratoria más el número de Caballeros bajo su control. Pero puede aumentar temporalmente sus votos por cualquier propuesta particular comprándolos. Por cada Talento que paga de su

Tesoro Personal (de regreso al Banco) recibe un voto extra para esa vuelta de votación. Los jugadores deben llevar por escrito la cuenta del total de votos hasta el momento (menos los sobornos y Senadores fuera de Roma) de cada Facción, y tenerla a la vista junto con los marcadores de número en su Tesoro de Facción.

9.32 VOTOS EN BLOQUE: Todos los Senadores en una Facción no tienen por qué votar igual, aunque generalmente lo hacen. Una vez que un Senador (o una Facción entera) declara su voto, no puede cambiarlo ni jugar un Tribuno para cancelar el voto.

9.33 APROBACION: Se requiere una mayoría simple (> 50%) de votos para aprobar cualquier medida.

9.34 PERDIDA DE INFLUENCIA: Siempre que el Magistrado que Preside hace una nominación o propuesta importante que es derrotado por el voto unánime de todos los Senadores en Roma controlados por los otros jugadores, pierde una Influencia (hasta un mínimo de 0) a menos que decline actuar como Magistrado que Preside y deje la conducción de la sesión en manos del siguiente HRAO.

9.4 CENSOR: Inmediatamente después de la elección de los nuevos Cónsules, el Magistrado que Preside conduce las elecciones para Censor. Los Candidatos deben ser Ex-Cónsules. El Censor puede ser su propio sucesor. Si sólo está disponible un Candidato elegible con experiencia Consular (como sucede habitualmente en el primer turno), es elegido automáticamente. Si no hay Senadores con experiencia Consular presentes en el Senado y libres de otras funciones, la elección de Censor se abre temporalmente a todos los Senadores presentes en Roma.

Cada vez que un Censor es elegido, el marcador de Censor se ubica en la carta de ese Senador y su Influencia aumenta ~~cinco~~ ^{CINCO} puntos. El Magistrado que Preside cede ahora, temporalmente, la conducción de la sesión al Censor, para conducir los Procesos.

9.41 PROCESOS: El Censor declara que no hay Procesos y devuelve la conducción de la sesión al Magistrado que Preside, o anuncia un Proceso. Puede conducir hasta dos Procesos Menores o uno Mayor en cada turno, además de los Procesos de Asesinos especiales. Durante los Procesos, el Censor es el Magistrado que Preside y conduce toda la votación. Si la mayoría de los votos se oponen a que el acusado sea convicto, éste queda en libertad y no puede ser procesado nuevamente en este Turno de Juego por el mismo cargo, Concesión o intento de Asesinato. Durante un Proceso, el acusado recibe votos adicionales iguales en número a su Influencia.

9.411 PROCESOS MENORES: El acusado debe haber desempeñado un cargo durante el Turno de Juego anterior o haber recaudado ingresos de una Concesión. Si es convicto, pierde cinco puntos de Popularidad (que puede hacerse negativa) y cinco de Influencia (hasta un mínimo de 0) así como todo marcador de Ex-Cónsul, y debe devolver todas sus Concesiones al Foro.

9.412 FISCAL: El Censor debe designar a otro Senador que acepte actuar como Fiscal para cada Proceso. Si tiene éxito en su Proceso (porque el acusado sea convicto o exilado), el Fiscal gana los marcadores de Ex-Cónsul que tenga el defensor, más la mitad

(redondeando las fracciones) de las Influencias perdidas por el defensor debido al Proceso.

9.42 PROCESO MAYOR: El acusado debe haber ocupado un cargo, excepto una Gobernación, durante el Turno de Juego anterior. Si la mayoría de los votos lo declaran culpable, el acusado es ejecutado, a menos que ya esté en el exilio.

9.421 EXILIO: Cualquier *Hombre de Estado* que sea objeto de un Proceso Mayor puede, durante el turno de voto de su Facción, ir al exilio voluntario en lugar de votar. Puede hacer una Apelación Popular antes de decidir votar o irse. Pero una vez que vota, pierde la opción de irse al exilio. Un Hombre de Estado en el exilio pierde todos los ingresos excepto los que están en ese momento en su Tesoro Personal, que queda congelado hasta su regreso. No puede recibir o dar dinero de su Tesoro Personal. Puede retener los marcadores de Caballeros y de Obediencia de las Legiones, que quedan pendientes de su regreso, pero no puede votar ni recibir ingresos mientras esté en el exilio. Pierde todos los marcadores de Ex-Cónsul, Concesiones, Sacerdocios, Popularidad positiva e Influencia, excepto la impresa en su carta.

9.422 VIDA EN EL EXILIO: Un Hombre de Estado en el exilio se señala con un marcador de Exilio en su espacio de Ex-Cónsul que representa su ausencia de Roma. El exilado no tiene efecto alguno hasta que se lo convoca para que regrese, excepto cumplir con los requerimientos de muerte de una Nota de Mortalidad que se saque, o una Epidemia del Extranjero. La carta de Familia de un Hombre de Estado en el Exilio es tratada como si el Hombre de Estado hubiera muerto (5.2), excepto que una Nota de Mortalidad sacada durante la Fase de Mortalidad debe someterse a una tirada de dados para determinar si afecta al Hombre de Estado en el exilio o la carta de Familia si ésta permanece en juego.

9.423 REGRESO DEL EXILIO: Un Hombre de Estado puede regresar del Exilio sólo por voto del Senado. Si es convocado, retorna al Foro, a menos que su carta de Familia esté alineada en ese momento con una Facción; en ese caso la reemplaza normalmente (7.312 A) o en el caso de los Licini/Gracco, se une a la Facción del Hombre de Estado vinculado con ellos (5.11). Pero la Facción que emite más votos por su regreso puede hacer un *Intento de Persuasión Sin Oposición* inmediato y controlar al exilado mediante una tirada < su rating de Lealtad. Si es exitosa, él y su carta de Familia son controlados por esa Facción.

9.43 OFENSA: Los cargos en que un Senador puede ser objeto de un Proceso son Dictador, Caballerizo Mayor, Cónsul, Procónsul, Censor y Pontífice Máximo. Un Gobernador sólo puede ser procesado en el turno de su regreso a Roma y sólo si ha tomado ingresos personales de su Provincia en cualquier momento durante el ejercicio de sus funciones.

9.44 LLAMAMIENTO POPULAR: Un Senador acusado en un Proceso puede, cuando su Facción es convocada para votar, apelar al pueblo haciendo una DR, sumando el resultado de su Popularidad, y encontrando la suma en la Tabla de Llamamiento Popular. El resultado es la cantidad de votos adicionales (o votos de menos en el caso de un número negativo) que tiene el acusado para la votación en su proceso. "Acusado Muerto" significa que el pueblo está tan disgustado por la retórica del acusado en su propia defensa, que ellos mismos lo matan. Inversamente, un resultado de "Acusado

Liberado" pone fin al Proceso con una absolución y sacando una nota de Mortalidad por cada número en que la DR modificada exceda 11, para ver si el Censor y/o el Fiscal (los únicos vulnerables a la nota de Mortalidad) son asesinados por una multitud enfurecida por este arreglo fraudulento. Un Senador que hace un Llamamiento Popular y no es asesinado como resultado, puede ir al exilio o jugar un **Tribuno** para vetar el Proceso después de descubrir el resultado de su llamamiento.

9.45 TRIBUNO: Un Senador acusado en un Proceso (o uno de sus amigos) puede también jugar un Tribuno durante la votación de su Facción y cancelar el Proceso. El Proceso cancelado todavía cuenta para el total de Procesos del Censor permitidos para ese Turno de Juego.

9.46 FIN DE LOS PROCESOS: Al terminar sus Procesos, el Censor devuelve la conducción de la sesión al HRAO.

9.5: REPOBLACION DE ROMA: Siempre que el número de Senadores Alineados presentes en Roma en ese momento sea menor de ocho durante una Fase del Senado, debido a muerte o ausencia, la carta de Senador más alta de la Curia es promovida al status activo en la Facción del jugador con menos Senadores Activos. Los empates se resuelven en favor del jugador con la Influencia total más baja que esté presente en Roma. Esas promociones continúan hasta que el número de Senadores activos en Roma alcanza a ocho o la Curia está vacía. Si la Curia no tiene Senadores, los que están en el Foro pueden substituirlos. La elección de cuáles tomar entre los múltiples Senadores presentes en el Foro, corresponde al jugador que los recibe. Si no hay Senadores disponibles en la Curia ni en el Foro, no se produce la promoción.

9.6 OTROS ASUNTOS: El Magistrado que Preside puede conducir ahora otros asuntos, proponiendo las nociones que quiera. Otros Senadores pueden someter a consideración mociones sólo con jugar un **Tribuno**, aunque el Magistrado que Preside puede apoyar sus sugerencias si lo desea. La votación siempre es conducida por el Magistrado que Preside, independientemente de quién hace la Propuesta. Excepto en el caso de la elección múltiple de Cónsules o Gobernadores, y el simultáneo otorgamiento de Concesiones, cada propuesta puede abordar sólo un asunto a la vez. Por ejemplo, una propuesta no podría reunir un Certificado de Tierras con un voto de Concesión para aumentar las oportunidades de aprobación. El Magistrado que Preside puede cerrar la sesión cuando lo desee, en tanto no haya mociones sin resolver en el Senado. Simplemente, declara "Se levanta la sesión" y de ese modo pone fin a la oportunidad para los Asesinatos.

9.61 CONCESIONES: Los intentos de asignar Concesiones presentes en el Foro deben ser hechos proponiendo que una Concesión específica (o un grupo de Concesiones) sea asignada a uno (o más) Senador(es) específico(s) presentes en la sesión. Las propuestas grupales deben hacerse asignando diferentes Concesiones a diferentes Senadores para aumentar el apoyo en la votación. Si una propuesta para asignar una Concesión fracasa (individualmente o como parte de un grupo), esa(s) carta(s) de Concesión se pone con su reverso hacia arriba y no puede ser propuesta nuevamente durante ese Turno de Juego. No hay límite para el número de Concesiones que un Senador puede controlar. La Concesión de la Comisión de Tierras sólo puede ser asignada si un Certificado de Tierras

está en vigencia; una vez asignada, debe ser devuelta al Foro si no hay Certificados de Tierras en vigencia al final de la Fase del Senado.

9.611 CONCESIONES DESTRUIDAS: Las Concesiones en juego en ese momento son destruidas sólo en las siguientes circunstancias:

A. Durante la Fase del Senado de cada turno de la Revuelta de Esclavos Gladiadores y la Segunda Guerra Púnica, se hace una dr para determinar qué área de Italia está siendo asolada y, por consiguiente, qué Concesión de Arrendatario de Impuestos ha sido destruída. Si Espartaco o Aníbal también están presentes, se hace una segunda dr en cada turno para determinar posibles pérdidas posteriores de Arrendatarios de Impuestos.

B. Las Concesiones de Granos son destruídas cuando ocurre la Revuelta/Guerra Siciliana o Alejandrina.

C. Otras Concesiones pueden ser destruídas por la necesaria dr subsiguiente de un Desastre Natural (7.357).

Cuando una Concesión es destruída, se la ubica cara abajo en el espacio de Concesiones de la Curia. Al final de cada Fase del Foro subsiguiente, el HRAO hace una dr por cada Concesión destruída, devolviendo al Foro aquéllas por las cuales arroja un "5" o un "6", cara arriba. Estas Concesiones como los Senadores muertos, deben ser asignadas nuevamente en una Fase del Senado subsiguiente.

9.62 GOBERNACIONES: Cuando se crea una Provincia, ubique su carta en el Foro. Cada Provincia en el Foro tiene una Gobernación que el Senado debe ocupar con uno de sus miembros durante las Elecciones de la siguiente Fase del Senado porque todas las Gobernaciones abiertas son consideradas inmediatamente después de los Procesos y antes de la consideración de otros asuntos. Las Elecciones continúan hasta que se elige un Gobernador o queda sólo un candidato elegible. Cuando un Gobernador es elegido, la carta de Provincia es situada sobre su carta de Senador, y debe abandonar Roma inmediatamente, sin participar en las restantes votaciones del Senado. Las elecciones por Gobernaciones múltiples pueden hacerse simultáneamente, como las elecciones Consulares, de modo que los Gobernadores serán elegidos (o rechazados) en tandem y partirán al mismo tiempo, pero no puede agregarse otra propuesta al mismo voto. Un Gobernador no puede ocupar otro cargo.

9.621 PERIODO: Todas las Gobernaciones son por un período de tres años. Ubique un marcador de Período en la casilla de Período de la carta de Gobernador y redúzcalo en un punto al final de cada Fase de Recaudación. Cuando el marcador se mueve fuera de la Senda de Período, el Gobernador regresa a Roma (a menos que previamente se haya declarado en rebelión). No puede ser reelegido para esa u otra Gobernación sin su consentimiento, durante el turno de su regreso.

9.622 CONVOCATORIA DE REGRESO: Durante el período de su Gobernación, un Senador está ausente de Roma y no puede asistir a las sesiones del Senado (y votar). Un Gobernador puede ser convocado a tiempo para la próxima votación en el Senado mediante la elección de un nuevo Gobernador, pero nunca en el mismo año en que fue elegido.

9.623 GOBERNADORES NO ALINEADOS: Un Senador no alineado en el Foro puede ser electo Gobernador, pero esto lo retira del Foro y lo hace inmune a los Intentos de Persuasión hasta su retorno a Roma cuando se lo reinstala en el Foro. Un Gobernador no alineado recauda impuestos para el estado pero no se compromete en la apropiación ilícita de los fondos de su Provincia.

9.624 PROVINCIAS VACANTES: Una Provincia sin Gobernador no genera ingreso de ningún tipo. Por lo tanto, una nueva Provincia nunca produce Recaudación durante su primer turno de existencia porque no tiene Gobernador durante la Fase de Recaudación. Sin embargo, un Cónsul de Campo que se rebela después de cobrar un Legado puede asumir inmediatamente los privilegios de Gobernador y por consiguiente recaudar todos los impuestos Personales y Estatales de esa Provincia (así como impuestos Locales en el Juego Avanzado; 14.2), además de retener las Legiones de su comando que le guardan obediencia (11.21; 10.51).

9.625 PROVINCIAS DE FRONTERA: Las Provincias con nombres subrayados y siluetas con borde negro son Provincias de Frontera, que son susceptibles de Ataques Bárbaros y deben ser protegidas por guarniciones (9.64).

9.626 PROHIBICIONES: El Senado no puede votar para alterar las reglas. Por ejemplo, el Senado no puede votar fondos para realizar Juegos en los turnos siguientes o forzar a un Senador a hacer una contribución, o a un Censor a procesar a alguien. Estos son asuntos de iniciativa individual que no pueden decidirse por voto mayoritario.

9.63 CERTIFICADOS DE TIERRAS: El Senado puede disminuir el Nivel de Inquietud aprobando Certificados de Tierras. Hay tres clases disponibles: El Tipo I es una medida de un solo pago, de un año de duración, mientras que los Tipos II y III son medidas permanentes que requieren pagos anuales de cinco y diez Talentos pero hacen descender el Nivel de Inquietud sólo durante el año de su aprobación. Una propuesta de Certificado de Tierras debe nombrar a dos Senadores como promotor y co-promotor, con el consentimiento de estos. Si el Certificado de Tierras se aprueba, el Nivel de Inquietud baja y la Popularidad del promotor y el co-promotor aumenta según se indica en la Tabla de Certificados de Tierras. Ubique el marcador de Certificado de Tierras apropiado en la correspondiente casilla de Exhibición del Tesoro del Estado, como recordatorio de los fondos que debe el Senado durante la Fase de Recaudación. Independientemente del egreso, cualquier Senador que vote contra un Certificado de Tierras descende en su Popularidad según se indica en la Tabla de Certificados de Tierras. No obstante, un Senador que veta un Certificado de Tierras con un Tribuno no es penalizado de este modo. El Senado no puede proponer más de un Certificado de Tierras de cada Tipo en cada Turno de Juego. El número de Certificados de Tierras que pueden estar vigentes a un tiempo está limitado por el número de marcadores correspondientes disponibles.

9.631 ANULACION: El Senado puede intentar anular un Certificado de Tierras de los Tipos II o III. El Senador que se ofrece voluntariamente a promover la anulación de un Certificado de Tierras debe tener Popularidad mayor que la cantidad que perderá por promover y votar por la anulación. El promotor rebaja su Popularidad según se indica en la Tabla de Certificados de Tierras y debe votar por esa anulación. Si la anulación es aprobada, el Nivel de Inquietud sube según lo indicado en la Tabla de Certificados de

Tierras. Independientemente de si la anulación se aprueba o no, la Popularidad de los Senadores que votan por ella desciende en concordancia. Sólo se puede hacer una anulación de Certificados de Tierras por turno.

9.632 PAGO: El pago por Certificados de Tierras se hace durante la Fase de Recaudación, restando del Tesoro del Estado los costos de los Certificados de Tierras vigentes. Retire el marcador de Certificado de Tierras del Tipo I después de efectuado el pago.

9.633 ASESINOS: Siempre que el Promotor y el Co-Promotor de un Certificado de Tierras son de la misma Facción, corren el riesgo de ser asesinados. En cualquier momento antes del fin de la votación sobre el Certificado de Tierras, un Senador puede intentar un Asesinato ya sea del Promotor o del Co-Promotor, haciendo una tirada sobre la Tabla de Asesinato. Si ese Senador es atrapado, se le da muerte. Sin embargo, no hay consecuencias posteriores para su Facción como las que se acumularían normalmente debido a la captura de un Asesino (9.84). Independientemente del resultado, la votación sobre el Certificado de Tierras continúa.

9.64 FUERZAS MILITARES: El Senado puede votar para crear nuevas fuerzas. El número máximo de Legiones/Flotas que puede crear la República es 25 de cada una. El número de fuerzas creadas debe ser especificado en la propuesta original, pero no hay por qué indicar el uso que se les dará y el Senador (que debe ser un Cónsul, Dictador o Procónsul [o Gobernador en el comando de una Guarnición en el Juego Avanzado]) que las comandará. El teatro de las acciones y el comandante pueden ser los temas de propuestas subsiguientes. Las fuerzas creadas y no asignadas a continuación se convertirán en activas y permanecerán en Italia (en la casilla de Activos). El Senado no puede enviar una fuerza para participar en una guerra a menos que esté apoyada por el número de Flotas requeridas por esa carta de Guerra. El Tesoro del Estado debe pagar inmediatamente diez Talentos por cada nueva unidad creada. El Senado también puede votar para reasignar o licenciar a las unidades leales.

9.641 GUARNICIONES: El Senado puede votar para enviar una o más Legiones a una Provincia para aumentar sus defensas. Una vez enviadas, permanecen allí hasta que se les indique que regresen. Las Guarniciones están bajo el comando del Gobernador actual. Los costos de Mantenimiento de las Guarniciones son pagados por el Senado.

9.642 FUERZA MINIMA: El Senado no puede enviar un Senador para combatir en una Guerra sin su consentimiento, a menos que el poder combinado de su fuerza (incluyendo su rating militar) sea $>$ el de la Guerra y el Líder correspondiente. Si como resultado de pérdidas ocurridas en un turno previo, la fuerza de un Procónsul cae bajo la de la Guerra adversaria, el Procónsul no tiene derecho a negarse a combatir, y debe atacar nuevamente en el siguiente turno, a menos que no tenga Legiones o sus Flotas sean insuficientes, en cuyo caso se lo convoca para que regrese automáticamente. El Senado no puede hacer regresar Legiones de un Procónsul en número tal que se reduzca el poder de su fuerza hasta ser inferior que el de su Guerra más el Líder correspondiente, sin consentimiento del Procónsul.

9.65 COMANDO MILITAR: Cuando se aprueba una medida para enviar una fuerza, las unidades se ubican en esa carta de Guerra y su Comandante se ausenta de Roma

inmediatamente. El Cónsul de Campo (si vive) debe ser enviado para llevar a cabo una Guerra/recaudar un Legado antes (o simultáneamente) que el Cónsul de Roma pueda ser enviado. La aprobación de cualquier medida que envíe al HRAO a la Guerra pone fin a la Fase del Senado. Consecuentemente, un jugador que quiera convertir en ley una propuesta durante esa Fase del Senado debe jugar una carta de Tribuno antes de o durante su turno para votar por enviar a combate al HRAO -no como un veto, sino como una medida para suspender el voto hasta después que su propuesta haya sido considerada.

9.66 primera línea ilegible colocar la frase que te di (pedimela si me olvide)

no victorioso durante la Fase de Combate previa. Regresa a Roma inmediatamente y sus fuerzas son ubicadas en la casilla de Activos a menos que se envíe un Comandante de reemplazo para tomar su lugar como parte de la Convocatoria de Regreso.

9.67 CONSUL VITALICIO: En cualquier momento durante la Fase del Senado inmediata a las elecciones Consulares, un jugador puede nominar "Cónsul Vitalicio" a cualquier Senador en Roma con una Influencia > 21. El nominado debe ocupar ya un cargo. Por este voto, el nominado debe sumar su Influencia a su total de votos. Si la medida se aprueba, ese jugador gana el juego siempre que la República sobreviva al Turno de Juego que se está desarrollando en ese momento (ver 12.31). Sólo se puede proponer un Cónsul Vitalicio por turno y no puede ser vetado. Los intentos de Asesinato pueden tener lugar durante ese voto, pero una vez electo, ese Senador no puede ser asesinado.

9.68 MOCIONES MENORES: Un jugador puede hacer mociones gratuitas para mejorar la atmósfera del juego o informar a otro jugador de su deseo o desagrado por cierto curso de acción. La aprobación de una moción menor no tiene otro impacto que el de servir de signo de la intención de un jugador para los otros jugadores. La derrota de una Moción Menor no se pena con la pérdida de Influencia (9.34) para el iniciador de esa Moción. Los votos de censura o gratitud, las reprimendas, las propuestas personalmente insultantes y acciones semejantes pueden ser apropiadas y usarse para sopesar las posibilidades de aprobación de propuestas más importantes.

9.69 ALTERACION DE PROPUESTAS: Las propuestas derrotadas no pueden ser introducidas otra vez en la misma Fase del Senado sin cambio significativo. Si, por ejemplo, una propuesta para asignar a Fabio ocho Senadores fracasa, una propuesta para asignar a Fabio siete Legiones o a Claudio ocho Legiones puede ser llevada adelante. En contraste, las Concesiones y las propuestas de Cónsul Vitalicio sólo pueden ser votadas una vez por año.

9.7 TRIBUNAS: Las cartas de Tribunas pueden jugarse durante la Fase del Senado para vetar o iniciar propuestas/nominaciones. Una vez usadas, se las descarta.

9.71 INICIADOR: Después de la terminación de Procesos, un Senador puede usar una carta de Tribuna para compeler al Magistrado que Preside a poner a consideración una propuesta y someterla a votación.

9.72 VETO: Una carta de Tribuno puede ser usada antes o durante el turno de la Facción que la posee para votar con el fin de impedir una votación, ya sea para una elección, un Proceso u otra propuesta. [EXCEPCIONES: El Cónsul Vitalicio, los

Procesos de Asesinos, las propuestas de un Dictador, y el último candidato elegible para cualquier puesto no pueden ser vetados]. El Senador que juega el Tribuno anuncia "Veto", y la votación es cancelada -aun cuando ya tenga suficientes votos afirmativos declarados para su aprobación. Esos candidatos en una elección vetada no pueden ser nominados otra vez en el mismo año, ni el acusado en un Proceso vetado puede ser procesado nuevamente ese año. Cualquier propuesta vetada no puede ser introducida otra vez en esa Fase del Senado.

9.8 ASESINOS: Los jugadores pueden intentar eliminar a los Senadores adversarios anunciando un intento de Asesinato. Pueden sumar puntos a su dr de Asesinato jugando una o más cartas de Asesino antes de la resolución, pero la posesión de una carta de Asesino no es necesaria para intentar un Asesinato sin auxilio. Ninguna Facción puede ser blanco de más de un intento por turno, y ninguna Facción puede intentar más de un Asesinato por turno.

9.81 SENADO EN SESION: Los Asesinatos pueden intentarse sólo mientras el Senado está en Sesión y sólo pueden ser hechos por y en contra de los presentes. Una vez que la sesión del Senado ha sido levantada ya no es posible intentar un Asesinato durante ese Turno de Juego. La determinación del momento en que se hará un intento de Asesinato puede ser crítico, por eso los jugadores pueden querer ponerse de acuerdo de antemano en una breve frase (por ejemplo: "muere cerdo") que marcará el momento exacto del atentado. Así será más fácil decidir si un Cónsul fue asesinado antes que pudiera terminar de anunciar la designación de uno de los miembros de su Facción como dictador.

9.82 RESOLUCION: El asesino anuncia al Senador que hace el atentado y a quien ha elegido como víctima, antes de la dr. Un resultado de "5" o más mata a la víctima. Un resultado de "3" o "4" fracasa. Un resultado de "2" o menos resulta en la captura del asesino y el Líder de su Facción resulta implicado.

9.83 GUARDAESPALDAS: Si el Senador elegido como blanco tiene una o más cartas de "Guardaespaldas Secretos", puede anunciar después de la dr cuántas de esas cartas jugará para defenderse contra el intento de Asesinato. Cada carta de Guardaespaldas usada así resta un punto de la dr y es descartada después de su uso. La carta de "Guardaespaldas Manifiesto" debe estar en juego antes de un intento de Asesinato para que tenga efecto. Si el asesino no es capturado, por cada carta de Guardaespaldas jugada el asesino debe tirar nuevamente con todos los modificadores aplicables, exclusivamente para determinar si es capturado. Por consiguiente, es posible que la primera dr mate a la víctima y una dr subsiguiente resulte en la captura del asesino.

9.84 CASTIGO: A un asesino capturado se le da muerte. Además, su Líder de Facción pierde cinco puntos de Influencia y es sometido a un Proceso Mayor especial inmediato con una DR automática en la Tabla de Llamamiento Popular. Sin embargo, en lugar de sumar su propia Popularidad a la DR, el Líder de Facción acusado puede restar de la DR la Popularidad de la víctima. En adición a su propia muerte, si el Líder de Facción es encontrado culpable, se saca un número de Notas de Mortalidad igual a la Popularidad de la víctima y todos los otros miembros de la Facción del asesino presentes en Roma cuya Nota de Mortalidad ha sido sacada también resultan implicados y se les da muerte.

Ni el Censor ni el Fiscal están involucrados en este Proceso, aunque el Censor elige el orden de votación.

9.9 DICTADOR: Antes de la elección del Censor, los Cónsules pueden designar un Dictador sólo si en ese momento Roma está enfrentando tres o más Guerras Activas o una con un poderío > 20 . Si no hay Procónsules del año anterior, esta es la única forma en que la República puede llevar a cabo tres guerras al mismo tiempo.

9.91 DESIGNACION: Después de las elecciones Consulares pero antes de los Procesos, los Cónsules, actuando juntos, pueden designar Dictador a cualquier Senador sobre el cual estén de acuerdo y que no esté desempeñando un cargo. Si hay sólo un Cónsul presente, porque el otro ha sido asesinado, puede actuar solo para designar un Dictador. Si no se dan ninguna de estas situaciones, un Dictador será electo por el Senado si el HRAO convoca a elecciones con ese fin. El Senador electo toma el marcador de Dictador y un marcador de Ex-Cónsul, aumenta su Influencia en siete puntos, y designa Caballerizo Mayor a un Senador a su elección que no esté ya ocupando un cargo. Ese Senador toma el marcador de Caballerizo Mayor y aumenta su Influencia en tres puntos.

9.92 PERIODO: El nuevo Dictador es también Magistrado que Preside. Sus propuestas no pueden ser vetadas. El período de gobierno del Dictador (y de su Caballerizo Mayor) dura hasta la Fase del Senado del siguiente Turno de Juego, cuando debe presidir las elecciones consulares y dejar su cargo (a menos que ya esté en rebelión), aunque puede ser inmediatamente designado/electo de nuevo.

9.93 CABALLERIZO MAYOR: Siempre que el Dictado comanda un ejército/una flota, es acompañado por su Caballerizo Mayor. El rating Militar del Dictador en cualquier combate es la suma de su rating Militar y el de su Caballerizo Mayor. El Caballerizo Mayor debe acompañar al Dictador en todas las Campañas y no puede actuar independientemente del Dictador, excepto para permanecer leal si el Dictador se rebela. Si resulta victorioso en una guerra, el Dictador recibe el incremento usual en su Influencia/Popularidad (10.4) y el Caballerizo Mayor no recibe nada. Si el Dictador es derrotado, se le da muerte, como también al Caballerizo Mayor. También se puede matar al Caballerizo Mayor si se saca una Nota de Mortalidad durante el resultado de una Batalla (10.8). El Caballerizo Mayor también se suma al rating Militar del Comandante en una batalla Naval (lo que refleja la mayor eficiencia de un comando unificado), pero no puede ser usado para anular un resultado de Desastre/Empate en una batalla (10.21/10.31).

NOTA: Cada jugador debe reajustar sus marcadores de Recuento de Voto tan pronto como gana o pierde votos debido al reclutamiento de un Caballero, ganancias o pérdidas de un Senador debido a muerte, persuasión o ausencia de Roma.

10. FASE DE COMBATE

10.1 GUERRA: Todas las Guerras a las cuales el Senado ha enviado un ejército están activas en el momento presente. Roma es siempre el atacante. El Senado no tiene que pelear todas las Guerras. Sin embargo, cualquier carta de Guerra activa que no contenga por lo menos una Legión (o una Flota después de una batalla naval) al final de la Fase de

Combate, es trasladada a la sección de Guerra Inconclusa en el Foro, donde aumenta el Nivel de Inquietud (ver 10.72).

10.11 BATAILLAS DE TIERRA: En el combate de tierra, el Senador en el comando suma su rating Militar al Poderío de su ejército. El Poderío del Ejército iguala el número de Legiones de su ejército: las Legiones de Veteranos (ver 10.51) valen el doble. Los puntos sumados por el rating Militar del Comandante no pueden ser mayores que el Poderío de su ejército. De esta suma, resta el Número de Poderío de la Guerra, que puede ser modificado por la presencia de una Guerra Igual o un Líder (7.34). A este número se le añade una TDR, y la suma resultante se pone en la Tabla de Resultados de Combate para determinar el resultado. Las Legiones perdidas siempre se sacan al azar de un vaso, de entre todas las presentes, siempre que exista la posibilidad de que un Veterano, una Guarnición o una Legión rebelde se vean afectados.

10.12 BATAILLAS NAVALES: Las Guerras con tres Números de Poderío requieren dos batallas separadas; un combate naval y uno de tierra. En cada caso las flotas enemigas deben ser derrotadas antes que puedan ser atacadas sus fuerzas de tierra. El combate naval es lo mismo que el de tierra, excepto que se cuenta el número de Flotas y no el de Legiones. Una vez que las Flotas enemigas han sido derrotadas, sus fuerzas de tierra pueden ser atacadas en la misma Fase de Combate, siempre que haya todavía suficientes Flotas en la fuerza para apoyar al ejército. Si el combate de tierra no se gana, la batalla naval no tiene por qué ser llevada a cabo nuevamente en los turnos subsiguientes. Para ganar la guerra en turnos subsiguientes basta con derrotar la Fuerza de Tierra enemiga. Por consiguiente, el Senado puede decidir no enviar Legiones para llevar adelante esa Guerra, y proponerse derrotar la fuerza naval enemiga en un turno y sus fuerzas de tierra en un turno subsiguiente. Si el Senado tiene la intención de ganar la batalla naval y la de tierra en el mismo turno, debe enviar una fuerza combinada de Flotas y Legiones para derrotar a la fuerza naval -lo que puede tener como resultado que las Legiones tengan pérdidas durante la batalla naval. Las cartas de Guerra cuyas flotas han sido derrotadas se señalan con un marcador "Flota Victoriosa".

10.2 DERROTAS: Un resultado de "Derrota" significa que el Comandante Romano ha muerto y su fuerza pierde el número de Legiones y Flotas (si las tiene) indicado en la Tabla de Resultados de Combate. Las unidades perdidas son retiradas, en tanto que las fuerzas sobrevivientes permanecen en la carta de Guerra hasta que se las llama para que regresen o reciben refuerzos. El Nivel de Inquietud aumenta en dos puntos.

10.21 DESASTRES: Cada carta de Guerra/Líder contiene un número de Desastre después de una "D" en el ángulo inferior izquierdo. Si este número sale en una tirada (antes de cualquier modificación) mientras se resuelve el combate, se ignora la Tabla de Resultados de Combate y la batalla es un Desastre automático que causa la pérdida de la mitad (las fracciones se redondean) de todas las fuerzas romanas participantes. Las pérdidas de Flotas y Legiones son reducidas a la mitad y redondeadas por separado. No es necesario que se dé muerte al Comandante romano, pero debe sacarse una cantidad de Notas de Mortalidad que iguale el número de Legiones y Flotas perdidas en el Desastre, para comprobar su muerte (10.8). El Nivel de Inquietud aumenta un punto.

10.3 TABLAS: Un resultado de "Tablas" significa que la guerra no está decidida. La fuerza romana pierde el número de Legiones y Flotas (si las tiene) indicado en la Tabla de Resultados de Combate. Las fuerzas sobrevivientes permanecen en la carta de Guerra hasta la próxima Fase del Senado, cuando pueden ser llamadas para que regresen o reforzadas. El Comandante romano permanece en el comando como Procónsul, a menos que sea Llamado de Regreso (9.66) o resulte muerto (10.8). No hay efecto alguno sobre el Poderío del enemigo [Excepción: 14.411].

10.31 EMPATES: Las cartas de Guerra/Líder que contienen un número a continuación de una "S" en el ángulo inferior derecho, producen un Empate si se arroja ese número (antes de cualquier modificación) mientras se resuelve el combate. La Tabla de Resultados de Combate no se tiene en cuenta. Las pérdidas en un Empate igualan la cuarta parte (redondeando las fracciones) de todas las fuerzas romanas participantes. Algunas Guerras tienen dos números de Empate.

10.4: VICTORIA: Una "Victoria" de tierra hace descender en un punto el Nivel de Inquietud y elimina la carta de Guerra. Una victoria naval también hace descender el Nivel de Inquietud pero no elimina la carta de Guerra. La fuerza romana pierde el número de Legiones y Flotas (si las tiene) indicado en la Tabla de Resultados de Combate y las fuerzas sobrevivientes son transferidas a la carta del Comandante. En algunos casos, una o más Provincias serán creadas y ubicadas en el Foro. El Senador victorioso aumenta tanto su Popularidad como su Influencia en la mitad (redondeando las fracciones) del Número de Poderío de la Guerra no modificado (impreso) (aun en el caso de que la Victoria haya sido sólo en una batalla Naval y la Guerra continúe). El Banquero también aumenta el Tesoro del Estado por Despojos de Guerra, en un monto igual al impreso junto al símbolo de Caja del Tesoro, en el centro de la parte inferior de la carta (excepto para batallas Navales). Las Revueltas no producen Despojos de Guerra.

EJEMPLO: Mario es enviado con nueve Legiones para enfrentarse a una Revuelta de Esclavos. El rating Militar de Mario, "4", se suma al número de sus Legiones, hasta un poderío total de 13. Si Mario tenía sólo tres Legiones, sólo habrá podido sumar tres de su rating Militar. El Número de Poderío en la carta de Revuelta de Esclavos es "6", que aumenta a "11" porque la carta de Líder apropiada, Espartaco, está en juego. "13" menos "11" es "2". El jugador que controla a Mario hace entonces una TDR cuyo resultado es "10", que se suma a la base de "2" para una suma final de "12". Un "12" en la Tabla de Resultados de Combate significa "Tablas", con la pérdida de una Legión. Mario pierde una Legión (no tiene Flotas), y debe sacar una Nota de Mortalidad para determinar su propia muerte. Si hubiera tenido una Flota que perder, habría tenido que sacar dos Notas de Mortalidad. La Revuelta de Esclavos puede llevarse a cabo nuevamente durante la siguiente Fase de Combate. Si la DR de Combate hubiera sido "11" o "6", el resultado habría sido un Desastre con la pérdida de cinco Legiones. Si la DR de Combate hubiera sido "16" o "14", el resultado habría sido un Empate, con la pérdida de tres Legiones.

10.5 VETERANOS: Una Legión entre las sobrevivientes de Tablas, Empate o Victoria es convertida en una Legión de Veteranos arrojándola sobre la cara correspondiente a Veteranos. Seguirá siendo una Legión de Veteranos hasta que sea eliminada o licenciada, aunque se la ubique bajo el comando de otro Senador. El correspondiente marcador de obediencia de la Legión se ubica sobre la carta del Comandante hasta que éste muere o la Legión es eliminada.

10.51 OBEDIENCIA: Las Legiones de Veteranos valen doble en el combate, independientemente de cuál sea el Senador a quien le deban obediencia. Si un Senador se rebela, las Legiones de Veteranos de su ejército no requieren mantenimiento. Si el

Senador rebelde tiene Legiones de Veteranos en un ejército adversario, éstas pasan a su bando antes del combate. Del mismo modo, las Legiones de Veteranos de los Senadores leales en el ejército del Senador rebelde desertan y pasan al Senado antes del combate. Todas las Legiones de Veteranos, sin importar su ubicación, responden al Comandante a quien le deben obediencia, antes de la resolución de cualquier batalla de rebelión contra el Senado.

10.52 PERDIDAS: Cuando los elementos de Legiones de Veteranos/Guarniciones/Ejércitos Provinciales están involucrados, las unidades eliminadas deben ser tomadas al azar de entre las presentes. Cuando sólo estén involucradas Legiones, esto puede hacerse sacando al azar de un vaso las unidades afectadas. Pero cuando estén implicados Ejércitos Provinciales, las pérdidas deben determinarse mediante una tirada de dados en el Cuadro de Pérdidas al Azar impreso en la última página, porque no hay piezas de Ejército Provincial que se puedan sacar. Cuando se usa el Cuadro de Pérdidas al Azar, deben arrojarse dos dados (uno coloreado y uno blanco) por cada unidad eliminada. Los dados no se suman en la forma convencional sino que se "leen" como un número de dos dígitos; el dado coloreado siempre se lee primero. De modo que un "1" coloreado y un "6" blanco se leen como "16" -no "7".

El jugador determina tanto su número total de unidades como el componente minoritario de su fuerza combinada. Por ejemplo, si se libró una batalla con ocho Ejércitos Provinciales y tres Guarniciones, la "Fuerza Total" sería "11", las "Fuerzas Minoritarias" serían tres. El jugador cruzaría las Fuerzas Totales de "11" con las Fuerzas Minoritarias de "3" para determinar que una tirada de dados menor de "24" tendrá como resultado la pérdida de una Legión de la Fuerza Minoritaria. Una tirada de dados mayor de "24" causará la pérdida de un Ejército Provincial.

Ahora supongamos que el jugador tenía que perder dos unidades. Su primera tirada de dados fue un "31" -y eliminó un Ejército Provincial. Su nueva composición de fuerzas para la segunda tirada de dados será una Fuerza Total de "10" y una Fuerza Minoritaria de "3". Si la siguiente tirada de dados de su Selección de Pérdida es < "25" perderá una Legión. Supongamos ahora que se perdió una Legión porque hay una Legión de Veteranos entre las tres Guarniciones, debe hacerse una tirada al azar de entre esas tres unidades (en lugar de seleccionar una) para determinar si la Legión de Veteranos fue eliminada.

10.6 PERDIDAS NAVALES: Si las pérdidas de Flotas hacen que la Fuerza de las Flotas Romanas en una carta de Guerra disminuya por debajo del número requerido para el apoyo de la Guerra, durante la siguiente Fase del Senado deben enviarse las Flotas adicionales requeridas o la fuerza entera regresará a Italia (para ser usada en cualquier otro lugar), dejando la guerra inconclusa. Las Flotas no son necesarias para retirar estas Legiones -sólo para apoyarlas.

10.7 PROCONSUL: Un Comandante que sobrevive a una batalla no Victoriosa se convierte en Procónsul y permanece en el comando del ejército y fuera de Roma durante la siguiente Fase de Combate, a menos que sea llamado por el Senado en la siguiente Fase del Senado. Un Senador puede seguir siendo Procónsul mientras retenga su comando contra la Guerra original que fue enviado a pelear. Esta es la única circunstancia en la cual un Senador, y no uno de los Cónsules o el Dictador, puede comandar tropas [EXCEPCION: Los Gobernadores en el Juego Avanzado; 14.4]. El Procónsul no es un Cónsul. En el turno siguiente, se eligen nuevamente dos Cónsules.

10.71 REFUERZOS: El Senado puede enviarle a un Procónsul fuerzas adicionales durante la Fase del Senado. Si el Procónsul ya no tiene Legiones o sus Flotas son

insuficientes para continuar la Guerra, debe ser dotado de refuerzos o llamado de regreso.

10.72 GUERRAS INCONCLUSAS: No es necesario que una Guerra en desarrollo se libe nuevamente en el siguiente Turno de Juego. El Senado puede optar durante la siguiente Fase del Senado por llamar de regreso al Ejército y dejar la guerra inconclusa. En tal caso, la carta de Guerra es trasladada a la sección "Guerra Inconclusa" en el Foro y el Nivel de Inquietud aumenta en un punto al comienzo de cada Fase de Población, hasta que esa Guerra continúe. Si un Comandante resulta muerto, el Senado debe enviar un reemplazo si quieren continuar con la guerra. Un ejército no puede permanecer en el campo sin un Comandante.

Una Guerra que fue peleada y no ganada pero, debido a las pérdidas en el combate, no pudo terminar la Fase de Combate con una Legión Romana es una Guerra Inconclusa, dado que el enemigo no es controlado por Fuerzas Romanas sobrevivientes [Excepción: Si se libró una batalla Naval contra esa Guerra durante ese turno, una Flota sobreviviente bastará para evitar la pena de Guerra Inconclusa]. Por lo tanto, es posible que una sola Guerra resulte en un aumento de 4 puntos en el Nivel de Inquietud si causó condiciones de Sequía y los romanos fueron derrotados por ella y quedaron sin Legiones al final de la Fase de Combate. El Apoyo de Flotas no es necesario después de la Fase de Combate para evitar el estatus de Guerra Inconclusa.

10.8 MUERTE DEL COMANDANTE: En cualquier batalla que no resulte en Derrota, debe sacarse un número de Notas de Mortalidad igual al número de unidades perdidas para ver si el Comandante Romano (y/o su Caballerizo Mayor) ha muerto/ha sido capturado. Las Notas de Mortalidad que se sacan en batalla no tienen efecto a menos que se saque la del Comandante (o su Caballerizo Mayor, o un Rebelde). Los Senadores que no están presentes en la batalla resultan ilesos. Un Comandante que pierde toda su fuerza no tiene por qué verse dañado por ese hecho, a menos que la batalla fuera una Derrota o se haya sacado su Nota de Mortalidad como consecuencia de las pérdidas. Un Dictador a cuyo Caballerizo Mayor se le ha dado muerte/ha sido capturado puede designar a otro sólo si él es designado nuevamente/reelecto como Dictador para el año en curso.

10.81 ATAQUES BARBAROS: Los Gobernadores de Provincias asoladas por Ataques Bárbaros (7.352) deben sacar un número de Notas de Mortalidad igual a la dr coloreada de la DR de Ataque.

10.82 CAPTURA: Un Comandante/Caballerizo Mayor cuya Nota de Mortalidad es la última (no la primera) de las Notas de Mortalidad que se sacan en una batalla, no resulta muerto. Es capturado y se pide rescate por él. Un Senador cautivo puede ser devuelto a Roma a cambio de un pago al Banco ya sea por su Facción o de su Tesoro Personal. El monto del rescate es de diez Talentos o dos Talentos por Influencia del cautivo (según cuál sea la suma mayor). Si la Guerra es derrotada antes que se pague rescate por el cautivo, éste muere. Los rescates pagados a Ataques Bárbaros deben pagarse antes de la siguiente Fase del Foro, para salvar al cautivo. Un Senador que captura a otro Senador enemigo en una Guerra Civil siempre le da muerte. Los cautivos están sujetos a las Notas de Mortalidad normales y a las Epidemias del Extranjero. Otro Senador de la misma Familia no puede reemplazar al cautivo mientras éste vive.

10.9 COMANDANTES MULTIPLES: El Senado puede enviar más de un Ejército bajo diferentes Comandantes para librar la misma Guerra. Pero si lo hacen, cada Ejército debe atacar separadamente -uno a la vez hasta que la Guerra sea derrotada o todos los Ejércitos hayan atacado. La ventaja de enviar ejércitos separados para pelear una sola Guerra es que los resultados de Desastre/Empate no se aplican a las batallas subsiguientes del mismo año contra esa Guerra si una batalla previa en ese turno resultó en Tablas/Empate.

11. FASE DE REVOLUCION

11.1 CARTAS DE INTRIGA EXCEDENTARIAS: Cualquier jugador que tenga más de cinco cartas rojas en su mano debe descartar, jugar o negociar las cartas excedentarias que elija, de modo que no tenga más de cinco sobrantes. Todo jugador con una carta roja de Hombre de Estado/Concesión en su mano, que quiera jugarla para el turno siguiente debe hacerlo en este momento. Todas esas declaraciones comienzan con el jugador que controla al HRAO y luego siguen en el sentido de las agujas del reloj.

11.2 DECLARACIONES DE GUERRA CIVIL: Todo Comandante victorioso debe renunciar a su comando y devolver sus fuerzas a la Casilla de Activos o declararse en rebelión. [En el Juego Avanzado, un Gobernador también puede declararse en rebelión en este momento. De no hacerlo, si su período expira en la siguiente Fase de Recaudación, debe devolver su carta de Provincia al Foro y regresar a Roma.] Estas declaraciones comienzan con el jugador que controla al HRAO y luego continúan en el sentido de las agujas del reloj. Dado que el Caballerizo Mayor no tiene un comando independiente, sólo puede ser declarado en rebelión en conjunción con el Dictador, o si el Dictador ha muerto. Sólo puede haber una Facción en rebelión a la vez. Si una Facción que quiere rebelarse pone en el campo una fuerza más poderosa (inclusive de los ratings Militares de los Comandantes respectivos) que la de otra que se declaró rebelde previamente, se ignora la declaración de rebeldía inicial, y se considera en rebelión al jugador con la fuerza más poderosa. Una vez que se ha determinado un rebelde, ningún otro jugador puede rebelarse hasta que ese rebelde haya sido derrotado.

11.21 OBEDIENCIA DEL COMANDANTE: Antes de anunciar su decisión, un Comandante que quiere rebelarse puede hacer una dr por cada Legión bajo su comando, para determinar si lo seguirá. Se necesita una dr > 5 para que una Legión siga al Senador rebelde durante la Primera República. Este requerimiento de una dr desciende a " > 4 " en la República Media, y a " > 3 " en la Última República. Antes de hacer estas tiradas de dados, el rebelde puede gastar irrevocablemente dinero de su Tesoro Personal (o el Tesoro Personal de su Caballerizo Mayor con el consentimiento de éste) para comprar modificaciones para esas tiradas de dados. Por cada Talento gastado, el Comandante rebelde puede sumar un punto a la dr de Lealtad de una Legión (modificación máxima de + 1 por Legión). Las Legiones de Veteranos que deben obediencia a un Comandante y las Guarniciones/Fuerzas Provinciales de un Gobernador siguen a su Comandante automáticamente.

11.22 REBELDES SECUNDARIOS: Cuando un Senador se rebela, cada uno de los Senadores de su Facción debe declarar inmediatamente su lealtad al Estado o unirse a él en la revuelta. Los que permanecen leales al Estado pueden continuar en funciones y recaudar ingresos normalmente. Quienes se unen a la revuelta dejan Roma y, por

consiguiente, son inmunes a los Intentos de Persuasión pero pierden todos los ingresos Senaturiales (11.4) y comparten el destino del rebelde si es derrotado. El dinero que esté en sus Tesoros Personales puede ser usado por el rebelde como si fuera suyo. Las Legiones de Veteranos que deben obediencia al rebelde o los rebeldes secundarios lo seguirán en la revuelta sin manutención. Los rebeldes secundarios con comandos independientes no pueden aportar otras fuerzas al rebelde en este momento y deben devolver sus Legiones/Flotas (no las fuerzas Provinciales) al control del Senado.

11.3 MANTENIMIENTO: Durante la Fase de Recaudación el Senador rebelde debe pagar de su Tesoro Personal o de Facción el mantenimiento de todas las Legiones bajo su control (6.13). Las Legiones de Veteranos que deben obediencia a un Senador rebelde no requieren mantenimiento. Otras Legiones de Veteranos que no deben obediencia a un Senador rebelde deben ser mantenidas normalmente. Las Legiones que no permanecen con los rebeldes vuelven bajo el control del Senado. Puesto que se da por sentado que el rebelde ya ha regresado a Italia con su ejército, las Flotas no desempeñan ningún rol en una Guerra Civil (a menos que las Fuerzas Provinciales opcionales y las normas de Guarniciones estén en uso; 14.7).

11.4 INGRESO: Un Senador en rebelión debe devolver sus Concesiones al Foro y pierde todos los ingresos de Caballeros y Senador Alineado. Su Tesoro Personal se congela, no puede recibir dinero directamente de otros Senadores leales de su Facción -ni puede contribuir con su Tesoro de Facción o el Tesoro Personal de ningún Senador leal- aunque puede usar su Tesoro de facción para financiar el mantenimiento de sus fuerzas. Los Senadores leales de su Facción pueden contribuir con dinero para el Tesoro de la Facción a la cual pertenecen.

11.5 COMBATE: Durante la Fase de Combate, el Senador rebelde debe enfrentarse al ejército enviado por el Senado. Si el Senado no envía un ejército contra él, su jugada es exitosa y gana el juego (siempre que la República sobreviva en ese Turno; 12.32).

11.51 OBEDIENCIA: Si el rebelde tiene Legiones de Veteranos activas, éstas desertan inmediatamente y se pliegan a él. Si hay Legiones de Veteranos de un Senador leal en el ejército rebelde, el Senador leal puede instruir a sus Legiones para que se pasen al ejército del Senado.

11.52 RESOLUCION: El Senado es el atacante y el rebelde el defensor. Se sigue el procedimiento normal de combate (ver 10.11). El Número de Fuerza del defensor en este caso es la suma del rating Militar del Senador rebelde y la Fuerza combinada de las Legiones de su ejército. Las pérdidas, excepto TODAS las exigidas por la Tabla de Resultados de Combate, se aplican igualmente a *ambos* ejércitos. Un resultado de "Victoria" significa que la revuelta ha fracasado, el Senador rebelde ha muerto y todas las Legiones rebeldes sobrevivientes son devueltas a la casilla de Activos. El Comandante del Ejército del Senado aumenta en Popularidad e Influencia por un monto igual a la mitad de la Fuerza del Ejército Rebelde que ha derrotado. "Tablas" significa que la Guerra Civil no está decidida, y debe continuar durante la siguiente Fase de Combate. El número de Notas de Mortalidad que se sacan permanece incambiado pero puede afectar a *cualquiera* de los Comandantes. "Derrota" significa que la revuelta ha tenido éxito y el rebelde gobierna ahora a Roma y gana el juego, dejando sin efecto el colapso de la República (12.32). Todos los ejércitos del Senado sobrevivientes son devueltos a Roma

y el Ejército rebelde no sufre pérdidas. Un rebelde también gana si el Senado está en bancarrota o es derrocado por un resultado de "Revuelta Popular" en la Tabla de Población (8.2).

11.53 COLAPSO: Una revuelta de una Facción que se está llevando a cabo vale como una de las cuatro Guerras que se requieren para hacer caer la República y resulta en una pérdida para todos los jugadores, independientemente del número de Provincias rebeldes que esa Facción controle.

12. CONDICIONES DE VICTORIA

12.1 TRIUNFO: El juego termina con un triunfo para el jugador que cumpla con cualquiera de las siguientes condiciones de victoria:

- A. Un Senador leal obtiene un total de 35 puntos de Influencia y tanto él como Roma sobreviven en ese turno (ver 12.31). Si dos o más Senadores alcanzan simultáneamente 35 de Influencia, el que exceda 35 en más puntos es el ganador. Si están igualados, la facción del Senador con la Influencia más combinada es el ganador. Si el empate subsiste, el juego termina en tablas.
- B. Mientras marcha sobre Roma, un Senador rebelde derrota al Senado en combate y tanto él como Roma sobreviven en ese turno (ver 12.32).
- C. El Senado declara a un Senador Cónsul Vitalicio y tanto él como Roma sobreviven al turno (ver 12.31).
- D. El Estado queda en bancarrota o es derribado debido a un resultado de "Revuelta Popular" durante una Guerra Civil. El rebelde declarado gana el juego a menos que sea superado por cuatro Guerras (ver 12.32).
- E. La última carta es sacada del monte del Foro. Si no intervienen otras condiciones de victoria/derrota, la Facción con la Influencia más combinada al final del presente turno es la ganadora.

12.2 PERDIDA: El juego termina en derrota para todos los jugadores si se cumple una de las siguientes condiciones:

- A. Hay cuatro o más cartas de Guerra activa en juego al final de una Fase de Combate.
- B. Se obtiene un resultado de "Revuelta Popular" durante una Fase de Población sin ninguna Guerra Civil en efecto.
- C. El Senado no puede pagar la multa por las cartas de Desastre Natural o Malos Augurios sin ninguna Guerra Civil en vigencia.

12.3 SUPERVIVENCIA: No importa cómo gane un jugador, su victoria no está segura hasta el final del Turno de Juego en curso -momento en el que Roma debe existir aún. Si Roma es asediada por cuatro guerras activas al final de cualquier turno, todos los jugadores pierden.

12.31 CONSUL VITALICIO: Si un Senador ha "ganado" por haber sido votado Cónsul Vitalicio o haber alcanzado 35 puntos de Influencia, todos los otros jugadores que todavía no han declarado un Senador en rebelión deben obedecer sus órdenes por el resto de ese turno, para determinar si Roma sobrevive al turno y, por lo tanto, él asegura su triunfo. Si una Guerra Civil está todavía en desarrollo, ese rebelde aún puede ganar por los métodos B o D señalados arriba.

12.32 GANADOR DE UNA GUERRA CIVIL: Si un Rebelde derrota al Ejército del Senado o gana debido a una "Revolta Popular" o la Bancarrota del Estado o al fracaso del Senado en llevarlo a Tablas cuando marcha sobre Roma, aún puede perder (junto con todos los demás) si hay cuatro Guerras activas (incluyendo su Revuelta si todavía está en curso) al final de la Fase de Combate. En este caso, puede hacer incorporaciones a su Ejército a partir del Ejército del Senado que ha sido derrotado (como para 11.52) y apoderarse de todas las flotas Romanas. Inmediatamente continúa con las Guerras adicionales, una a la vez, hasta que fracasa en el intento de obtener una Victoria, no alcanza el número de Flotas necesario para apoyar a su Ejército contra la Guerra siguiente, o reduce el número de Guerras activas a tres o menos. De no ser así el también pierde.