



# REPÚBLICA DE ROMA



# ÍNDICE DE CONTENIDOS

<b>I. JUEGO BÁSICO</b> .....	<b>2</b>	3.02 ESCENARIO DE LA REPÚBLICA MEDIA .....	24
1.01 INTRODUCCIÓN .....	2	3.03 ESCENARIO DE LA REPÚBLICA TARDÍA.....	25
1.02 COMPONENTES DEL JUEGO .....	3	3.04 ESCENARIO AMPLIADO.....	25
1.03 SECUENCIA DE JUEGO .....	4	3.05 ESCENARIO DE HISTORIA ALTERNATIVA.....	25
1.04 TÉRMINOS Y CONCEPTOS DE JUEGO .....	4	<b>IV. REGLAS PARA JUEGO EN SOLITARIO</b>	
1.05 FASE DE MUERTE .....	5	<b>Y PARA DOS JUGADORES</b> .....	<b>26</b>
1.06 FASE DE INGRESOS.....	5	4.01 PREPARACIÓN DEL ESCENARIO PARA 1 Ó 2 JUGADORES... 26	
1.07 FASE DE FORO .....	6	4.02 SECUENCIA DE JUEGO .....	26
1.08 FASE DE LA PLEBE.....	10	4.03 FASE DE INGRESOS.....	26
1.09 FASE DE SENADO .....	10	4.04 FASE DE FORO .....	27
1.10 FASE DE COMBATE.....	16	4.05 FASE DE SENADO .....	27
1.11 FASE DE REVUELTAS.....	18	4.06 FASE DE REVUELTAS.....	29
1.12 CONDICIONES DE VICTORIA .....	19	4.07 CARTAS DE INTRIGA .....	29
<b>II. JUEGO AVANZADO</b> .....	<b>20</b>	4.08 CONDICIONES DE VICTORIA .....	29
2.01 <i>PONTIFEX MAXIMUS</i> .....	20	<b>V. CAMBIOS EN ESTA EDICIÓN</b> .....	<b>30</b>
2.02 GUERRAS PROVINCIALES .....	20	<b>VI. APUNTES</b> .....	<b>31</b>
2.03 GOBERNADORES REBELDES .....	21	APUNTES PARA EL JUGADOR.....	31
2.04 LICENCIAMIENTO Y REALISTAMIENTO DE VETERANOS	23	NOTAS HISTÓRICAS.....	32
2.05 ABOGADOS.....	23	NOTAS DEL DISEÑADOR.....	33
2.06 PROMULGACIÓN DE LEYES.....	23	CÓMO SE HIZO REPÚBLICA DE ROMA .....	35
<b>III. ESCENARIOS</b> .....	<b>24</b>	<b>VII. GLOSARIO</b> .....	<b>36</b>
3.01 ESCENARIO DE LA REPÚBLICA TEMPRANA .....	24	CRÉDITOS.....	39

## I. JUEGO BÁSICO

### 1.01 INTRODUCCIÓN

**República de Roma** es un juego que recorre los 250 años que van desde la 1.<sup>a</sup> Guerra Púnica (264 a. C.) hasta la guerra civil tras el asesinato de Julio Cesar en el 44 a. C. Los jugadores controlan Facciones compuestas por las principales familias de Senadores y compiten por los cargos de gobierno, el control de los Ejércitos, las Concesiones económicas y por conseguir nuevos seguidores. Cada jugador intenta convertirse en la fuerza política dominante en Roma, pero al mismo tiempo debe cooperar con sus rivales para atender los asuntos públicos, declarar Guerras y mantener la paz social. Si falla la colaboración, en especial al principio cuando Roma es más vulnerable, la República puede venirse abajo. Por tanto, los jugadores deben ser más listos que el resto y, a la vez, vencer al propio juego que tratará

de dividirlos y vencerles. El riesgo de colapso es muy real y los jugadores deben estar preparados para trabajar juntos por el bien común. Si no lo hacen, lo más probable es que el juego gane ¡y todos los jugadores serán pasados a cuchillo!

**CÓMO GANAR:** Hay varias formas de ganar en **República de Roma**. La más habitual es que al final de la partida tus Senadores sumen más Influencia que cualquiera de las Facciones rivales. No obstante, si un solo Senador consigue acumular suficiente Influencia como para ser nombrado Dictador Perpetuo, su Facción ganará inmediatamente. La forma más difícil y dramática de ganar es conseguir la Lealtad de las formidables Legiones Romanas, sublevarse contra la República e ¡intentar tomar el poder por la fuerza!

Para ver más detalles acerca de las Condiciones de Victoria consulta el apartado 1.12.2.

**CÓMO PERDER:** ¡Permanece siempre alerta puesto que Roma puede caer de mil formas! Si la República se declara en Bancarrota debido a una mala gestión económica todos los jugadores perderán. Si la plebe de Roma se subleva por la incompetencia del Senado, todos los jugadores perderán. Por último, si al final de cualquier turno Roma se ve asediada por cuatro Guerras Activas, la República se derrumbará por el esfuerzo y ¡Roma dejará de existir! Para ver más detalles acerca de las Condiciones de Derrota consulta el apartado 1.12.3.

# 1.02 COMPONENTES DEL JUEGO

1 Tablero de juego



160 Cartas de Escenario



18 Cartas de Evento



1 Hoja Resumen



15 Provincias



6 Tarjetas de Referencia del Juego en Solitario y/o entre 2 Jugadores



6 Arcas de Tesoro de Facción y Contadores de Votos



3 Dados



Fichas

25 Legiones (anverso) / Veteranas (reverso)



25 Flotas



11 Cargos Mayores



3 Victorias Navales



2 Escasez de Hombres



2 Sequías



1 Rebelde Principal



8 Rebeldes



12 Sacerdotes



25 Leales



17 Corrupto (anverso) / Mayor (reverso)



15 Consulares



36 de Muerte



40 Caballeros



5 Predominio de Facción



1 Descontento Anverso/Reverso



3 Cautivo

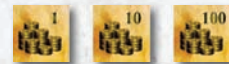


Números

90 Positivos 52 Negativos



3 del Erario



6 de Facción



6 Leyes Agrarias



Talentos

80 x 1 T    44 x 5 T    24 x 10 T    10 x 50 T    8 x 100 T



## 1.03 SECUENCIA DE JUEGO

Cada Turno de juego representa un año político de la República Romana, saltándose los años sin actividad para que la acción sea constante. Un turno se divide en siete fases.

I. FASE DE MUERTE (ver 1.05)

II. FASE DE INGRESOS (ver 1.06)

III. FASE DE FORO (ver 1.07)

IV. FASE DE LA PLEBE (ver 1.08)

V. FASE DE SENADO (ver 1.09)

VI. FASE DE COMBATE (ver 1.10)

VII. FASE DE REVUELTAS (ver 1.11)

## 1.04 TÉRMINOS Y CONCEPTOS DE JUEGO

**Texto Azul:** El texto en color azul indica que el enunciado corresponde a una Regla Avanzada. Las Reglas Avanzadas son reglas opcionales que pueden ser añadidas al Juego Básico.

**1.04.1 TÉRMINOS DE JUEGO:** Los siguientes términos se utilizan a lo largo de las reglas, así que los jugadores deberían familiarizarse con ellos. En el Glosario (ver capítulo VII) puedes encontrar más información acerca de las definiciones de los Términos de Juego.

- Carta de Facción: Cualquier carta con el texto en rojo.
- Carta de Foro: Cualquier carta con el texto en negro.
- Talento: Unidad de medida monetaria usada para designar grandes cantidades.
- MMRD: Magistrado de Mayor Rango Disponible en Roma (ver 1.09.11). El Senador que ocupa el cargo más importante en Roma.
- Reserva: Todas las fichas que no están en juego.
- Facción: Grupo de Senadores controlados por un jugador.
- Senador Alineado: Senador que pertenece a una Facción.
- mdt: Modificador que se aplica a una tirada de dados.
- 1d6, 2d6, 3d6: Respectivamente, una tirada de 1, 2 ó 3 dados de seis caras.
- Tesoro Personal: Talentos que pertenecen a un Senador concreto y son guardados sobre la Carta del Senador.
- Tesoro de Facción: Talentos que se mantienen ocultos en el Arca del Tesoro de la Facción

**1.04.02 FACCIÓNES:** Cada jugador controla una Facción de Senadores que colocará a la vista delante de él. Estos Senadores tienen diferentes características que incrementarán la capacidad de voto y la Influencia de la Facción. Los Senadores con texto negro representan Familias, mientras que los Senadores con texto rojo representan Estadistas de la época. Los Estadistas funcionan como los Senadores, pero generalmente tienen mejores características y capacidades especiales.

Los Estadistas pueden jugarse solos o colocarse encima de la carta negra de Familia que le corresponda. Según avance la partida, los Senadores ganarán diversas fichas, Concesiones, cargos políticos y mandos militares. Todo ello incrementa su Influencia, que puede considerarse casi como puntos de victoria. Cada Facción contará con un líder que se distingue con la ficha amarilla de Líder de Facción.

**1.04.03 ACUERDOS PÚBLICOS:** En el transcurso de la partida los jugadores llevarán a cabo negociaciones y cerrarán tratos. Un trato hecho de forma pública para que todos los jugadores lo oigan se considera vinculante y debe ser cumplido. Si una de las partes no puede cumplir sus promesas en el momento estipulado, la otra parte puede anular los puntos del trato que aún no haya cumplido. Sin embargo, un jugador no puede romper un Acuerdo Público simplemente porque ya no le conviene. Es posible cerrar tratos sobre prácticamente cualquier cosa que no contravenga las reglas. Sin embargo, no es posible llegar a acuerdos que impliquen repartirse los cargos de Cónsul de Roma y Cónsul de Campo entre los dos candidatos, así como tampoco es posible llegar a ningún acuerdo que implique un Intento de Asesinato, o acuerdos sobre si permanecer leal a Roma u organizar una Rebelión. En caso de que haya discrepancias acerca de los términos de un Acuerdo Público, el resto de

jugadores ejercerán de árbitros de forma honesta e imparcial, decidiendo por votación de la mayoría si fuera necesario.

*EJEMPLO: Durante la Fase de Senado, David acuerda públicamente con Roberto que le entregará 15 Talentos a cambio de que el Cónsul de Roma de Roberto proponga a Julio César para el cargo de Censor y vote por él. Roberto cumple con lo prometido. Sin embargo, el Cónsul de Roma obliga a votar a David en primer lugar sobre su propia elección, cuando David hubiera preferido votar en último lugar para resultar elegido. Sus planes son desbaratados cuando Paco emplea dinero para comprar los votos necesarios para que no salga elegido. David protesta, argumentando que el trato se ha incumplido, pero los otros jugadores están de acuerdo con Roberto en que el trato no decía nada de votar en un orden determinado, por lo que el acuerdo se mantiene. En la siguiente Fase de Ingresos David entregará a Roberto 15 Talentos. David se queda tan solo con un mal sabor de boca.*

**1.04.4 ACUERDOS PRIVADOS:** Los jugadores que cierran sus tratos en privado no pueden recurrir si la otra parte no cumple los términos del acuerdo. *Caveat Emptor!*

**1.04.5 INTERCAMBIO DE CARTAS:** Durante el transcurso de la partida los jugadores tienen cartas ocultas que forman su mano. Las Cartas de Facción sólo se pueden intercambiar o regalar durante la Fase de Revueltas. Los jugadores pueden mostrar sus cartas y establecer los términos del intercambio, incluso en un Acuerdo Público vinculante, pero no pueden intercambiar ninguna carta hasta la siguiente Fase de Revueltas.

**1.04.6 TRANSFERENCIA DE TALENTOS:** Los jugadores pueden dar Talentos a otros jugadores solamente durante el paso de Redistribución (ver 1.06.3). Los jugadores puede llegar

**Votos Totales de la Facción: 4 (Manlio 2 ORA + 2 Caballeros) + 4 (Sempronio 4 ORA) + 2 (Sulpicio 2 ORA) = 10**

The diagram illustrates the game state for a faction. It shows several player cards and game components:

- Manlio (6):** A Senator card with 3 MIL, 2 ORA, and 7 LEA. It has a 'CONSU' card attached.
- Sempronio Graco (25A):** A Senator card with 4 MIL, 5 ORA, and 6/0 LEA. It has a 'CENSOR' card attached. A red arrow points to it with the label 'El Estadista C. Sempronio Graco (25A) se coloca sobre la carta de la Familia Sempronio.'
- Grano de Egipto:** A resource card with 1 MIL, 5 ORA, and 0 LEA. It has a 'GRANO DE EGIPTO' card attached.
- Papirio (11):** A Senator card with 1 MIL, 2 ORA, and 6 LEA. It has a 'PAPIRIO' card attached. A red arrow points to it with the label 'Gobernador Corrupto'.
- Sulpicio (15):** A Senator card with 3 MIL, 2 ORA, and 8 LEA. It has a 'SULPICIO' card attached. A red arrow points to it with the label 'Líder de Facción'.
- Legiones de Guarnición:** A resource card with 2 MIL, 0 ORA, and 0 LEA. A red arrow points to it with the label 'Legiones de Guarnición'.

Additional text at the bottom right states: **Las Tropas Provinciales y las Flotas son siempre 0 a no ser que se esté utilizando la Regla Avanzada de Guerras Provinciales.**

a acuerdos sobre cómo votar, pueden comprar Cartas de Facción e incluso cerrar un Acuerdo Público vinculante (ver 1.04.3) pero no pueden realizar ninguna transferencia real de Talentos hasta la siguiente Fase de Ingresos.

**1.04.7 NÚMERO DE VOTOS:** Un jugador debe ajustar su marcador de Número de Votos tan pronto como gane o pierda votos por cualquier motivo.

## 1.05 FASE DE MUERTE

**1.05.1 ACTIVACIÓN DE LAS GUERRAS INMIDENTES:** Las Guerras que están en el espacio de Guerras Inmidentes del Foro se mueven al espacio de Guerras Activas. Consulta la sección 1.07.3321 para más detalles sobre las Guerras Inmidentes.

**1.05.2 ROBO DE MUERTE:** En cada Fase de Muerte se saca del recipiente una Ficha de Muerte al azar.

**1.05.21 RESOLUCIÓN DE LA MUERTE:** El Senador cuyo número de identidad coincida con el de la Ficha de Muerte robada se considera fallecido. Si dicho Senador no está en juego no sucede nada. Si hubiera que robar más de una ficha, ya sea porque ha salido una ficha de “Roba 2”, por bajas tras un combate o por otros sucesos, cada ficha que se saque quedará fuera del recipiente y no se devolverá a éste hasta que se haya sacado el número necesario de fichas. Esta regla tiene la siguiente excepción: Si se roba una ficha de “Roba 2”, esta ficha no se deja fuera sino que se devuelve inmediatamente al recipiente y se sacan dos nuevas fichas. Es posible, aunque improbable, robar varias veces en el mismo turno la ficha “Roba 2” lo que podría provocar tres o más muertes en un solo turno. Una vez se han robado todas las Fichas de Muerte necesarias, todas ellas se devuelven al recipiente.

**1.04.8 RESOLUCIÓN DE EMPATES Y ORDEN DEL TURNO:** Los empates de cualquier tipo que no puedan deshacerse utilizando algún criterio secundario establecido en las reglas se resolverán a favor de aquel que saque la tirada de 2d6 más alta. En caso de falta de acuerdo acerca de en qué orden deben resolverse las acciones que no puedan ser resueltas utilizando algún criterio secundario, comenzará a jugar el MMRD y a partir de ese momento el orden de

juego continuará normalmente en el sentido de las agujas del reloj.

**1.04.9 INFORMACIÓN OCULTA:** Únicamente los Talentos del Tesoro de la Facción y las Cartas de Facción de cada jugador permanecen ocultas al resto. A no ser que se indique lo contrario, todo lo demás, incluidos las pilas de descarte y los Tesoros Personales, se mantiene a la vista de todos.

### Fichas de Muerte



**1.05.22 LOS HERMANOS GRACO Y LOS DOS LICINIOS:** No puede haber dos Senadores con el mismo número de identidad simultáneamente en juego, salvo que estos sean los hermanos Sempronio Graco (Estadistas 25A y 25B) o los dos Licinios (Estadistas 29A y 29B) en los últimos escenarios. Si al robar la Ficha de Muerte 25 ó 29 ambos Estadistas con ese número están en juego, se lanzarán 2d6 para determinar qué Senador resulta afectado.

**1.05.3 CONSECUENCIAS DE LA MUERTE:** Independientemente de cual sea la causa de la muerte, se retiran todas las fichas de la carta del Senador fallecido, a excepción de la Ficha de Líder de Facción. Cualquier Concesión que tuviese el Senador se coloca en la Curia y, si era Gobernador, sus Provincias se colocan en el Foro. Cualquier Carta de Familia (Senador con texto negro) que no tenga una Ficha de Líder de Facción se coloca en el espacio de la Curia “Acceso al Senado”. Los Juicios Mayores especiales a consecuencia de un Asesinato fallido suponen una excepción a esta regla, tal como se indica en 1.09.74.

**1.05.31 MUERTE DE UN ESTADISTA:** Cuando un Estadista (Senador con el texto rojo) muere, su carta se retira permanentemente del juego y cualquier Carta de Familia que estuviese debajo sufre las consecuencias normales de la muerte (ver 1.05.3). Los Estadistas que son líderes de Facción sin una Carta de Familia siguen siendo retirados del juego, y el jugador podrá nombrar un nuevo Líder de Facción en la Fase de Foro (ver 1.07.7). Las Cartas de Estadista se explican detalladamente más adelante (ver 1.07.312).

**1.05.4 DESAPARICIÓN DE UNA FACCIÓN:** Las Facciones no quedan eliminadas salvo que hayan perdido a su último Senador como resultado de un Intento de Asesinato (ver 1.09.74). Si a una Facción no le queda ningún Senador, el jugador puede optar por abandonar el juego o robar la primera Carta de Senador en la Curia que no coincida con ningún Estadista en juego y usarla como su nuevo Líder de Facción. Si no hay ninguna, deberá esperar y coger el primer Senador que entre en la Curia.

Todas las cartas en la mano de la Facción eliminada se descartan, y el Tesoro de la Facción se devuelve a la Reserva.

## 1.06 FASE DE INGRESOS

**1.06.1 INGRESOS PERSONALES:** Todos los Senadores recogen Ingresos Personales, excepto los Senadores Rebeldes (ver 1.11.34), Cautivos (ver 1.10.71) y no Alineados, que no obtienen Ingresos Personales. La suma que recaudan cada turno se compone de los Ingresos Básicos, los obtenidos por la clientela de Caballeros y las Concesiones y por su labor como Gobernador. Los ingresos de todos los Senadores se entregan al jugador en bloque para su Redistribución (ver 1.06.3).

**1.06.11 INGRESOS BÁSICOS:** Cada Líder de Facción recibe 3 Talentos y los demás Senadores reciben 1 Talento cada uno.

**1.06.12 CABALLEROS Y CONCESIONES:** Cada Senador recibe de la Reserva 1 Talento por cada Caballero de su clientela. Además, debe recaudar los beneficios por cada Concesión (ver 1.07.32) y dejar a la vista la barra de corrupción de la Concesión.

**1.06.13 EXPOLIO DE PROVINCIAS:** En cada turno, cada Gobernador tiene la opción de lanzar uno o varios dados para generar ese número de Talentos en concepto de Expolio de su

Provincia. Si el resultado es negativo el Gobernador no está obligado a pagarlo, pero en el paso de Gastos (ver 1.06.53) de la Fase de Ingresos, la República deberá sufragar todos los resultados negativos que no hayan sido pagados, tanto del Expolio de la Provincia como de los Tributos a Roma. Un Gobernador no está obligado a expoliar su Provincia, pero debe decidir si lo hace o no antes de realizar la tirada para determinar el número de Talentos que consigue. Un Gobernador que intenta cobrarse el Expolio de sus Provincias recibe una Ficha de Corrupto y se expone a un posible Juicio Menor al final del primer paso de Juicio tras su vuelta a Roma (ver 1.09.41). Si se está usando la Regla Avanzada de Guerras Provinciales (ver 2.02.4), NINGUNA de las Provincias atacadas por Guerras Activas generará Talentos en concepto de Expolio.

*EJEMPLO: El Gobernador de la Subdesarrollada Hispania Ulterior coge una Ficha de Corrupto y lanza dos dados para obtener los ingresos por Expolio con un resultado final de -1(2-3=-1), pero no está obligado a pagar los totales negativos de sus propios fondos. La factura para el Erario será de -1 Talento.*

**1.06.2 ABASTECIMIENTO DE LOS REBELDES:** Las Fuerzas rebeldes deben ser abastecidas al coste de 2 Talentos por Legión antes de que se produzca la Redistribución de la riqueza (ver 1.06.3). Consulta la sección 1.11.33 de Mantenimiento para más detalles.

**1.06.3 REDISTRIBUCIÓN:** Todos los Ingresos Personales que se hayan generado además de cualquier Talento que ya se tuviese, pueden ser transferidos libremente entre los Tesoros Personales y el de la Facción en este momento. Los Senadores Rebeldes son la excepción a esta regla, ya que no pueden transferir dinero de su Tesoro Personal ni a Senadores que no sean Rebeldes ni al Tesoro de su Facción. Los Senadores que no están en Roma pueden recibir y enviar dinero. Los jugadores pueden dar Talentos del Tesoro de la Facción y de los Tesoros Personales a otros jugadores que pueden a su vez redistribuir esos Talentos como deseen.

**1.06.31 EL TESORO DE LA FACCIÓN:** Los Talentos asignados al Tesoro de la Facción se colocan en el Arca de Tesoro de la Facción situado frente a cada jugador. El Tesoro de cada Facción es secreto y no puede ser inspeccionado por los demás

jugadores (ver 1.04.9). Es el único dinero que puede ser empleado para contrarrestar un Intento de Persuasión de otra Facción (ver 1.07.4) o para pagar el Rescate de un Senador Cautivo (ver 1.10.71). El dinero del Tesoro de Facción no se ve afectado en caso de Muerte. No se puede emplear el dinero del Tesoro de Facción de maneras distintas a las que se han indicado.

#### 1.06.4 DESARROLLO DE LAS PROVINCIAS:

Después de haber decidido si se ingresa o no el Expolio de sus Provincias, el Gobernador de cada Provincia Subdesarrollada (con el borde amarillo) debe lanzar 1d6 para comprobar si la Provincia ha prosperado bajo el control romano. Los Gobernadores Rebeldes no realizan la tirada para Desarrollar sus Provincias y las Provincias sin Gobernador no pueden Desarrollarse. Si la tirada de dados resulta  $\geq 6$ , se le da la vuelta a la carta para que muestre su lado Desarrollado (verde). Los valores nuevos que aparecen en la carta tendrán efecto durante el resto de la partida. Las Provincias que están siendo atacadas por un Evento de Incursión de los Bárbaros, aliadas con una Guerra (ver Regla Avanzada 2.02), bajo el ataque de una Guerra (ver Regla Avanzada 2.02) o controladas por un Gobernador Rebelde (ver Regla Avanzada 2.03) no pueden Desarrollarse. Si el Gobernador no tiene Ficha de Corrupto la tirada tiene un mtd de +1. En el momento en que una Provincia se Desarrolla, su Gobernador actual gana 3 puntos de Influencia.

**1.06.5 INGRESOS DE LA REPÚBLICA:** Los jugadores ajustan las Fichas del Erario. Anualmente, al principio de cada Fase de Ingresos, la República ingresa 100 Talentos.

**1.06.51 TRIBUTOS A ROMA:** Si hay Provincias activas, cada Gobernador lanza uno o varios dados, según indique su Carta de Provincia, como "Tributo a Roma" para determinar el número de Talentos que esta Provincia tributará a la República en concepto de impuestos. En algunos casos el resultado puede ser negativo con lo que el Erario se reducirá de acuerdo con el resultado. La cantidad del Tributo recaudado se anota en el Erario. Una Provincia Rebelde (ver Gobernadores Rebeldes, 2.03) o inmersa en una Guerra Provincial (ver 2.02) no realiza la tirada de Tributo a Roma.

## 1.07 FASE DE FORO

**1.07.1 EL PASO DEL TIEMPO:** Retira cualquier Carta de Evento que esté en el Foro salvo que la carta diga específicamente lo contrario.

**1.07.2 SECUENCIA DE INICIATIVAS:** El jugador MMRD (ver 1.09.11) tiene que tirar 2d6 para determinar su primera Iniciativa. Si el resultado de la tirada es un 7 debe lanzar 3d6 y comparar el resultado con la Tabla de Eventos Aleatorios para determinar la Carta de Evento a robar (ver 1.07.21). Si el resultado de la tirada de Iniciativa es distinto de 7 el jugador roba una carta del Mazo de Foro. Si se ha agotado el Mazo de Foro y no va a ser reemplazado con otro mazo (ver Escenario Ampliado 3.04), el jugador sigue teniendo que realizar la tirada de dados aunque no robará carta. Hecho esto, puede realizar cualesquiera de los siguientes pasos en el orden siguiente:

- Realizar un Intento de Persuasión (ver 1.07.05).
- Intentar Atraer a un Caballero o Extorsionar a varios Caballeros (ver 1.07.5).

Nombre de la Provincia

Requisitos para su creación

El borde de color amarillo indica que es una Provincia Subdesarrollada

Flotas Provinciales

[F] indica que es una Provincia Fronteriza

Requisitos para su desarrollo.



**1.06.52 DONACIONES:** Cualquier Senador no Rebelde puede, incluso si no está en Roma, hacer una aportación económica al Erario, sin importar el nivel al que estén las cuentas de la República. Cuando lo hace, el Senador gana 1 punto de Influencia por una aportación de 10 Talentos, 3 puntos de Influencia por una aportación de 25 Talentos o 7 puntos de Influencia por aportaciones de 50 Talentos o más. El dinero de una Donación mayor de 50 Talentos no se convierte en crédito para ganar Influencia en turnos posteriores. Es probable que los jugadores quieran calcular los Gastos de la República (ver 1.06.53) antes de hacer sus Donaciones para evitar de esta forma la Bancarrota.

**1.06.53 GASTOS:** Una vez sumados el Ingreso Anual, los Tributos a Roma y cualquier Donación al Erario, resta 20 Talentos por cada Guerra Activa, incluidas las Guerras Desatendidas, y los costes de las Leyes Agrarias que estén en juego. Hecho esto, hay que restar 2 Talentos en concepto del mantenimiento de cada una de las Legiones o Flotas existentes que no se hayan rebelado. Los jugadores no pueden decidir dejar de pagar los costes de mantenimiento para disolver un Ejército. Como excepción a esta regla, el MMRD sí

puede decidir no pagar el mantenimiento de los Ejércitos que han sido liberados por un Rebelde; los Ejércitos liberados cuyo mantenimiento no se pague se disuelven (ver 1.11.33 y 2.03.6). Si en cualquier momento de la partida la República no es capaz de hacer frente a sus Gastos se declara la Bancarrota y sólo el Rebelde declarado tiene la posibilidad de ganar la partida (ver 1.12.4); si no hay Rebelde, todos los jugadores pierden. Los Ejércitos que no puedan ser mantenidos se disuelven. Cuando el Erario caiga por debajo de los 50 o los 20 Talentos debería notificarse a todos los jugadores, dado que existe el peligro de que al robar un Evento de Desastre Natural o de Malos Augurios se declare en Bancarrota y se pierda la partida de forma inmediata.

**1.06.6 RETORNO DE LOS GOBERNADORES:** Al final de la Fase de Ingresos se gira el marcador central de mandato de los Gobernadores que no se han rebelado. Cuando después de girar aparezca un "1", devuelve el Gobernador a Roma y coloca la Carta de Provincia en el Foro. Los Gobernadores Corruptos mantienen su Ficha de Corrupto cuando vuelven a Roma.

- Patrocinar unos Juegos (ver 1.07.06).
- Nombrar Líder de su Facción a un Senador distinto.

Un jugador no necesita tener ningún Senador en Roma para realizar su Iniciativa normal.

**1.07.21 EVENTOS:** Si el resultado de la tirada de Iniciativa de un jugador es 7 el jugador en lugar de robar una carta deberá tirar 3d6 y comparar el resultado con la Tabla de Eventos Aleatorios, poniendo en juego la Carta de Evento correspondiente de color azul claro. Si la carta ya está en juego se le da la vuelta colocándola por el lado azul oscuro. Si la carta ya muestra su lado azul oscuro no hay ningún efecto adicional, a no ser que la carta diga específicamente lo contrario. Aunque no haya tenido ningún efecto, el jugador no toma ninguna otra Carta de Foro o Carta de Evento.

**1.07.22 SUBASTA DE INICIATIVAS:** Una vez que el MMRD ha completado su secuencia de

Iniciativa el resto de jugadores, comenzando por el jugador de la izquierda y continuando en sentido de las agujas del reloj, realizan su secuencia de Iniciativa hasta que todos los jugadores han completado una. Todas las Iniciativas adicionales de ese turno hasta sumar 6 serán subastadas públicamente al mejor postor. La subasta se llevará a cabo a una vuelta en sentido horario empezando por el MMRD. El ganador de cada Iniciativa realiza la secuencia correspondiente nada más ganarla. Esto se repite hasta que no queden Iniciativas por subastar. Sólo pueden pujar por Iniciativas extra los Senadores presentes en Roma, y el pago de la puja debe provenir de un único Tesoro Personal. Ganar una subasta permite a toda la Facción llevar a cabo la Iniciativa, no únicamente al Senador que ha ganado. Si nadie puja por una Iniciativa, el MMRD realizará todas las Iniciativas que hayan quedado sin subastar.

**1.07.3 CARTAS:** Hay dos tipos de cartas. Las cartas con texto negro se denominan Cartas de Foro, y cuando se roban deben jugarse boca

arriba en el Foro. Las cartas con texto rojo se denominan Cartas de Facción, y pertenecen al jugador que las roba. Una Carta de Facción puede mantenerse en secreto en la mano del jugador hasta que éste decide jugarla, teniendo en cuenta las restricciones que se apliquen a esa carta.

**1.07.31 SENADORES:** Hay dos tipos de Cartas de Senador. Las Cartas de Familia (ver 1.07.311), que son Cartas de Foro, y las Cartas de Estadista (ver 1.07.312) que son Cartas de Facción. El número que aparece tras "MIL" a la derecha de la carta es la puntuación Militar del Senador, que representa su pericia como General terrestre y naval. El número tras "ORA" es su puntuación de Oratoria, que representa su destreza política y su capacidad de atraer votos. El número junto a "LEA" es su puntuación de Lealtad, que mide el grado de compromiso que tiene el Senador con la Facción que controla el jugador (ver 1.07.411). El número que aparece en el centro de la parte inferior de la carta es su Influencia y sirve como un indicador variable de su prestigio, de su *dignitas*. La Influencia puede aumentar durante la partida gracias a sus servicios a la República, o puede disminuir debido a sus fechorías. La puntuación será siempre positiva, esto es, un Senador nunca puede tener una Influencia menor que 0. El número pequeño en el centro de la parte superior de la carta es el Número de Identidad del Senador, que se corresponde con un número igual impreso en una Ficha de Muerte. Las Cartas de Senador también tienen casillas para registrar la Popularidad del Senador y colocar las Fichas de Caballeros. Si la Popularidad del Senador es negativa se registra con una ficha con el número negro. La Popularidad no puede ser > 9 o < -9.

**1.07.311 FAMILIAS SENATORIALES:** Las Cartas de Familia son Cartas de Senadores con el texto negro y un fondo de mármol que representan a las familias más importantes del Senado. Cada Facción únicamente puede incorporar nuevas Cartas de Familia mediante Intentos de Persuasión (ver 1.07.4) en el paso de Renovación del Senado (ver 1.09.81) y, en ocasiones, cuando se juega la carta de un Estadista emparentado con la Familia (ver 1.07.312). La posesión de una determinada Carta de Familia significa que el jugador cuenta en su Facción con el líder de esa Familia. En caso de que ese Senador muera, su puesto es ocupado por el siguiente miembro en importancia de la Familia que, si no es Líder de la Facción, la abandona y se coloca en la parte de abajo de la Curia. Las Cartas de Familia con un número de identidad entre corchetes "[ ]" tienen Estadistas prominentes emparentados con ella que pueden aparecer durante la partida.



**1.07.312 SENADORES ESTADISTAS:** Las Cartas de Senador con una identidad alfanumérica, texto rojo y fondo de mármol representan Estadistas individuales prominentes con capacidades especiales. Los Estadistas pueden entrar en juego solamente al Comienzo de la Partida (ver 3.01.9) o durante la Fase de Revueltas (ver 1.11.1). Un jugador no puede incorporar un Estadista a su Facción si se da alguna de las siguientes condiciones:

- Un oponente controla la carta de la Familia emparentada con el Estadista.
- Ya hay en juego un Estadista emparentado con el mismo número de identidad, con las excepciones de 25A/B y 29A/B (ver 1.05.22).

Si el jugador ya controla la carta de la Familia emparentada, el Estadista se coloca sobre ella y toma cualquier posesión que la carta tuviese en ese momento: Fichas de Consular y puntuaciones de Influencia y Popularidad que sean superiores a las suyas. Se mantiene cualquier otra puntuación impresa del Estadista que sea inferior a la de la Carta de Familia, utilizándose en ese caso el valor impreso en la carta del Estadista. Si en el momento de jugar el Estadista la Carta de Familia emparentada se encuentra en el Foro sin estar Alineada, el Estadista se coloca sobre la Carta de Familia y ambas cartas se incorporan a la Facción del jugador. Si la Carta de Familia emparentada aparece después de haber sido jugado el Estadista, se coloca automáticamente debajo del Estadista. Si hay dos Estadistas con el mismo número en juego de forma legal (25A/B o 29A/B, como se explica en 1.05.22) y aparece su Carta de Familia, ésta se colocará debajo del Estadista que tenga la "A" en su número. Un jugador no puede poner en juego a ninguno de estos Estadistas si la Carta de Familia está en una Facción diferente, a no ser que el otro Estadista de la pareja ya esté en juego. Si uno de la pareja muere la Carta de Familia se coloca bajo el Estadista superviviente, incluso si el Estadista que ha muerto era el Líder de la Facción.



**1.07.32 CONCESIONES:** Las Concesiones son Cartas de Facción con fondo enmarcado que representan la explotación de contratos públicos tales como los de recaudación de impuestos o distribución del grano. El jugador que roba la carta del mazo posee la Concesión. Puede otorgársela a uno de sus Senadores al Comienzo de la Partida (ver 3.01.9) o durante la Fase de Revueltas (ver 1.11.1) colocándola parcialmente debajo de la carta de ese Senador. El Senador tiene que cobrar el número de Talentos que muestra esa Concesión durante la Fase de Ingresos (ver 1.06.12) o de cualquier otra forma que indique la carta. Cuando una Concesión genera beneficios hay que dejar a la vista la barra de corrupción que aparece en la carta. Esto indica que el Senador

puede ser sometido a un Juicio Menor durante la próxima Fase de Senado. Un Senador pierde una Concesión si muere (ver 1.05.3), si la acusación de un Juicio Menor tiene éxito (ver 1.09.441) o a causa de ciertas Guerras y Desastres Naturales. Cuando un Senador muere o es condenado, sus Concesiones vuelven al Foro, donde pueden ser entregadas a otro Senador mediante Proposiciones (ver 1.09.61).

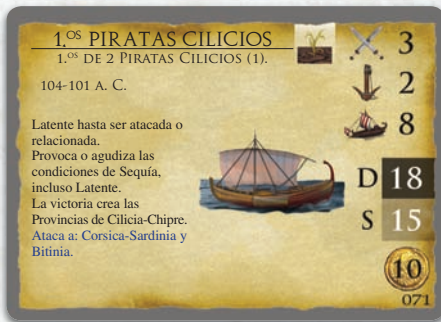


Concesión otorgada a un Senador



**1.07.321 CONCESIONES DESTRUIDAS:** Si una Concesión resulta destruida, ya sea por una Guerra, un Líder o un Desastre Natural, se coloca boca abajo en el espacio de la Curia reservado a las Concesiones, donde tiene la oportunidad de ser vuelta a poner en juego al final de la Fase de Foro (ver 1.07.8).

**1.07.33 GUERRAS:** Las Cartas de Guerra son Cartas de Foro con un fondo de pergamino que representan las amenazas externas a Roma. El número que aparece junto al icono de una Legión es la Fuerza Terrestre del enemigo, que representa el poder de sus Tropas. El número que aparece junto al icono del ancla es el número de Flotas de apoyo, que indica el número de Flotas romanas necesarias (en el caso de que se requieran) para sostener la Guerra. Algunas Cartas de Guerra tienen un número junto a un icono de barco, que representa la Fuerza Naval del enemigo, que deberá ser derrotada en una Batalla Naval antes de poder iniciar la Batalla Terrestre. Los números resaltados en negro y en gris al lado de una D y una R en el lado derecho de la carta significan, respectivamente, los Desastres y los Rechazos automáticos y se explican en la sección de Combate (ver 1.10.21 y 1.10.31). El número dentro de una moneda situada en la parte inferior derecha representa el Botín de Guerra que se obtiene cuando se vence una Guerra, y se detalla en la sección de Combate (ver 1.10.4). Algunas Guerras tienen un icono de una planta marchita, que indica que la Guerra causa un efecto de Sequía (ver 1.08.12). Algunas cartas tienen un icono de armas al lado de la fecha que indica si es una Guerra Activa o Latente (ver 1.07.331). Cuando se roba una Carta de Guerra con un icono de armas esa Guerra en ha estallado. Normalmente sigue teniendo efecto hasta que el Senado la derrota, con la excepción de las Guerras Relacionadas (ver 1.07.332).



**1.07.331 GUERRAS LATENTES:** Todas las Guerras que no tengan un icono de armas son Guerras Latentes. Aunque se colocan en el Foro cuando se roban, no atacan a Roma hasta que el Senado envía un Ejército o una Flota a atacarlas, o hasta que son activadas por su Líder (ver 1.07.34) o por una Guerra Relacionada (ver 1.07.332) del mismo tipo. Colócalas en el espacio para “Guerras Latentes” del Foro. Algunas Cartas de Guerra muestran cuántas Guerras Relacionadas la activarán y el lugar que ocupa en la secuencia de Guerras Relacionadas (ver 1.07.332).

**1.07.332 GUERRAS RELACIONADAS:** Cuando hay 2 Guerras del mismo tipo activas, por ejemplo 2 Guerras Púnicas o 2 Piratas Cilicios, la Fuerza Terrestre y la Fuerza Militar (pero no las Flotas de Apoyo) de cada una de las Guerras se duplica durante el tiempo que ambas estén Activas. Si se activa una tercera Guerra Relacionada, las Fuerzas de las 3 se triplican. Si las 4 Guerras Macedónicas están Activas al mismo tiempo, sus Fuerzas se cuadruplican. No obstante, cada Guerra se lucha por separado, sin sumarse a sus Guerras Relacionadas. En estos casos, cada vez que una de las Guerras Relacionadas es vencida, la Fuerza de las Guerras Relacionadas restantes se reducen esta vez al valor triple, doble o simple. A la hora de contar el número de Guerras Activas (con 4 Roma será derrotada, tal como se explica en 1.12.3), cada Carta de Guerra Relacionada cuenta como 1. Roma no puede atacar una Guerra Relacionada de un grupo de Guerras Relacionadas Activas a no ser que ataque primero, o simultáneamente, a todas las Guerras Relacionadas Activas que sean anteriores a ella siguiendo la secuencia de Guerras Relacionadas.

*EJEMPLO: Supongamos que en el Foro se encuentran la 1.ª Guerra Púnica y la 2.ª Guerra Púnica. Roma no necesita derrotar a la 1.ª Guerra Púnica para poder atacar a la 2.ª, pero si desea atacar a la 2.ª Guerra Púnica debe atacar a la 1.ª Guerra Púnica en el mismo turno.*

**1.07.3321 GUERRAS INMINENTES:** Cuando se roba una Carta de Guerra Relacionada con otra Carta de Guerra o de Revuelta que ya esté colocada en cualquier lugar del Foro, la carta recién robada se coloca en el espacio de “Guerras Inminentes” del Foro durante lo que resta de turno y no multiplicará las Fuerzas de ninguna Guerra Activa hasta que ella misma se convierta en Guerra Activa. Si la Carta de Guerra que ya existía en el Foro estaba colocada en el espacio de Guerras Latentes se mueve inmediatamente al espacio de Guerras Activas. En cualquier otro caso no hay ningún efecto adicional. Al principio de cada nuevo turno, antes de realizar cualquier otra acción, se revisan las cartas que están en las casillas de Guerras Inminentes, y una carta de cada

Guerra se mueve al espacio de Guerras Activas del Foro (ver 1.05.1). Se deben activar todas las Guerras Inminentes siguiendo la secuencia de las Guerras Relacionadas (por ejemplo, la 1.ª Guerra Macedónica antes que la 2.ª Guerra Macedónica), incluso si eso supone activar Cartas de Guerra que acaban de salir. El Senado puede atacar las Guerras Inminentes, del mismo modo que si fueran Guerras Latentes, pero en el momento en que el Senado manda sus Ejércitos a atacar una Guerra Inminente ésta pasa instantáneamente al espacio de Guerras Activas y comienza a multiplicar las Fuerzas de las Guerras. Una vez que está en el espacio de Guerras Inminentes la Guerra sólo saldrá de ese espacio al principio de turno o si es atacada por el Senado; los Líderes (ver 1.07.34) no activan las Guerras Inminentes. Durante el corto espacio de tiempo en el que las Guerras están en la casilla de Guerras Inminentes son consideradas Latentes, independientemente de que muestren el icono de armas.

*EJEMPLO: La 1.ª Guerra Púnica comienza el turno en un espacio de Guerra Latente. Se roba la 3.ª Guerra Púnica que se coloca en un espacio de Guerra Inminente, y la 1.ª Guerra Púnica se mueve a un espacio de Guerras Activas. En el mismo turno se roba la 2.ª Guerra Púnica, que también se coloca en un espacio de Guerras Inminentes. A continuación, se roba la Carta de Líder de Aníbal que se coloca inmediatamente con la 1.ª Guerra Púnica que está Activa. Al comienzo del Turno 2, se mueve la 2.ª Guerra Púnica a un espacio de Guerras Activas. Sin embargo, la 3.ª Guerra Púnica permanece Latente, en el espacio de Guerras Inminentes, hasta el comienzo del Turno 3.*

**1.07.333 REVUELTAS:** Una Revuelta es un tipo de Guerra que no proporciona Botín de Guerra cuando es derrotada. Todas las Revueltas son Guerras, pero sólo algunas Guerras son a su vez Revueltas. Muchas Cartas de Revuelta son condicionales, es decir, se consideran Revueltas si una determinada Provincia existe en el momento en que se roba la Carta de Revuelta pero se tratan como Guerras normales si dicha Provincia no existe. Cuando es derrotada la última Guerra de una secuencia de Guerras Relacionadas, las restantes Guerras Relacionadas de esa secuencia serán tratadas como Revueltas.

*EJEMPLO: Si se derrota la 3.ª Guerra Púnica, la 1.ª Guerra Púnica y la 2.ª Guerra Púnica se consideran Revueltas.*

**1.07.34 LÍDERES:** Los Líderes son Cartas de Foro con un fondo de pergamino que representan a un General enemigo especialmente capaz. Su participación en una Guerra dificultará el combate a Roma.

**1.07.341 ACTIVACIÓN DE LOS LÍDERES:** Si se roba una Carta de Líder relacionada con una Guerra que está en juego, sea Activa o Latente (por ejemplo, se roba la Carta de Aníbal cuando alguna de las Guerras Púnicas se encuentra Activa o Latente), el Líder se coloca con la Guerra y la Guerra se considera Activa. Por otra parte, hay que tener en cuenta que los Líderes no pueden activar Guerras Inminentes (ver 1.07.3321). Si un Líder se encuentra en la Curia y se roba una Carta de Guerra relacionada con él, tanto el Líder como la Guerra se consideran

automáticamente Activos, incluso si la Guerra normalmente se hubiera considerado Latente.



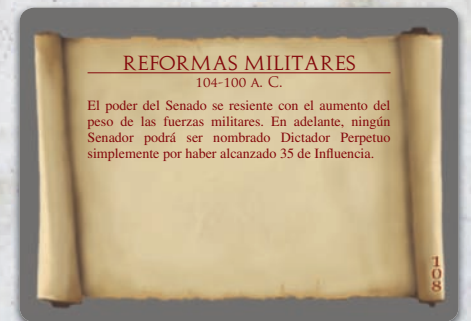
**1.07.342 FUERZA DEL LÍDER:** Cuando un Líder activo se relaciona con una o más Guerras, se suma la Fuerza del Líder a las Fuerzas Terrestre y Naval (pero no al número de Flotas de apoyo) de las Guerras Relacionadas. Esta suma se calcula después de que se hayan duplicado, triplicado o cuadruplicado las Fuerzas por la combinación con otras Guerras Relacionadas.

**1.07.343 PENALIZACIONES ADICIONALES DE LOS LÍDERES:** Los números que figuran en las esquinas inferiores de la Carta de Líder representan los Desastres para Roma y los Rechazos automáticos directamente atribuibles a la pericia del Líder y son adicionales a los de la propia Guerra. Los Estadistas con la habilidad de anular Desastres o Rechazos sólo les sirve para anular los Desastres o Rechazos provocados por las Guerras, pero no para anular los provocados por los Líderes.

**1.07.344 MUERTE DEL LÍDER:** Si se roba un Líder cuando no hay en juego ninguna de sus Guerras Relacionadas, o las Guerras Relacionadas con el Líder son derrotadas, el Líder se coloca en la Curia. Si todas las Guerras Relacionadas con el Líder se han retirado del mazo y del tablero, el Líder se elimina del juego. Al final de cada Fase de Foro hay que realizar una tirada de envejecimiento de 1d6 por cada Líder en la Curia. Si el resultado es de 5 ó 6, el Líder muere y es retirado del juego.

**1.07.35 INTRIGAS:** Las Cartas de Intriga son Cartas de Facción con un fondo enmarcado. Tienen varios usos y condiciones que delimitan cuándo y cómo pueden ser jugadas.

**1.07.36 LEYES:** Las Cartas de Ley son Cartas de Facción con un rollo de pergamino de fondo que representan cambios en las reglas políticas que gobiernan la República y en las reglas del juego durante la partida. Las Cartas de Ley que se han jugado se colocan a la vista en el espacio de Leyes del tablero, en lugar de mezclarse con los descartes. Las Cartas de Ley pueden jugarse en cualquier momento durante la Fase de Senado (ver 1.09, 2.06), incluso antes de que sean elegidos los Cónsules. Para jugar una Carta de Ley no es necesario tener ningún Senador en Roma.





**1.07.37 EVENTOS:** Unas pocas Cartas de Evento son Cartas de Foro con un fondo de pergamino. Se resuelven de forma inmediata y de la misma manera que las cartas del Mazo de Eventos con el borde azul. Se descartan una vez se han resuelto por completo.

**1.07.4 INTENTOS DE PERSUASIÓN:** Un Senador que se encuentre en Roma puede intentar persuadir a un Senador no Alineado del Foro o a cualquier Senador Alineado también presente en Roma y que no sea Líder de Facción para que se una a su propia Facción.

**1.07.41 RESOLUCIÓN:** El Senador que realiza el Intento de Persuasión suma su Oratoria y su Influencia y resta al total la puntuación de Lealtad del Senador objetivo obteniendo así el Número Base. Este Número Base puede verse modificado por la Lealtad (ver 1.07.411), los Sobornos (ver 1.07.412) y las Contraofertas (ver 1.07.413). Se hace una tirada de 2d6 y se compara con el Número Base final. Si el resultado de la tirada es menor o igual que el Número Base, el Intento de Persuasión tiene éxito y el Senador se une a la Facción del Senador que ha realizado el Intento de Persuasión. Si el resultado original de la tirada, sin modificadores, es > 10 o si el resultado modificado de la tirada es mayor que el Número Base, el Intento de Persuasión fracasa y el Senador permanece sin alinearse o en la Facción en la que estuviera, dependiendo del caso.

**1.07.411 LEALTAD:** Si el Senador al que se intenta persuadir ya está Alineado se suma 7 a su puntuación de Lealtad. También se añade a su puntuación de Lealtad el número de Talentos que tiene en su Tesoro Personal, independientemente de que el Senador esté Alineado o no.

Algunos Estadistas están enfrentados a otros, y muestran un “-” seguido del nombre de otro Estadista. Si dos Estadistas históricamente enfrentados pertenecen a la misma Facción, la puntuación de Lealtad impresa en su carta se reduce a 0. No obstante, siguen sumando 7 por estar Alineados. Algunos Estadistas están enfrentados a otros que, sin embargo, no responden a la afrenta de los primeros.

La excepción a esto son los Hermanos Graco (25A/B) que tienen un “+” al lado de sus nombres porque ambos desean pertenecer a la misma Facción. En este caso, la Lealtad se ve reducida a 0 cuando cada uno de los hermanos está en una Facción distinta. Esto sólo ocurre si ambos, 25A y 25B, están en juego; si no, su Lealtad es 6.

**1.07.412 SOBORNOS:** El Senador que lleva a cabo el Intento de Persuasión puede gastar dinero de su Tesoro Personal para aumentar la probabilidad del Intento de Persuasión. Cada Talento gastado de esta manera suma 1 al Número Base. Tras el Intento, este dinero pasará al Tesoro Personal del Senador al que se ha intentado persuadir, independientemente de si tiene éxito o no.

**1.07.413 CONTRAOFERTAS:** Todos los jugadores pueden interferir en un Intento de Persuasión contra un Senador utilizando dinero del Tesoro de sus Facciones para dificultar, nunca para facilitar, el Intento de Persuasión. Cada Talento gastado de esta manera resta 1 al Número Base. Este dinero se entrega al Tesoro Personal del Senador al que se está intentando persuadir al final del Intento, independientemente de si el Intento tiene éxito o no. Si se lleva a cabo un Intento de Persuasión sin Interferencias, no está permitido gastar dinero de esta forma y el Senador deberá defenderse exclusivamente con su puntuación de Lealtad y su Tesoro Personal.

**1.07.414 TENTATIVAS:** El Senador que realiza el Intento de Persuasión anuncia su Senador objetivo y el Número Base inicial, que ya refleja el dinero que, de forma irrevocable, ha gastado de su Tesoro Personal. Entonces, en sentido de las agujas del reloj, los jugadores anuncian por turnos la cantidad de Talentos de su Tesoro de Facción que van a gastar irrevocablemente, si es que van a gastar alguno, para resistir el Intento de Persuasión. El jugador que realiza el Intento de Persuasión decide entonces si lanza 2d6 con el Número Base actual o si gasta más Talentos de forma irrevocable, con lo que comienza una nueva ronda de contraofertas. Este ciclo de sobornos y contraofertas continúa hasta que todos los jugadores dejan de gastar dinero o el jugador que realiza el Intento de Persuasión acepta el Número Base resultante. El dinero gastado de esta manera debe colocarse frente a la Facción del jugador que lo gasta (cogiendo cambio cuando sea necesario) y sólo debe transferirse a la carta del Senador al que se está intentando persuadir una vez que se ha resuelto el Intento de Persuasión.

*EJEMPLO: El Senador Fabio quiere realizar un Intento de Persuasión sobre Claudio, que es un Senador no Alineado del Foro. Fabio suma sus puntuaciones de Oratoria e Influencia con un resultado de 7, del que resta la puntuación de Lealtad de Claudio que es 7, lo que produce un Número Base de 0. Fabio gasta 9 Talentos de su Tesoro Personal para elevar el Número Base hasta 9. El turno se mueve en sentido de las agujas del reloj y el resto de jugadores gastan un total de 8 Talentos de sus Tesoros de Facción para bajar el Número Base a 1. Fabio responde gastando los 7 Talentos que le quedan en su Tesoro Personal para elevar el Número Base a 8. El turno pasa de nuevo por la mesa, pero esta vez los jugadores no pueden o no quieren gastar más dinero, con lo que el Número Base final es de 8. Fabio saca un 9, que no es ≤ 8, con lo que el Intento de Persuasión falla y Claudio sigue sin comprometerse. Todo el dinero gastado en el Intento de Persuasión se coloca en el Tesoro Personal de Claudio, lo que le convierte a la vez en más atractivo y más difícil de convencer, puesto que los 24 Talentos que están ahora en su Tesoro Personal se añaden automáticamente a su puntuación de Lealtad en futuros Intentos de Persuasión.*



**1.07.5 ATRAER A UN CABALLERO:** En cada Iniciativa, un jugador puede intentar Atraer a un Caballero a la clientela de uno de sus Senadores en Roma. Para ello, gasta tantos Talentos como desee del Tesoro Personal de ese Senador y lanza un dado. Si la suma de la tirada y del número de Talentos gastados es  $\geq 6$ , consigue Atraer a un Caballero y el Senador actualiza las Fichas de Caballeros de su carta para reflejar el nuevo número total de Caballeros que controla. No hay límite al número de Caballeros que puede llegar a proteger un Senador. Por cada Caballero que controle, el Senador gana 1 voto extra en el Senado y 1 Talento extra de ingresos durante la Fase de Ingresos (salvo que se haya Rebelado, ver 1.06.12).

**1.07.51 EXTORSIONAR CABALLEROS:** En lugar de lanzar el dado para Atraer a un Caballero, el jugador puede decidir Extorsionar a cuantos Caballeros de su Facción desee para forzarlos a que hagan “donativos” aunque, al hacerlo, perderá su apoyo. Anuncia a cuántos de los Caballeros bajo el control de cada uno de sus Senadores va a Extorsionar y lanza un dado por cada uno de ellos para determinar el número de Talentos que consigue. Este dinero se añade al Tesoro Personal del Senador que controlaba al Caballero extorsionado. Los Caballeros extorsionados regresan a la Reserva y no volverán a proporcionar ingresos ni votos adicionales al Senador.

**1.07.6 PATROCINAR UNOS JUEGOS:** Patrocinar unos Juegos permite a un Senador aumentar su Popularidad a la vez que rebaja el Nivel de Descontento de la plebe. El Senador paga de su Tesoro Personal el coste de los Juegos que quiere Patrocinar (ver Tabla de Juegos). Aumenta su Popularidad y se reduce el Nivel de Descontento tal y como se indica en la Tabla. No es necesario que el Senador esté en Roma para Patrocinar unos Juegos.

**1.07.7 NOMBRAR UN NUEVO LÍDER DE FACCIÓN:** Un jugador puede cambiar de Líder de Facción colocando su Ficha de Líder de Facción a cualquier Senador de su Facción. No es necesario que el nuevo Líder de Facción esté presente en Roma.

**1.07.8 PONER ROMA EN ORDEN:** Una vez que se han resuelto las 6 secuencias de Iniciativa, se llevan a cabo, en el orden indicado, los siguientes pasos para preparar a Roma para la Fase de Senado (ver 1.09).

1. Todos los Senadores (presentes en Roma o no) que tengan un Cargo Mayor cogen una ficha de “Mayor”, lo que indica que pueden ser sometidos a un Juicio Mayor este turno.
2. El MMRD lanza un dado para determinar qué Concesiones de Recaudador de Impuestos resultan destruidas si están activas la 2.ª Guerra Púnica o las Revueltas de Esclavos o Gladiadores. Puede hacerse una tirada para restablecer las Concesiones destruidas inmediatamente en el siguiente paso.
3. El MMRD lanza un dado por cada Concesión y Senador en la Curia, incluso por las Concesiones destruidas o Senadores muertos este turno. Si el resultado es 5 ó 6 la carta es restablecida y se coloca boca arriba en el Foro. También realiza una tirada por cada Líder en la Curia que no tenga ninguna Guerra Relacionada en el Foro y lo descarta si el resultado es 5 ó 6.

P. AQVIVM. PROCVIVM. VIR. ID. D. RP.  
V. VIVE POMPANI FECERVNT

## 1.08 FASE DE LA PLEBE

**1.08.1 DESCONTENTO DE LA PLEBE:** El Nivel de Descontento mide el grado de insatisfacción del pueblo con respecto al gobierno de la República. El Nivel de Descontento comienza en 0. No hay límite superior para el Nivel de Descontento, pero nunca puede ser < 0. Para indicar un Nivel de Descontento > 9, dale la vuelta a la Ficha de Nivel de Descontento. Al principio de la Fase de la Plebe el nivel de Descontento se modifica según las siguientes condiciones:



**1.08.11 GUERRAS DESATENDIDAS:** Cada Guerra Desatendida aumenta en 1 el Nivel de Descontento de la Plebe.



**1.08.12 EFECTOS DE SEQUÍA:** El Nivel de Descontento aumenta en 1 por cada efecto de Sequía que haya en juego. Los efectos de Sequía pueden

ser provocados tanto por Guerras como por Eventos. Cada efecto de Sequía es acumulativo y suma 1 punto más al Nivel de Descontento antes del Discurso a la Plebe (ver 1.08.2). Se pueden utilizar las Fichas de Sequía para llevar la cuenta del número de efecto de Sequía en juego.

*EJEMPLO: Una Guerra con efecto de Sequía está en juego y Desatendida. Durante la Fase de Foro se ha sacado 2 veces el resultado de Evento de Sequía. El modificador final del Nivel de Descontento sería +4: +1 por una Guerra Desatendida y 3 por los 3 efectos de Sequía (el efecto de Sequía inicial de la Guerra y los 2 Eventos de Sequía adicionales que han salido en las tiradas).*

**1.08.2 DISCURSO A LA PLEBE:** El MMRD pronuncia su Discurso a la Plebe lanzado 3d6, restando al resultado el Nivel de Descontento y sumándole su Popularidad. El resultado se busca en la Tabla de la Plebe. Los números que

aparecen en la Tabla de la Plebe indican la cantidad que hay que sumar o restar inmediatamente al Nivel de Descontento. Un resultado de "IdR" (Imposibilidad de Reclutar) hace que se coloque la Ficha de Imposibilidad de Reclutar en la Reserva de Ejércitos, impidiendo que se recluten nuevos Ejércitos para el resto del turno. Un resultado de "EdH" (Escasez de Hombres) provoca que se coloque la Carta de Evento Escasez de Hombres en el Foro y la ficha del mismo nombre en la Reserva de Ejércitos. Además, se acumula a cualquier Escasez de Hombres existente (ver 1.07.21). Un resultado de "Turba" indica que una turba enfurecida asalta el Senado, lo que implica que hay que robar 6 Fichas de Muerte para comprobar cuáles de los Senadores presentes en Roma acaban muertos (ver 1.05.21). Un resultado de "Alzamiento Popular" derroca al gobierno senatorial y significa que todos los jugadores pierden, salvo que haya un jugador Rebelde, en cuyo caso ganaría la partida, a no ser que él también pierda debido a la presencia de 4 Guerras Activas (ver 1.12.4).

## 1.09 FASE DE SENADO

**1.09.1 CÓMO FUNCIONA LA FASE DE SENADO:** La Fase de Senado es el corazón del juego. Los jugadores formularán diferentes Proposiciones que tendrán que ser votadas por los Senadores y se aplicarán si son aprobadas. El Senado se convoca en el momento en que se lanzan los dados del Discurso a la Plebe en la Fase de la Plebe. Recuerda que cada jugador tiene que modificar el marcador de su Número de Votos tan pronto como gana o pierde votos por cualquier razón.

**1.09.11 MAGISTRADO DE MAYOR RANGO DISPONIBLE (MMRD):** El MMRD es el Magistrado de Mayor Rango Disponible en Roma. El orden jerárquico está impreso en la ficha de su cargo.

1. Dictador
2. Cónsul de Roma
3. Cónsul de Campo
4. Censor
5. *Magister Equitum*
6. *Pontifex Maximus* (ver 2.01)



Si ninguno de estos Magistrados están disponibles, bien sea por haber fallecido, bien por que estén ausentes de Roma, el Senador con mayor Influencia presente en Roma abre la sesión. En caso de empate, se compara la puntuación de Oratoria, y si el empate persiste, el elegido será el que tenga el número de ID más bajo. Todos los Senadores que estén en Roma, es decir, todos menos los Gobernadores (ver 1.09.5), Procónsules (ver 1.10.8), Cautivos (ver 1.10.71) y Senadores Rebeldes (ver 1.11.3), deben asistir a la sesión del Senado.

**1.09.12 MAGISTRADO PRESIDENTE:** Normalmente el MMRD actuará como Magistrado Presidente. El MMRD no será el Magistrado Presidente durante los Juicios (ver 1.09.41) o tras haber abandonado el cargo como consecuencia de haber perdido una Proposición de forma unánime (ver 1.09.144). El Magistrado Presidente tiene un control total sobre los procedimientos del Senado y dirige todos sus asuntos. Puede

dar la palabra a los Senadores en el orden que desee y pedir que las Facciones voten en cualquier orden. Es el único que nombra o formula Proposiciones sin utilizar una Carta de Tribuno de la Plebe (ver 1.09.151) y puede terminar el debate de cualquier Proposición provocando que se vote inmediatamente. Se considera que cualquier jugador que ignore su petición de votar inmediatamente se ha abstenido y pierde su derecho a voto sobre esta Proposición. Después de que se hayan elegido todos los cargos, incluidos los Gobernadores, y se hayan realizado todos los Juicios, el Magistrado Presidente puede terminar la reunión mediante la fórmula "¡El Senado levanta la sesión!" en cualquier momento en el que no haya ninguna Proposición sobre la mesa pendiente de voto. Si el Magistrado Presidente muere como resultado de un Asesinato o de un Juicio el siguiente MMRD se convierte en el Magistrado Presidente.

**1.09.13 PROPOSICIONES:** Una Proposición es cualquier propuesta que se debate en el Senado para que sea votada. Puede ser formulada por el Magistrado Presidente, por un Tribuno de la Plebe o de cualquiera de las demás formas permitidas. Una Nominación también es un tipo de Proposición.

**1.09.131 ALTERAR LAS PROPOSICIONES:** Las Proposiciones que se han rechazado no pueden volver a presentarse en la misma Fase de Senado sin que hayan sido cambiadas de forma significativa.

*EJEMPLOS:*

- *Se rechaza una Proposición para asignar a Servilio 8 Legiones. Se puede formular otra Proposición para asignar a Servilio 7 Legiones, o a Cornelio 8 Legiones.*
- *Una Proposición para enviar a Servilio a gobernar la Hispania Citerior y a Cornelio a Sicilia puede ser rechazada como una proposición conjunta, pero es legal formular una Proposición posterior para enviar a Servilio a la Hispania Citerior.*

- *Se rechaza una Proposición para nombrar Cónsules a Servilio y a Cornelio. Una Proposición posterior para proponer a Cornelio y a Servilio como Cónsules no sería legal, ya que no es suficiente con reformular el enunciado.*

Por contra, las Concesiones (ver 1.09.61) y las Nominaciones a Dictador Perpetuo (ver 1.09.82) sólo pueden votarse una sola vez por turno.

**1.09.14 VOTACIÓN:** Tras formular la Proposición, el Magistrado Presidente elige una Facción para que vote primero. Esa Facción debe votar, abstenerse o utilizar un Tribuno de la Plebe para vetar la votación (ver 1.09.151). Después de que esa Facción vote o se abstenga, el Magistrado Presidente selecciona otra Facción para que vote, y el proceso se repite hasta que todas las Facciones hayan tenido la oportunidad de votar o abstenerse, o hasta que la Proposición es vetada. El procedimiento de votación en el Senado es el mismo para todas las decisiones que requieran voto, salvo que no está permitido abstenerse durante una votación para aprobar o rechazar una Ley Agraria (ver 1.09.62); cualquier jugador que se niegue a votar una Proposición sobre una Ley Agraria se considera que ha votado en contra, es decir, que quiere rechazarla.

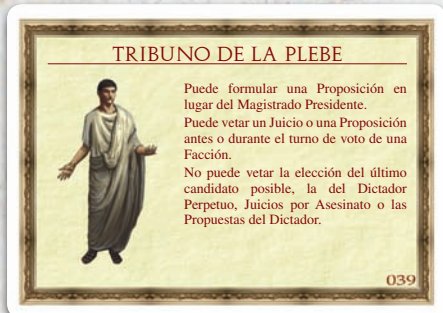
**1.09.141 VOTOS:** Cada Senador presente en Roma controla un número de votos igual a su Oratoria más el número de Caballeros que controla. No obstante, puede aumentar su número de votos comprándolos para una Proposición en particular. Por cada Talento que paga de su Tesoro Personal recibe 1 voto extra para esa ronda de votaciones. Estos Talentos se pagan en el momento en que se requiere que vote el Senador.

**1.09.142 VOTOS EN BLOQUE:** No es necesario que todos los Senadores de una Facción voten lo mismo, aunque normalmente lo harán. Una vez que un Senador, o una Facción entera, ha declarado su voto no puede cambiarlo ni jugar un Tribuno de la Plebe para vetar (cancelar) la votación.

**1.09.143 APROBACIÓN:** Se necesita una mayoría simple (>50%) de los votos para aprobar cualquier medida.

**1.09.144 PÉRDIDA DE INFLUENCIA:** En cualquier momento que el Magistrado Presidente formula una Proposición que es rechazada de forma unánime por todos los Senadores en Roma controlados por los demás jugadores, puede elegir entre perder 1 punto de Influencia (hasta un mínimo de 0) o abandonar el puesto de Magistrado Presidente y dejar que sea el siguiente MMRD el que dirija la sesión. Si el Magistrado Presidente no tiene Influencia que perder **está obligado** a dejar el puesto de Magistrado Presidente. El Senador que abandona el puesto de Magistrado Presidente retiene su cargo pero no está habilitado para ser el Magistrado Presidente durante lo que queda de turno. Eso no afecta al orden de MMRD, sólo afecta al nombramiento del Magistrado Presidente. Es posible que esto ocurra varias veces durante una misma Fase de Senado. Estas penalizaciones no se aplican cuando se utiliza un Tribuno de la Plebe para formular una Proposición (ver 1.09.151).

**1.09.15 TRIBUNOS DE LA PLEBE:** Las Cartas de Tribuno de la Plebe pueden usarse durante la Fase de Senado para vetar o formular Proposiciones (Nominaciones incluidas). Una vez se han usado, las Cartas de Tribuno de la Plebe se descartan. En el infrecuente caso en que dos o más jugadores pongan en juego un Tribuno de la Plebe de forma simultánea se determina quién tiene precedencia mediante una tirada de dados. El o los perdedores recuperan todos sus Tribunos de la Plebe jugados y los devuelven a su mano.



**1.09.151 PLANTEAR PROPOSICIONES USANDO UN TRIBUNO DE LA PLEBE:**

Los demás Senadores sólo pueden forzar que se voten Proposiciones utilizando una Carta de Tribuno de la Plebe y exclamando “¡Tribuno!”. Aún así, la Proposición debe hacerse en el momento adecuado de la Fase de Senado; por ejemplo, no se puede formular una Proposición de reclutar Legiones antes de que se haya elegido al Censor. Se puede formular una Proposición siempre que no se esté debatiendo ya otra Proposición. También pueden utilizarse durante una Proposición para asegurarse el derecho de realizar la próxima Proposición, sin necesidad de aclarar en ese momento la intención del Tribuno de la Plebe. Se considera que una Proposición está debatiéndose desde el momento en que se ha pedido que se emita el primer voto sobre ella. Otros puntos a tener en cuenta acerca de los Tribunos de la Plebe:

- Un Tribuno de la Plebe no puede utilizarse para interrumpir a otro Tribuno de la Plebe que ya se ha jugado. Es decir, una vez que se ha jugado un Tribuno para plantear una Proposición esta no puede ser interrumpida jugando otro Tribuno de la Plebe.

- Un Juicio no es una Proposición y, por lo tanto, no puede ser planteado mediante un Tribuno de la Plebe, aunque sí puede ser vetada.
- Un Tribuno de la Plebe puede ser utilizado inmediatamente después de que el Magistrado Presidente haya levantado la sesión para obligar a que se debata la Proposición del Tribuno de la Plebe.
- Un Tribuno de la Plebe no puede ser utilizado para formular una Proposición de levantar la sesión del Senado. No obstante, sí puede utilizarse para formular una Proposición que envíe al Magistrado Presidente a la guerra. Si es aprobada, la medida supondría la marcha del Magistrado Presidente y, por tanto, el cierre de la sesión del Senado (ver 1.09.642).
- Un Tribuno de la Plebe puede ser utilizado en medio de la votación que puede mandar al Magistrado Presidente a la guerra (provocando el cierre del Senado) antes o durante su voto, no para que actúe como Veto, sino como una medida para aplazar la votación hasta que se haya votado la nueva Proposición formulada por el Tribuno (ver 1.09.642).
- Algunos Estadistas tienen la habilidad de jugar un Tribuno de la Plebe inherente por turno sin necesidad de utilizar ninguna carta. Esta habilidad funciona igual que si la Facción hubiera jugado una Carta de Tribuno.

**1.09.152 VETAR MEDIANTE UN TRIBUNO DE LA PLEBE:** Se puede utilizar un Tribuno de la Plebe antes o durante el turno de voto de la Facción que controla el jugador para evitar que cualquier votación se lleve a cabo, sea una elección, un Juicio u otra Proposición. No obstante, no se pueden evitar las votaciones de Dictador Perpetuo, los Juicios Especiales de Asesinos, cualquier Proposición de un Dictador ni el nombramiento para un cargo del último candidato posible. El Senador que juega el Tribuno de la Plebe proclama “¡Veto!” y la votación se cancela, incluso si la Proposición ya había reunido los votos suficientes como para ser aprobada. La lista de candidatos de una elección vetada no puede ser nominada de nuevo en el mismo turno, del mismo modo que un Acusado de un Juicio vetado no puede volver a ser juzgado por los mismos cargos en el mismo turno.

**1.09.16 APLICACIÓN DE LAS PROPOSICIONES:** Una Proposición se aplica tan pronto como la última Facción vota y se aprueba la Proposición. No se pueden jugar cartas ni realizar acciones entre el momento en que la última Facción vota y la Proposición se aplica.

*EJEMPLO: Un Senador no puede ser Asesinado tras haber sido elegido Gobernador. Se considera que está en su Provincia tan pronto como se ha emitido el último voto de la Proposición aprobada.*

**1.09.17 PROHIBICIONES:** El Senado no puede plantear Proposiciones o Nominaciones que no estén definidas en las reglas.

**1.09.171 DIMISIONES:** Un Senador elegido para un cargo no puede dimitir del mismo.

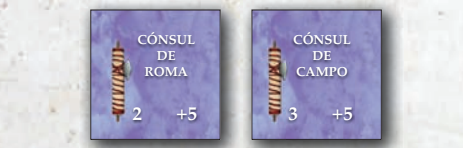
**1.09.172 RECHAZAR UNA NOMINACIÓN:** Un Senador no puede rechazar una Nominación. No obstante, puede votar en contra o vetar dicha Proposición.

**1.09.18 INFLUENCIA DEL CARGO:** La Influencia que se gana al ostentar un cargo no se pierde cuando se abandona, sino que le pertenece al Senador hasta que la pierde por sus corruptelas o su fallecimiento. *La única excepción a esta mecánica es la Regla Avanzada del Pontifex Maximus (ver 2.01).*

**1.09.2 CÓNSULES:** Lo primero que ha de hacer cualquier Magistrado Presidente es celebrar la elección de los nuevos Cónsules de entre las filas de los Senadores Alineados presentes en Roma. Debe nominar a los candidatos por parejas. Cualquier pareja que haya sido rechazada no puede volver a ser nominada como pareja ese turno, aunque sus componentes pueden ser nominados de nuevo por separado formando parte de otras parejas. Los candidatos son elegidos o rechazados como pareja, no es posible elegir a uno mientras el otro resulta rechazado en la misma votación. Los Cónsules actuales y el Dictador, si lo hubiera, no pueden ser vueltos a elegir como Cónsules este turno hasta que se haya promulgado la ley “Se rompe la tradición”. Un Senador no puede ocupar dos cargos simultáneamente, pero es posible elegir como Cónsul al Censor o al *Magister Equitum* actual teniendo en cuenta que dejarán esos cargos durante el turno.

**1.09.21 NOMBRAMIENTO AUTOMÁTICO:** Las Nominaciones continúan hasta que han sido elegidos los dos Cónsules o sólo queda una pareja de candidatos posible, en cuyo caso los miembros de la última pareja son automáticamente nombrados Cónsules.

**1.09.22 CÓNsul DE ROMA Y CÓNsul DE CAMPO:** Los recientemente elegidos Cónsules decidirán entre ellos quién será el Cónsul de Roma. Si no llegan a un acuerdo lo deciden mediante una tirada de dado. Se colocan las Fichas de Cónsul correspondientes en sus respectivas cartas y automáticamente se incrementa su Influencia en 5. El nuevo Cónsul de Roma se convierte en el nuevo Magistrado Presidente y toma el mando de la reunión. Los Cónsules salientes reciben la Ficha de rango Consular, suponiendo que no tuvieran ya una. Una vez elegidos los Cónsules, si existiera un Dictador y un *Magister Equitum* estos perderían su cargo y el Dictador recibiría su Ficha de rango Consular.



**1.09.3 DICTADOR:** Si en algún momento Roma está haciendo frente a 3 Guerras Activas o a una Guerra cuya Fuerza Terrestre sumada a su Fuerza Naval es  $\geq 20$ , se puede elegir o nombrar a un Dictador inmediatamente después de que las elecciones consulares. A este respecto, se considera que una Guerra con una Ficha de Victoria Naval tiene una Fuerza Naval de 0. Para poder ser candidato a Dictador, el Senador debe estar Alineado, presente en Roma y no tener ningún cargo, a excepción del de Censor.

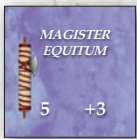
**1.09.31 NOMBRAMIENTO AUTOMÁTICO:** Los Cónsules, de mutuo acuerdo, pueden nombrar Dictador a cualquier Senador que pueda ser candidato. Si sólo hay un Cónsul presente porque el otro ha sido asesinado, él solo puede



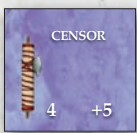
nombrar al Dictador. Este nombramiento no puede ser vetado por un Tribuno de la Plebe.

**1.09.32 ELECCIÓN DEL DICTADOR:** Si los Cónsules no se ponen de acuerdo para nombrar a un Dictador, el Senado puede inmediatamente elegir a un Dictador si el Magistrado Presidente pide que se haga dicha elección. Esta Proposición sí puede ser vetada. Llegados a este punto, después de que los Cónsules no hagan un nombramiento de mutuo acuerdo, también se puede utilizar un Tribuno de la Plebe para proponer una candidatura a Dictador. El Magistrado Presidente, o cualquiera con un Tribuno de la Plebe, puede continuar intentando que se elija un Dictador incluso después de múltiples rechazos. Sin embargo, una vez que se ha elegido al Censor (ver 1.09.4) ya no es posible proponer una Nominación para Dictador, ni siquiera utilizando un Tribuno de la Plebe.

**1.09.33 MANDATO:** El nuevo Dictador se convierte en el Magistrado Presidente, coge la Ficha de Dictador, aumenta su Influencia en 7 y nombra a su *Magister Equitum* de entre los Senadores Alineados presentes en Roma y que no ocupen ningún cargo, con la única excepción del Censor. Ese Senador coge la Ficha de *Magister Equitum* y aumenta su Influencia en 3. Las Proposiciones del Dictador no pueden ser vetadas, aunque deben ser votadas normalmente. El mandato del Dictador y de su *Magister Equitum* dura hasta las elecciones consulares del siguiente turno de la partida, momento en el cual tanto el Dictador como el *Magister Equitum* deben abandonar inmediatamente sus cargos; a no ser que estén en rebeldía (ver 1.11.3) y el Dictador, pero no el *Magister Equitum*, coge su Ficha de rango Consular. Si en ese momento se vuelven a cumplir los requisitos de las Guerras (ver 1.09.3), el Dictador, u otro Senador, puede ser inmediatamente nombrado o elegido de nuevo como Dictador.



**1.09.34 MAGISTER EQUITUM:** Siempre que el Dictador dirige un Ejército va acompañado de su *Magister Equitum*. La puntuación Militar del Dictador para cualquier combate es la suma de su propia puntuación Militar y la de su *Magister Equitum*. El *Magister Equitum* debe acompañar al Dictador a la Guerra y no puede actuar de forma independiente al Dictador, permanece leal al Dictador salvo que el Dictador muera en combate o se Rebele (ver 1.11.3). Si sale victorioso de una Guerra, el Dictador recibe el incremento normal de su Influencia y su Popularidad (ver 1.10.4) mientras que el *Magister Equitum* no recibe nada. Si el Dictador es derrotado, el *Magister Equitum* muere con él. El *Magister Equitum* también puede morir si se saca su Ficha de Muerte como resultado de una batalla (ver 1.10.7). El *Magister Equitum* también añade su puntuación Militar a la de su General en las Batallas Navales, reflejando la mayor eficiencia de un mando unificado, pero no puede ser usado para contrarrestar un resultado de Desastre o Rechazo en una batalla (ver 1.10.21 y 1.10.31).



**1.09.4 CENSOR:** Inmediatamente después de haber elegido a los nuevos Cónsules y del posible nombramiento o elección de un Dictador, el Magistrado Presidente propone la elección a Censor. Los candidatos a Censor deben tener una Ficha de Consular, ser Senadores Alineados

presentes en Roma y no tener ningún Cargo Mayor, a excepción del de Censor. Si sólo existe un candidato con rango Consular disponible, como sucede normalmente en el primer turno, ese Senador es nombrado automáticamente Censor. Si no existe ningún candidato con experiencia Consular previa que no esté ocupando otro cargo, la elección de Censor se abre temporalmente a todos los Senadores Alineados presentes en Roma. Una vez que se ha elegido el Censor se coloca la Ficha de Censor sobre la carta de ese Senador y su Influencia se aumenta en 5 puntos. El Magistrado Presidente cede temporalmente el mando de la asamblea al Censor para que se puedan celebrar los Juicios.

**1.09.41 JUICIOS:** El Censor, o bien declara que no hay Juicios y devuelve el control de la sesión al Magistrado Presidente, o bien anuncia un Juicio. En cada turno el Censor puede llevar a cabo hasta 2 Juicios Menores o 1 Juicio Mayor, además de cualquier Juicio Mayor especial de Asesinos. Durante los Juicios el Censor es el Magistrado Presidente y dirige todas las votaciones. Si sufre una derrota por unanimidad puede decidir perder la Influencia requerida (ver 1.09.144) o devolver el control de la sesión al Magistrado Presidente anterior y da por finalizados todos los Juicios. Un Censor no puede juzgarse a sí mismo. Sólo se puede juzgar a Senadores que se encuentren en Roma. Si el Censor muere a causa de un Asesinato mientras se están resolviendo los Juicios, todos los Juicios que estuviesen pendientes se suspenden y la sesión vuelve a manos del Magistrado Presidente.

**1.09.411 FISCAL:** Para cada Juicio el Censor debe nombrar como Fiscal a un Senador que acceda a esta designación. Cualquier Senador presente en Roma puede ser Fiscal, siempre y cuando no sea ni el propio Censor ni el Acusado. Si no es posible encontrar a ningún Senador que acceda a ser Fiscal no puede haber Juicios.

**1.09.412 OBJETO DE JUICIOS MENORES:** Un Senador con una Ficha de Corrupto (ver 1.06.13), una Ficha de Mayor (ver 1.07.8) o una Concesión que muestre la barra de corrupción (ver 1.06.12 y 1.09.631) puede ser sometido a un Juicio Menor.

**1.09.413 OBJETO DE JUICIOS MAYORES:** Para poder ser acusado en un Juicio Mayor, el Acusado debe tener una ficha Mayor (ver 1.07.8) lo que supone que ese Senador ocupó un Cargo Mayor en el último turno.

**1.09.42 JUICIO:** El Censor somete la acusación a votación. Votar "Culpable" es votar a favor de la condena, mientras que votar "Inocente" es votar en contra de ésta. Durante un Juicio, el Acusado recibe tantos votos adicionales como su puntuación de Influencia.

**1.09.421 APELACIÓN POPULAR:** Un Senador Acusado puede, cuando le toca votar a su Facción, solicitar la Apelación Popular. Para ello, lanza 2d6 modificados por su Popularidad y comprueba el resultado en la Tabla de Apelación Popular. Todos los votos negativos se suman a los votos de "Culpable", todos los votos positivos ganados se suman a los votos de "Inocente". Un resultado de "Acusado Asesinado" significa que el pueblo está tan asqueado con la retórica egoísta del Acusado que lo ejecuta él mismo. Si el Acusado es ejecutado de esta forma se considera que el Acusado ha sido hallado culpable y el Fiscal sigue ganando su Ficha de Consular, si

Handwritten notes in orange ink: "LVCIVS PINXIT" and some illegible scribbles above it.

la hubiese, y la mitad de su Influencia tal y como sucede normalmente (ver 1.09.44). Por otro lado, un resultado de "Acusado liberado" cierra el Juicio con su absolución. Además, se roba una Ficha de Muerte por cada número por encima de 11 en el resultado modificado de la tirada para comprobar si el Censor o el Fiscal (los dos únicos que resultan afectados por las fichas robadas) son asesinados por una turba enfurecida ante un montaje tan descarado.

**1.09.422 TRIBUNOS DE LA PLEBE DURANTE LOS JUICIOS:** Cualquiera puede jugar un Tribuno de la Plebe para vetar un Juicio. El Juicio vetado cuenta para el máximo de Juicios permitidos al Censor durante ese turno de partida. Un Juicio no se considera una Proposición, por lo que no puede ser iniciado por un Tribuno de la Plebe. Un Senador que ha recurrido a la Apelación Popular y que no ha sido ejecutado como consecuencia de ello puede jugar un Tribuno de la Plebe para vetar el Juicio después de descubrir el resultado de su Apelación.

**1.09.43 INOCENTE:** Si la acusación fracasa, el Acusado queda libre y no puede ser juzgado de nuevo este turno por las mismas razones.

**1.09.44 CULPABLE:** Si el Acusado es condenado o muere como resultado del Juicio, el Fiscal gana la Ficha de Consular que tuviera el Acusado y la mitad de la Influencia perdida por el Acusado, redondeando hacia arriba.

**1.09.441 CONSECUENCIAS DE UN JUICIO MENOR:** Si es condenado, el Acusado pierde 5 puntos de Popularidad (que puede quedarse en números negativos), 5 puntos de Influencia hasta un mínimo de 0, la Ficha de Consular, si la tuviera, y además debe devolver todas sus Concesiones al Foro.

**1.09.442 CONSECUENCIAS DE UN JUICIO MAYOR:** Si es condenado, el Acusado es ejecutado (ver 1.05.3).

**1.09.45 FIN DE LOS JUICIOS:** Una vez finalizados todos los Juicios, el Censor devuelve el control de la sesión al Magistrado Presidente y todos las Fichas de Corrupto y de Mayor se retiran, con la excepción de los Senadores ausentes de Roma, que no retiran sus Fichas de Corrupto o de Mayor. Las Concesiones de Armamento y los Astilleros se ajustan de tal forma que oculten su barra de corrupción (ver 1.09.631) para reflejar que esos Senadores no podrán ser juzgados en el turno siguiente a no ser que vuelvan a obtener ingresos de sus Concesiones.

**1.09.5 GOBERNACIONES:** Cuando se crea una Provincia, coloca su carta en el Foro con la parte amarilla boca arriba. Cada Provincia en el Foro es una Gobernación que el Senado debe cubrir con uno de sus miembros durante la Fase de Senado. Las elecciones para todas las Gobernaciones vacantes se celebran inmediatamente después de los Juicios, antes que cualquier otro asunto. La elección continúa hasta que se elige un Gobernador o sólo queda un candidato posible. Cuando se elige un Gobernador la Carta de Provincia se coloca con su Carta de Senador y el Senador debe dejar Roma inmediatamente sin participar en ninguna de las restantes votaciones del Senado. Se pueden llevar a cabo elecciones simultáneas para conceder distintas Gobernaciones o para llamar a Gobernadores de vuelta a Roma (ver 1.09.52), de forma que los Gobernadores sean elegidos o rechazados en grupo y marchen a la vez. Sin embargo, no se puede añadir ninguna otra Proposición en la misma votación. Los Senadores que ostentan Cargos Mayores no pueden ser nombrados Gobernadores.

**1.09.51 MANDATO:** Todas las Gobernaciones duran un máximo de 3 turnos. Coloca el marcador de mandato de la Provincia en el "3" y redúcelo en 1 en cada Fase de Ingresos. Cuando el marcador se mueve del "1", el Gobernador vuelve a Roma. Durante el turno en que regresa no puede ser reelegido como Gobernador en ésta o en otra Provincia si él no da su consentimiento, salvo que sea el único candidato posible. De la misma forma, un Gobernador que acaba de ser llamado a Roma (ver 1.09.52) no puede ser mandado fuera de nuevo en el turno en que ha sido retirado, si él no da su consentimiento, a no ser que sea el único candidato posible.

**1.09.52 LLAMADA A ROMA:** Un Gobernador puede ser llamado de vuelta a Roma de forma inmediata eligiendo un nuevo Gobernador, siempre y cuando el Gobernador que se retira no haya sido nombrado Gobernador ese mismo turno. El Gobernador que le sustituye hereda la Provincia con el marcador de mandato puesto en el "3".

**1.09.53 GOBERNADORES NO ALINEADOS:** Un Gobernador no Alineado del Foro también puede ser elegido Gobernador, pero es retirado del Foro y se vuelve inmune a los Intentos de Persuasión hasta su vuelta a Roma, momento en que se vuelve a colocar en el Foro. Recauda el Tributo a Roma (ver 1.06.51) pero no ingresa el Expolio de su Provincia (ver 1.06.13).

**1.09.54 PROVINCIAS VACANTES:** Todas las Provincias deben tener un Gobernador al final de la Fase de Senado a no ser que no haya candidatos adecuados disponibles. Si un Gobernador muere durante la Fase de Senado después de que todas las Gobernaciones vacantes hayan sido asignadas, es necesario nombrar un Gobernador en cuanto sea posible. Una Provincia sin Gobernador no genera ingresos ni gastos de dinero para la República, ni puede ser Desarrollada. Por lo tanto, una Provincia recién creada nunca genera Tributo a Roma durante su primer turno dado que no tiene un Gobernador durante la Fase de Ingresos (ver 1.06.51).

**1.09.6 OTROS ASUNTOS:** Hecho esto, el Magistrado Presidente puede resolver otros asuntos, formulando cualquier Proposición que desee. Cada Proposición debe ser de un único tipo cada vez. Por ejemplo, no se puede agrupar en una misma Proposición una votación acerca de una

Ley Agraria y de una Concesión con el objetivo de incrementar así las posibilidades de que sea aprobada. Las Proposiciones del mismo tipo siempre pueden agruparse, con la excepción de las Leyes Agrarias (ver 1.09.62). El Magistrado Presidente puede decidir levantar la sesión cuando él desee, siempre y cuando no haya ninguna Proposición sin resolver sobre la mesa. Simplemente dice "El Senado levanta la sesión!" y, al hacerlo, termina con las oportunidades de cometer Asesinatos (ver 1.09.7). El cierre del Senado no puede vetarse, pero sí se puede utilizar un Tribuno de la Plebe para mantener el Senado temporalmente abierto e introducir una única Proposición (ver 1.09.151).

**1.09.61 OTORGAR CONCESIONES:** Se pueden formular Proposiciones para asignar una determinada Concesión del Foro a un determinado Senador presente en Roma. Se pueden presentar Proposiciones agrupadas para asignar de forma simultánea varias Concesiones a diferentes Senadores con la intención de incrementar el apoyo a la Proposición. Si se rechaza una Proposición para asignar una Concesión, ya sea individualmente o como grupo, se da la vuelta a la carta de esa Concesión para indicar que no puede formar parte de otra Proposición durante el mismo turno de partida. No hay límite al número de Concesiones que pueden ser controladas por un Senador. La Concesión de Comisión Agraria sólo puede asignarse si hay alguna Ley Agraria en juego. Una vez otorgada, debe devolverse al Foro si al final de la Fase de Senado no hubiera ninguna Ley Agraria en juego.

**1.09.62 LEYES AGRARIAS:** El Senado puede reducir el Nivel de Descontento aprobando Leyes Agrarias. Hay tres tipos de Leyes Agrarias disponibles: El Tipo I (Reparto de Trigo) consiste en una medida de un único pago de 20 Talentos, mientras que el tipo II (Reparto de Tierras) y el Tipo III (Asentamiento de Veteranos) son medidas permanentes que requieren el pago de 5 ó 10 Talentos respectivamente cada turno, aunque sólo reducen el Nivel de Descontento durante el Turno en que son aprobadas. El Senado sólo puede aprobar una Ley Agraria de cada Tipo durante un mismo turno. El número de Leyes Agrarias que pueden estar en juego al mismo tiempo está limitado por el número de fichas disponibles. Una Proposición de Ley Agraria necesita nominar a 2 Senadores, previo consentimiento para esta Nominación, como Patrocinador y Copatrocinador. Si se aprueba la Ley Agraria, se rebaja el Nivel de Descontento, mientras la Popularidad del Patrocinador y del Copatrocinador aumenta tal como se indica en la Tabla de Leyes Agrarias. Se coloca la Ficha de Ley Agraria correspondiente en la casilla adecuada de Ingresos de la República como recordatorio de los gastos para el Erario durante la Fase de Ingresos (ver 1.06.53). Independientemente del resultado de la votación, cualquier Senador que vote en contra de una Ley Agraria ve reducida su Popularidad tal como indica la Tabla de Leyes Agrarias. No obstante, un Senador que utilice un Tribuno de la Plebe para vetar una Ley Agraria no resulta penalizado.



**1.09.621 REVOCACIÓN:** El Senado puede intentar revocar una Ley Agraria de Tipo II (Reparto de Tierras) o Tipo III (Asentamiento de

Veteranos), incluso en el mismo turno en que fue aprobado. El Senador que se presta a ser el Patrocinador de la revocación debe tener al menos tanta Popularidad como la que va a perder al patrocinar y votar a favor de la revocación. El Patrocinador reduce su Popularidad tal y como muestra la Tabla de Leyes Agrarias y debe votar a favor de la revocación. Si la revocación se aprueba, el Nivel de Descontento se incrementa tal y como muestra la Tabla de Leyes Agrarias. Independientemente de que se apruebe la revocación o no, todos los Senadores que voten a favor de la misma verán reducida su Popularidad de manera acorde. Sólo es posible intentar revocar una Ley Agraria por turno.

**1.09.622 PAGO:** El Pago de las Leyes Agrarias se realiza durante la Fase de Ingresos (ver 1.06.53) restando los costes totales de las Leyes Agrarias vigentes del Erario. Una vez hecho el pago, la Ficha de Ley Agraria de Tipo I (Reparto de Trigo) se retira.

**1.09.623 ASESINATO POR UNA LEY AGRARIA:** Cuando tanto el Patrocinador como el Copatrocinador de una Ley Agraria pertenecen a la misma Facción se arriesgan a ser Asesinados (ver 1.09.7). En cualquier momento antes de que la votación finalice, cualquier Senador puede llevar a cabo un Intento de Asesinato contra cualquiera de los dos haciendo una tirada en la Tabla de Asesinatos. Si el Asesino es atrapado, el Senador que lo contrató es ejecutado. Sin embargo, no habrá más consecuencias para su Facción, como sí ocurriría normalmente cuando se atrapa a un Asesino (ver 1.09.74). Independientemente de si el Asesinato tiene éxito o no, la votación para aprobar la Ley Agraria continúa.

**1.09.63 RECLUTAMIENTO DE EJÉRCITOS:** El Senado puede votar para reclutar o licenciar Ejércitos. La República puede contar con un máximo de 25 Legiones y 25 Flotas como Ejércitos Activos. Una Legión o una Flota no pueden ser licenciadas y vueltas a llamar a filas en la misma Fase de Senado. En la Proposición original es necesario especificar el número de Ejércitos que van a reclutarse. Debe decidirse en Proposiciones posteriores quién las dirigirá y dónde irán. Los Ejércitos reclutados se toman de la Reserva de Ejércitos y se colocan en los Cuarteles y el Puerto de Roma. Por cada nueva unidad entrenada el Erario debe pagar inmediatamente 10 Talentos. El Senado sólo puede votar para licenciar unidades que se encuentren en Roma.

Ficha de Legión



Ficha de Flota



**1.09.632 BENEFICIOS DE LAS CONCESIONES:** Cuando se reclutan Legiones o Flotas los Senadores que poseen una Concesión de Armamento o Astilleros deben recibir los ingresos que indica su Concesión. Los Senadores que obtengan beneficios de esta manera tienen que descubrir la barra de corrupción de la Concesión. Esto indica que el Senador puede ser sometido a un Juicio Menor (ver 1.09.412) durante la próxima Fase de Senado.

### 1.09.64 DESPLIEGUE DE LOS EJÉRCITOS:

El Senado puede enviar a un General y a un grupo específico de Ejércitos que se encuentre en los Cuarteles y el Puerto de Roma a atacar cualquier Guerra Activa, Latente o Inminente que esté disponible. El Senado no puede mandar un Ejército a combatir en una Guerra a no ser que esté apoyado por el número de Flotas requerido por esa Guerra. Es posible enviar varios Ejércitos a luchar en una misma Guerra (ver 1.09.645).

**1.09.641 MANDO MILITAR:** Cuando se aprueba la medida de enviar un Ejército al frente, las unidades que lo componen se colocan sobre la carta del General y éste se ausenta automáticamente de Roma, y se coloca sobre la Guerra. Sólo puede mandarse a la Guerra al Cónsul de Campo, al Cónsul de Roma y al Dictador junto con su *Magister Equitum*. El Cónsul de Campo debe ser mandado a la Guerra antes o a la vez que el Cónsul de Roma. El Dictador puede ser enviado a la Guerra en cualquier momento. Estas Proposiciones pueden hacerse por separado o agrupadas en una única Proposición.

### 1.09.642 PARTIDA DEL MAGISTRADO PRESIDENTE:

La aprobación de cualquier Proposición que incorpore al Magistrado Presidente al conflicto hace que termine la Fase de Senado. Por ello, un jugador que desee aprobar cualquier otra Proposición durante la Fase de Senado debería jugar una Carta de Tribuno de la Plebe antes o durante su turno para votar si el Magistrado Presidente debe partir, no como Veto sino como forma de suspender la votación hasta que se haya decidido sobre su Proposición. Si la Proposición del Tribuno de la Plebe tiene como resultado que la Proposición de Despliegue que está suspendida ya no sea válida (por ejemplo, porque las tropas ya no están disponibles) la propuesta suspendida es rechazada automáticamente.

**1.09.643 EJÉRCITOS MÍNIMOS:** El Senado no puede proponer que un General vaya a la Guerra sin su consentimiento, a no ser que la Fuerza de su Ejército, incluida su puntuación de Militar, sea igual o superior a la de la Guerra y cualquier Líder que sea aplicable. Si la Fuerza del Ejército de un Procónsul cae por debajo del de la Guerra que está combatiendo como consecuencia de las bajas sufridas en un turno anterior, el Procónsul no tiene derecho a retirarse y debe combatir de nuevo al turno siguiente. En cualquier caso, si el Procónsul no tiene suficientes Flotas de apoyo, no tiene Legiones cuando se presenta una Batalla Terrestre o no tiene Flotas cuando se presenta una Batalla Naval, es retirado automáticamente cuando termina la Fase de Senado. El Senado no puede retirar Legiones de un Procónsul sin el consentimiento de éste si al hacerlo la Fuerza de sus Ejércitos quedara por debajo del de la Guerra y cualquier Líder aplicable.

**1.09.644 RETIRADA:** El Senado puede votar para retirar o reemplazar a cualquier General que no haya obtenido la victoria en la anterior Fase de Combate. El General vuelve inmediatamente a Roma y sus Ejércitos se retiran a los Cuarteles y el Puerto de Roma, a no ser que se envíe un General de reemplazo para ocupar su lugar como parte de la misma Proposición. El Senado también puede hacer que parte de un Ejército vuelva a Roma, dejando el resto del Ejército en el campo de batalla con su General, siempre y cuando la Retirada cumpla las reglas de Ejércitos Mínimos (ver 1.09.643). El Senado no puede retirar a un General que haya sido desplegado durante

esa misma Fase de Senado, ni a los Ejércitos que tenga asignados; tampoco puede retirar a un General ni a los Ejércitos que tenga asignados, si ha recibido refuerzos en esa misma Fase de Senado.

**1.09.645 MÚLTIPLES GENERALES:** El Senado puede mandar más de un Ejército, cada uno dirigido por un General, a luchar en la misma Guerra. Sin embargo, si lo hacen, cada Ejército atacará por separado (ver 1.10.1), de uno en uno, hasta que la Guerra sea derrotada o todos los Ejércitos hayan combatido. La ventaja de mandar varios Ejércitos a luchar contra una única Guerra es que cada número de Desastre o Rechazo (ver 1.10.21 y 1.10.31) sólo puede aplicarse una vez por turno.

*EjemPlo: Un resultado final de 14 significaría un Desastre para la resolución de la primera batalla de la Guerra de Yugurta, pero un resultado final de 14 para otro Ejército diferente en el mismo turno contra la misma Guerra no sería considerado un Desastre.*

### 1.09.646 FUERZA INICIAL DE LAS PROVINCIAS Y GUARNICIONES:

Cada Provincia tiene una Fuerza Terrestre Inicial y una Fuerza Naval Inicial, cuyos valores dependen de que esté Desarrollada o no. Estas Fuerzas Iniciales de las Provincias son defensas inherentes que pueden ser reforzadas mediante Guarniciones. **Aparte de esto, la Regla Avanzada 2.02 aumenta el papel de los Ejércitos Provinciales.** El Senado puede votar para enviar una o más Legiones a una Provincia con el fin de aumentar su Fuerza Terrestre Inicial. Una vez que las Legiones han sido enviadas se mantienen allí hasta que son retiradas y siguen a la Provincia al Foro cuando hay que reasignarla. Las Guarniciones están bajo el mando del Gobernador de turno. La República paga los costes de Mantenimiento de las Guarniciones (ver 1.06.53). La única función de las Guarniciones (si no se usan las Reglas Avanzadas de Guerras Provinciales y Gobernador Rebelde) es proteger la Provincia y al Gobernador de Eventos peligrosos (ver, como ejemplo, 1.09.6461).



### 1.09.6461 PROVINCIAS FRONTERIZAS:

Las Provincias cuyo nombre va acompañado de [F] son Provincias Fronterizas, y pueden verse afectadas por los Eventos de IncurSIONES Bárbaras, por lo que deberían reforzarse con Guarniciones teniendo esto en mente.

**1.09.647 REFUERZOS:** El Senado puede enviar Ejércitos adicionales a un General durante la Fase de Senado. Si un Procónsul se queda sin Legiones o no tiene suficientes Flotas para continuar con la Guerra debe recibir refuerzos, o retirarse automáticamente al final de la Fase de Senado en curso en caso contrario. Un General no puede recibir refuerzos en la misma Fase de Senado en la que ha abandonado Roma.

**1.09.7 ASESINOS:** Los jugadores pueden intentar deshacerse de los Senadores rivales anunciando que van a realizar un Intento de Asesinato, que será ejecutado por uno de los Senadores perteneciente a la Facción del jugador que intenta el Asesinato. El jugador que intenta el Asesinato puede jugar Cartas de Asesino antes de resolver el intento para añadirles a su tirada (ver 1.09.72), pero no es necesario tener una Carta de Asesino para realizar el intento. Las Facciones que no son el blanco de la tentativa no pueden interferir en ésta ni utilizando Cartas de Asesino o Guardaespaldas. Ninguna Facción puede ser objeto de más de un intento por turno y ninguna Facción puede realizar más de uno por turno. Una Facción no puede tratar de asesinar a uno de sus propios Senadores.

**1.09.71 EL SENADO EN SESIÓN:** Los Asesinatos sólo pueden realizarse mientras el Senado está reunido y sólo contra aquellos que asisten a la sesión. Una vez que el Senado ha levantado la sesión no es posible realizar un Intento de Asesinato durante lo que resta de turno de partida. El momento elegido para el asesinato puede ser fundamental, por lo que es probable que los jugadores quieran pactar de antemano una señal como "¡Muerte al tirano!" que indique el momento exacto del intento. De esta manera será más fácil decidir si un Cónsul solitario fue asesinado antes de poder nombrar Dictador a uno de sus compañeros de Facción. Una vez que se ha anunciado el Intento de Asesinato y hasta que se lanza el dado para resolverlo, las únicas cartas que se pueden jugar son de Asesinos.

**1.09.72 RESOLUCIÓN:** El Asesino anuncia qué Senador está llevando a cabo el intento y qué Senador es su blanco antes de lanzar 1d6. El resultado se coteja con la Tabla de Asesinatos.

**1.09.721 SENADOR ASESINADO:** Si el Magistrado Presidente fallece, las votaciones continúan con el siguiente MMRD actuando como Magistrado Presidente. Si el candidato a un cargo es asesinado la Proposición que lo nominaba queda cancelada y el Magistrado Presidente debe nombrar a otro candidato o grupo de candidatos. La adjudicación de Concesiones (ver 1.09.61) y las Nominaciones a Dictador Perpetuo (ver 1.09.821) son las excepciones a esta regla ya que sólo pueden ser propuestas una vez por turno. Si el Fiscal muere, el Juicio se anula, pero sí cuenta para determinar el límite de Juicios del Censor. Si el Censor muere durante la celebración de un Juicio, éste también queda anulado pero no son posibles más Juicios. Si un Senador emitió su voto antes de morir asesinado, su voto debe ser tenido en cuenta. La muerte de un Senador no anula la votación de una Ley Agraria, aunque el Senador muerto sea el Patrocinador o el Copatrocinador.

**1.09.73 GUARDAESPALDAS:** Si el Senador que es blanco de un Asesinato tiene una o más Cartas de Guardaespaldas Secreto puede, después de la tirada, anunciar cuántas de estas cartas jugará para defenderse del Intento de Asesinato. Cada Guardaespaldas usado de esta manera resta 1 a la tirada y se descarta después de ser usado. La Carta de Guardaespaldas Público debe estar en juego antes del Intento de Asesinato para tener efecto. Si el Asesino escapa, se debe repetir la tirada con todos sus modificadores, una vez por cada Carta de Guardaespaldas jugada, para comprobar si es capturado. Por lo tanto, es posible

matar a la víctima con la primera tirada y que el Asesino sea capturado en una tirada posterior.

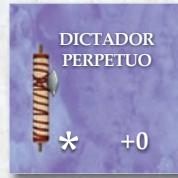
**1.09.74 CASTIGO:** Un Asesino capturado es ejecutado. Además, el Líder de su Facción pierde 5 puntos de Influencia y, si se encuentra en Roma, sufre un Juicio Mayor especial inmediato, en el cual DEBE recurrir a la Apelación Popular (ver 1.09.421). Sin embargo, en lugar de modificar la tirada de Apelación Popular sumando su propia Popularidad, **debe** restar a la tirada la Popularidad del Senador contra el que atentó. Así, si el Senador contra el que atentó tiene una Popularidad negativa, ésta se sumará al resultado de la tirada. El Censor actuará como Magistrado Presidente de un Juicio Mayor especial incluso si es el Líder de Facción Acusado. Para este Juicio Mayor especial no se elige Fiscal. Un Juicio Mayor especial sólo suspende temporalmente la Proposición que se estaba debatiendo; dicha Proposición continuará después de haber resuelto el Juicio, si aún es posible. Si el Líder de Facción es declarado culpable es ejecutado y cualquier Carta de Familia que pertenezca al Líder de Facción se coloca en el espacio de "Acceso al Senado". Además de la muerte del Líder de Facción, se roban tantas Fichas de Muerte como la Popularidad del Senador contra el que atentó, si es positiva. Se considera que todo Senador presente en Roma, de la Facción a la que pertenecía el Asesino, y cuya ficha haya sido robada, estaba implicado y también es ejecutado. Si el Asesino capturado era el Líder de Facción, es ejecutado automáticamente. No se lleva a cabo un Juicio Mayor especial, aunque se siguen robando Fichas de Muerte para determinar la implicación de otros miembros de su Facción. Si el Líder de Facción ejecutado era el último miembro de la Facción, el jugador queda eliminado de la partida (ver 1.05.4).

**1.09.8 OTRAS REGLAS DEL SENADO:** Las siguientes Proposiciones y reglas no entran dentro de los procedimientos habituales:

**1.09.81 RENOVACIÓN DEL SENADO:** Cuando el número de Senadores Alienados que se encuentran en Roma cae por debajo de 8 durante la Fase de Senado, ya sea porque han muerto o se han marchado, la carta de arriba de la Curia pasa a formar parte de la Facción que tenga el menor número de Senadores totales. En caso de empate, el jugador con menos Senadores en Roma recibe el nuevo Senador. Si el empate persiste, se lanza un dado. Estas promociones se repiten hasta que el número total de Senadores activos en Roma llegue a 8 o la Curia se vacíe. Si

la Curia no tiene Senadores pueden sustituirse por aquellos que están en el Foro. El jugador que va a recibir el Senador elige de entre los Senadores disponibles cual pasará a formar parte de su Facción. Si no quedan Senadores ni en la Curia ni en el Foro, no habrá promociones.

**1.09.82 DICTADOR PERPETUO:** Si se elige o se nombra un Dictador Perpetuo el jugador consigue el control de todas las Facciones y ganará la partida si la República sobrevive a ese turno de partida (ver 1.12.4).



**1.09.821 ELECCIÓN DEL DICTADOR PERPETUO:** Una vez elegidos los Cónsules, en cualquier momento de la Fase de Senado, el Magistrado Presidente, o cualquier jugador que utilice un Tribuno de la Plebe, puede nominar para el cargo de Dictador Perpetuo a un Senador presente en Roma y cuya Influencia sea al menos de 21. La única excepción a esta norma es que esta Proposición no puede formularse mientras el Censor es Magistrado Presidente y está dirigiendo los Juicios. El candidato puede tener ya un cargo. Sólo se puede hacer una Nominación a Dictador Perpetuo por turno y la Proposición no puede ser vetada. No obstante, si se ha utilizado un Tribuno de la Plebe para nominar al Dictador Perpetuo, se pueden utilizar las Cartas de Intriga apropiadas como la del Tribuno a Sueldo para cancelarlo. Durante la votación de la Proposición pueden realizarse intentos de Asesinato, pero una vez que un Senador es nombrado Dictador Perpetuo ya no puede ser asesinado.

**1.09.822 NOMBRAMIENTO DEL DICTADOR PERPETUO:** Si en cualquier momento de la partida un Senador presente en Roma consigue 35 de Influencia y no está en juego la Ley de Reformas Militares (de la República Media), es nombrado automáticamente Dictador Perpetuo. Si son dos o más los Senadores que llegan de forma simultánea a tener 35 de Influencia, será nombrado Dictador Perpetuo aquel que tenga más Influencia. Si hay un empate, será nombrado aquel que pertenezca a la Facción con más Influencia total. Este nombramiento se produce de forma automática, sin posibilidad de realizar un Intento de Asesinato. Dado que en el momento

en que se nombra un Dictador Perpetuo todas las Facciones pasan inmediatamente a estar bajo su control (ver 1.09.823), no hay posibilidad de que otro jugador ponga en juego la Ley de Reformas Militares.

**1.09.823 FIN DE PARTIDA PARA EL DICTADOR PERPETUO:** Si un Senador ha logrado ser elegido o nombrado Dictador Perpetuo, toma el control de todas las Facciones excepto la Facción del jugador que controla al Rebelde Principal, y durante la Fase de Senado las utiliza como si fueran suyas, tomando él todas las decisiones en su lugar. No es el MMRD ni el Magistrado Presidente. Puede mirar las cartas de las manos de los jugadores que no sean Rebeldes, pero no puede jugarlas. No puede obligar a otra Facción a llevar a cabo un Intento de Asesinato, a realizar Acuerdos Públicos o a votar en contra de una Ley Agraria. Solamente la Facción con el Rebelde Principal puede votar normalmente y llevar a cabo Intentos de Asesinato. Téngase en cuenta que los jugadores recuperarán el control de sus Facciones si el Dictador Perpetuo muere, pero no si es Capturado. Si ya ha estallado una Guerra Civil, el Rebelde todavía puede ganar si derrota al Ejército del Senado (ver 1.11.373) durante el turno en el que se elige al Dictador Perpetuo. En cualquier otro caso el Dictador Perpetuo ganará la partida al final del turno, independientemente del estado de la Guerra Civil, a no ser que se enfrente a 4 o más Guerras Activas (ver 1.12.4).

**1.09.83 PROPOSICIONES MENORES:** Los jugadores pueden formular cuantas Proposiciones gratuitas deseen para caldear el ambiente de la partida o para informar a otro jugador de su satisfacción o disgusto ante ciertos acontecimientos. La aprobación de Proposiciones menores no tiene ningún impacto en la partida. El rechazo de una Proposición menor no conlleva la pérdida de Influencia para su promotor. Los votos de censura, gratitud, reprimendas, insultos y similares pueden ser Proposiciones menores adecuadas.

**1.09.9 LLAMADAS AUTOMÁTICAS A ROMA:** Una vez se ha levantado la sesión del Senado, son llamados automáticamente a Roma todos los Procónsules que no tengan suficientes Flotas de apoyo, que estando en una Batalla Terrestre no cuenten con Legiones o que estando en una Batalla Naval no dispongan de Flotas. Cualquier Ejército sin General también vuelve automáticamente en este momento. No se necesitan Flotas de apoyo para una retirada automática de las Legiones.



CONSTATOR. GNBORINRI. FUR. FURUNGUB.

**Fuerza de los 1.<sup>os</sup> Piratas Cilicios**  
 3 Terrestre  
 2 Flotas de apoyo  
 0 Naval (debido a la Victoria Naval anterior)

**Fuerza de la Guerra Lusitana**  
 17 Terrestre (6 x2 Guerras Relacionadas + 5 por Viriato)  
 2 Flotas de apoyo  
 0 Naval (no tiene Flota)

**Fuerza de la Guerra Numantina**  
 21 Terrestre (8 x2 Guerras Relacionadas + 5 por Viriato)  
 2 Flotas de apoyo  
 0 Naval (no tiene Flota)



Los Piratas Cilicios y la Guerra Numantina están desatendidas y se moverán al espacio de Guerras Desatendidas cuando termine la Fase de Combate.

**Fuerza de Roma contra la Guerra Lusitana**  
 20 Terrestre (16 Legiones + 4 Capacidad Militar del Estadista 1B)  
 -17 de la Guerra.  
 Roma tiene un mtd de +3 en la Tabla de Resultado del Combate.

Los números de Desastre y Rechazo de la Guerra Lusitana son D 15 y R 12 en lugar de D 6 y 15 y R 11, 12 y 16, ya que la habilidad del Estadista neutraliza los números de Desastre y Rechazo de todas las Revueltas Hispánicas pero no los de su Líder.

## 1.10 FASE DE COMBATE

**1.10.1 GUERRA:** En este paso se combaten todas las Guerras a las que el Senado ha enviado un Ejército. Salvo en el caso de Múltiples Ejércitos que luchan contra la misma Guerra (ver 1.09.645), las Guerras se resuelven en el orden en el que el Senado envió a los Generales durante la Fase de Senado. Si una Proposición dio como resultado el Despliegue simultáneo de varios Generales y dichos Generales no se ponen de acuerdo en el orden de ataque, el orden se decidirá mediante una tirada de dado. Cada Guerra debe ser resuelta completamente antes de pasar a otra, ya que una victoria en una Guerra podría alterar drásticamente las características de otra, por ejemplo si se está luchando contra un grupo de Guerras Relacionadas. Roma es siempre el atacante. El Senado no necesita combatir en todas las Guerras. Sin embargo, toda Carta de Guerra Activa que no se considere Atendida al final de la Fase de Combate se mueve al espacio de Guerras Desatendidas del Foro, donde provocará que el Nivel de Descontento aumente en la Fase de la Plebe (ver 1.08.11 y 1.10.9).

**1.10.11 BATALLAS TERRESTRES:** Sólo se puede librar una Batalla Terrestre si hay suficientes Flotas presentes como para igualar o superar el Número de Flotas de apoyo requerido por la Guerra. En las Batallas Terrestres, el General añade su puntuación Militar a la Fuerza de sus Tropas. La Fuerza de las Tropas es igual al número de Legiones que componen esas Tropas, donde cada Legión Veterana (ver 1.10.5) equivale a 2 Legiones. La Fuerza de las Tropas limita el número de puntos que puede añadir el General con su puntuación Militar, lo que significa que el número de puntos que añade no puede ser superior a la Fuerza Militar de las Tropas. A esto hay que restarle la Fuerza Terrestre de la Guerra (el número al lado del icono de legión), que puede estar modificada por la presencia de Guerras Relacionadas (ver 1.07.332) o de Líderes (ver 1.07.34). Al número resultante se le añade 3d6 y se compara la suma final con la Tabla de Resultado del Combate para ver el desenlace.

**1.10.12 BATALLAS NAVALES:** Las Guerras que muestran una Fuerza Naval requieren de dos batallas separadas, una Batalla Naval y otra Batalla Terrestre. Hay que vencer la Fuerza de la Flota enemiga (el número al lado del icono del barco) antes de poder atacar a sus Ejércitos en tierra. Una Batalla Naval es equivalente a una Batalla Terrestre sólo que se usa el número de Flotas en lugar del número de Legiones. Cuando la Flota de una Guerra es derrotada, se coloca una Ficha de Victoria Naval sobre dicha Guerra.



Una vez derrotada la Flota enemiga, cualquier Legión que esté todavía presente puede, a elección de su General, luchar contra la Fuerza Terrestre de la Guerra (ver 1.10.11) en la misma Fase de Combate, suponiendo que se hayan salvado suficientes Flotas para dar apoyo a las Tropas. En el caso de que no se gane la Batalla Terrestre, no es necesario volver a librar la Batalla Naval en los turnos siguientes. La Guerra puede ser superada en turnos posteriores simplemente venciendo a la Fuerza Terrestre. Por tanto, el Senado puede decidir no mandar ninguna Legión a una de estas Guerras, para intentar derrotar a la Flota enemiga primero, y a su Fuerza Terrestre en un turno posterior. Si Roma envía una Flota sin Legiones, en caso de victoria el General regresará automáticamente a Roma. Si el Senado intenta vencer tanto en la Batalla Naval como en la Batalla Terrestre en el mismo turno, debe mandar un Ejército combinado de Flotas y Legiones para derrotar a la Flota enemiga, lo que puede acarrear que la Batalla Naval cause bajas también entre las Legiones (ver 1.10.61).

**1.10.2 DERROTAS:** Un resultado de "Derrota" significa que el General romano muere y su Ejército pierde el número de Legiones y de Flotas (si hay alguna presente como Flota de apoyo o para una Batalla Naval) indicado en la Tabla de Resultados del Combate, que se devuelven a la Reserva de Ejércitos. Los supervivientes del

Ejército se quedan en la Carta de Guerra hasta la siguiente Fase de Senado, donde podrán ser retirados o reforzados. El Nivel de Descontento aumenta automáticamente en 2 puntos.

**1.10.21 DESASTRES:** Todas las Guerras y todos los Líderes tienen en el lado derecho de la carta, al lado de una D, un número negro de Desastre. Si el resultado de la tirada de combate sin modificar es ese número, no se mira la Tabla de Resultados del Combate. El resultado del combate es automáticamente de "Desastre", lo que provoca que Roma pierda la mitad de todo los Ejércitos implicados, redondeando hacia arriba. Las bajas de las Legiones y las Flotas se calculan y redondean por separado. El Nivel de Descontento aumenta en 1 punto. Si el General sobrevive, seguirá al mando como Procónsul hasta que sea retirado (ver 1.09.644) o muera (ver 1.10.7).

**1.10.3 TABLAS:** Un resultado de "Tablas" indica que la Guerra se está resistiendo. El Ejército Romano pierde el número de Legiones y Flotas (si hay alguna presente como Flota de apoyo o para una Batalla Naval) indicado en la Tabla de Resultados del Combate, que se devuelven a la Reserva de Ejércitos. Los Ejércitos supervivientes se quedan en la Carta de Guerra hasta la siguiente Fase de Senado, donde podrán ser retirados o reforzados. El General seguirá al mando como Procónsul hasta que sea retirado (ver 1.09.644) o muera (ver 1.10.7). La Fuerza de la Guerra no resulta alterada.

**1.10.31 RECHAZOS:** Todas las Guerras y todos los Líderes tienen en el lado derecho de la carta, al lado de una R, uno o dos números grises de Rechazo. Si el resultado de la tirada de combate sin modificar es uno de esos números, no se mira la Tabla de Resultados del Combate. En la batalla Roma sufre un Rechazo automático, lo que provoca que se pierda una cuarta parte, redondeando hacia arriba, de todos los Ejércitos implicados. Las bajas de las Legiones y las Flotas se calculan y redondean por separado. El General seguirá al mando como Procónsul hasta que sea retirado (ver 1.09.644) o muera (ver 1.10.7).



**1.10.4 VICTORIA:** Una "Victoria" Terrestre reduce el Nivel de Descontento en 1 punto y elimina la Guerra. Una "Victoria" Naval también reduce el Nivel de Descontento en 1 punto y hace que se coloque una Ficha de Victoria Naval sobre la Guerra. El Ejército romano pierde (si las tiene) el número de Legiones y de Flotas que indica la Tabla de Resultados del Combate; los supervivientes del Ejército se quedan en la carta de su General suponiendo que el General sobreviva (ver 1.10.7). En algunos casos se crearán una o varias Provincias que se colocarán en el Foro. La Popularidad y la Influencia del General Victorioso aumentan en la mitad, redondeando hacia arriba, de la Fuerza Terrestre o Naval de la Guerra impresa en la carta (sin modificar), o en la suma de ambas si las dos han sido derrotadas en este turno por el mismo General. El Erario recibe por el Botín de Guerra una cantidad igual al número que aparece dentro de la moneda en la parte inferior derecha de la carta, excepto en las Batallas Navales. En las Revueltas no hay Botín.

*EJEMPLO: Mario es enviado junto con 9 Legiones a encargarse de la Revuelta de Gladiadores que está relacionada con el Líder Espartaco. Mario añade su puntuación Militar de 4 a sus 9 Legiones para sumar una fuerza total de 13. Si Mario hubiera contado sólo con 3 Legiones tan sólo habría podido sumar 3 por su puntuación Militar (ver 1.10.11). La Fuerza Terrestre de la carta Revuelta de Gladiadores es de 6, que sube hasta 11 porque está en juego la Carta de Líder correspondiente, Espartaco. 13 menos 11 es 2. El jugador que controla a Mario lanza 3d6 y saca un 10, que sumado al número inicial de 2 hace un total de 12. Un 12 en la Tabla de Resultados del Combate es un resultado de "Tablas" con una pérdida de 1 Legión y 1 Flota. Mario pierde 1 Legión (no tiene Flotas) y debe robar una Ficha de Muerte para comprobar si él muere (ver 1.10.7). Si hubiera tenido una Flota que perder hubiera tenido que robar 2 Fichas de Muerte. La Revuelta de Gladiadores puede ser combatida de nuevo en la próxima Fase de Combate. Si la tirada hubiera sido un 11 o un 6 el resultado hubiera sido de "Desastre", con la pérdida de 5 Legiones. Si la tirada hubiera sido un 14 o un 16 el resultado hubiera sido un "Rechazo" con lo que se hubieran perdido 3 Legiones.*

**1.10.5 VETERANOS:** Después de un resultado de Tablas, un Rechazo o una Victoria, una de las Legiones supervivientes se convertirá en una Legión Veterana, lo que se indica girando la Ficha de Legión al lado de Veterano. Permanecerá como Legión Veterana hasta que sea eliminada o licenciada (ver 2.04), incluso si es puesta bajo el mando de otro General. La Ficha de Lealtad correspondiente a Legión Veterana se coloca en la Carta de General y permanece allí hasta que muere o la Legión es aniquilada. Las Victorias Navales no crean Legiones Veteranas. Las Legiones Veteranas computan como 2 Legiones cuando están en combate, independientemente del Senador al que profesan lealtad.



**1.10.51 LEALTAD:** Si un Senador se rebela, no necesita pagar el Mantenimiento de las Legiones Veteranas de sus tropas (ver 1.11.3). Si el Senador Rebelde cuenta con Legiones Veteranas entre las tropas con las que se enfrenta, estas Legiones desertarán para unirse a él antes del combate. Los Senadores Leales que cuenten con Legiones Veteranas entre las tropas del Senador Rebelde pueden decidir que estas Legiones se pasen al bando del Senado antes del combate (ver 1.11.36).

**1.10.6 SUFRIENDO BAJAS:** Las unidades eliminadas siempre se deciden al azar.

**1.10.61 BAJAS EN TIERRA:** Cuando hay implicadas tanto Legiones Veteranas como Legiones normales, las unidades eliminadas se elegirán al azar entre las presentes. Si hay Ejércitos Terrestres acompañando a las Flotas en una Batalla Naval, los Ejércitos Terrestres también sufren bajas. Independientemente del resultado del combate, el General pierde inmediatamente 1 punto de Popularidad por cada 2 Legiones perdidas, redondeando hacia abajo.

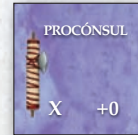
**1.10.62 BAJAS EN EL MAR:** Las bajas de Flotas se sufren siempre que haya Flotas, independientemente de que estén participando activamente en una Batalla Naval o sean simplemente Flotas de apoyo. A diferencia de lo que sucede con las Legiones, un General no pierde Popularidad como consecuencia directa de la pérdida de Flotas.

**1.10.7 MUERTE DEL GENERAL:** En cualquier combate que no acabe en "Derrota" se roban tantas Fichas de Muerte (ver 1.05.21) como unidades romanas se hayan perdido. Si aparece el número del General o del *Magister Equitum*, el Senador muere (ver 1.05.3) o es capturado (ver 1.10.71). Las Fichas de Muerte que pertenecen a otros Senadores no tienen ningún efecto. Un General que pierde todo su Ejército no tiene por qué resultar herido a causa de las bajas sufridas, salvo que el resultado del combate fuese una Derrota o que se robe su Ficha de Muerte. Si el *Magister Equitum* muere o es capturado, el Dictador no podrá nombrar otro a no ser que sea reelegido o vuelto a nombrar Dictador. Si el Dictador muere y su *Magister Equitum* sobrevive, el *Magister Equitum* se retira inmediatamente a Roma y queda relevado de su cargo. Si se están utilizando las Reglas Avanzadas de Ejércitos Provinciales (ver 2.02) o Gobernador Rebelde (ver 2.03), un Gobernador también puede morir o ser capturado de esta manera.



**1.10.71 CAPTURA:** El General es capturado, en lugar de morir, cuando al robar dos o más Fichas de Muerte para comprobar si muere en combate, la Ficha de Muerte del General es la última en ser robada, siempre y cuando el resultado del combate no haya sido una victoria romana. Los Cautivos pierden cualquier futuro ingreso y sus Tesoros Personales quedan congelados salvo para pagar el Rescate. Un Cautivo retiene su cargo, siempre y cuando sea liberado antes de que expire su mandato. La Influencia de un Senador Cautivo no se tiene en cuenta a la hora de calcular el total de su Facción para determinar si gana la partida. Las Fichas de Muerte extraídas durante la Fase de Muerte o como consecuencia de una Epidemia Extranjera afectan a los Cautivos. No puede ponerse en juego un Senador con el mismo número ID que un Senador Cautivo.

El Cautivo puede pagar por su Rescate. La cantidad del rescate será de 10 Talentos o 2 Talentos por cada punto de Influencia del Cautivo, lo que sea mayor. El rescate del Cautivo se puede pagar del Tesoro Personal del Cautivo o del Tesoro de Facción. Los rescates pueden pagarse en cualquier momento antes de que la Guerra sea derrotada o, en el caso de Incursiones Bárbaras, en cualquier momento antes de la siguiente Fase de Senado. Un Senador que ha pagado su rescate siempre vuelve a Roma; en caso de que la Guerra sea vencida, descartada o vuelva al mazo de cualquier otro modo, el Senador muere.

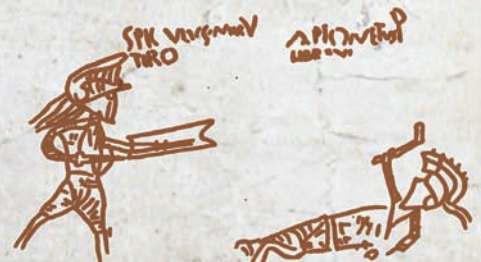


**1.10.8 PROCÓNSUL:** Un General que sobreviva a un combate que no ha terminado en victoria se convierte en Procónsul y permanece al mando del Ejército y fuera de Roma durante la siguiente Fase de Combate, a no ser que sea retirado por el Senado durante la siguiente Fase de Senado (ver 1.09.644). El recién nombrado Procónsul recibe inmediatamente una Ficha de Consular. Un General puede seguir siendo Procónsul mientras retenga el mando de un Ejército y siga combatiendo la Guerra a la que se le envió en un principio. Esta es la única circunstancia en la que un General que no sea uno de los Cónsules o el Dictador puede estar al mando de un Ejército; es preciso indicar que esto también se aplica a los Gobernadores si se usan las Reglas Avanzadas (ver 2.02 y 2.03). Si un Dictador es nombrado Procónsul, su *Magister Equitum* debe volver a Roma. No hay límite al número de Procónsules que pueden existir simultáneamente. Un Procónsul no es un Cónsul.

**1.10.9 GUERRAS DESATENDIDAS:** Se considera que una Guerra Activa ha sido "Atendida" si se cumplen cualquiera de los siguientes requisitos:

- Si se ha librado una Batalla Terrestre durante este turno y la Guerra Activa ha acabado la Fase de Combate con al menos 1 Legión romana y el número de Flotas de apoyo necesarias;
- Si se ha librado una Batalla Naval durante este turno y la Guerra Activa ha acabado la Fase de Combate con al menos 1 Flota romana o la Ficha de Victoria Naval.

Si no se cumple al menos uno de los dos requisitos mínimos, la Guerra Activa se coloca en el espacio de "Guerras Desatendidas" del Foro al final de la Fase de Combate. Al principio de cada Fase de la Plebe el Nivel de Descontento aumenta en 1 punto por cada Guerra Desatendida (ver 1.08.11). Dado que una Guerra sólo puede colocarse en el espacio de Guerras Desatendidas durante la Fase de Combate, no se considerará Desatendida en la Fase de la Plebe en la que se roba.



# 1.11 FASE DE REVUELTAS

## 1.11.1 JUGAR ESTADISTAS Y CONCESIONES:

Cada jugador, empezando por el MMRD y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, puede jugar un Estadista (para las restricciones, ver 1.07.312). Cada jugador puede poner en juego una Concesión asignándosela a un miembro de su propia Facción (ver 1.07.32). Tanto los Estadistas como las Concesiones pueden jugarse independientemente de que el Senador sobre el que se colocan esté presente en Roma o no.

## 1.11.2 EXCESO DE CARTAS DE FACCIÓN:

Los jugadores que tengan más de 5 Cartas de Facción en su mano tienen que, empezando por el MMRD y siguiendo en sentido de las agujas del reloj, poner en juego (ver 1.11.1), descartar o intercambiar (ver 1.04.06) las cartas sobrantes que ellos elijan.

## 1.11.3 DECLARACIÓN DE GUERRA CIVIL:

Una vez que se han jugado, descartado o intercambiado las cartas sobrantes de cada jugador, cada General Victorioso tiene que, o bien dejar el mando y devolver su Ejército a los Cuarteles y el Puerto de Roma, o declararse en rebeldía. Si se están utilizando las Reglas Avanzadas de Gobernador Rebelde (ver 2.03) es en este momento cuando un Gobernador puede rebelarse. Para determinar el orden en que se hacen las declaraciones se supone que todos los Senadores en juego están en Roma. Dado que el *Magister Equitum* no tiene un mando propio, sólo puede Rebelarse si lo hace el Dictador (ver 1.11.32). No puede haber más de una Facción Rebelde al mismo tiempo. En el caso de que una Facción que desea rebelarse tenga un Ejército más poderoso (incluyendo las puntuaciones Militares de los respectivos Generales) que un Rebelde que se acaba de declarar, la declaración del primer Rebelde se ignora y el jugador con el Ejército más poderoso es el considerado en rebeldía en su lugar. Una vez que se ha determinado que hay un Rebelde nadie más podrá declararse en rebeldía hasta que ese Rebelde haya sido derrotado (ver 1.11.371).



**1.11.31 LEALTAD AL GENERAL:** Antes de anunciar su decisión, un General que esté pensando en rebelarse puede lanzar 1d6 por cada Legión que tenga actualmente bajo su mando (excepto las Legiones Veteranas que pertenezcan al General) para averiguar si le seguirían. Para que una Legión siga al Senador Rebelde es necesario sacar 5 o más durante la República Temprana, de 4 o más en la República Media y de 3 o más en la República Tardía. Antes de realizar la tirada, el Senador puede gastar dinero de forma irrevocable de su Tesoro Personal, o del Tesoro Personal de su *Magister Equitum* si éste le da permiso, para comprar modificadores para esas tiradas de dados. Por cada Talento gastado el General Rebelde puede sumar 1 a la tirada de dado de una Legión concreta. Sólo se puede gastar un máximo de 1 Talento para cada Legión. Las Legiones Veteranas que deben lealtad a un General Rebelde, y las Legiones de las Guarniciones y los Ejércitos Provinciales de un Gobernador, siguen a su General de forma automática. Las Legiones Veteranas que deben lealtad a un Senador fiel al Senado no siguen automáticamente al Rebelde, y deben realizar una tirada. Dado que se asume que el General Rebelde ya ha vuelto a la Península Itálica con su

Ejército, las Flotas no tienen ninguna función en una Guerra Civil y todas las que comenzaron con el General Rebelde vuelven automáticamente al Puerto de Roma cuando el General se declara en rebeldía. Es preciso señalar que la Regla Avanzada de Gobernador Rebelde (ver 2.03) supone una excepción a este respecto.

**1.11.32 REBELDES SECUNDARIOS:** Cuando un Senador se rebela, cada uno de los Senadores pertenecientes a su Facción debe declarar inmediatamente si permanece leal a la República o se une a la Rebelión. Aquellos que permanecen leales a Roma pueden continuar funcionando y obteniendo Ingresos de la forma habitual. Los que se unen a la Rebelión abandonan Roma y, por lo tanto, son inmunes a los Intentos de Persuasión, pero pierden todos sus cargos y sus ingresos senatoriales (ver 1.11.34), y compartirán el destino del Rebelde Principal si éste es derrotado (ver 1.11.371). El Rebelde puede utilizar el dinero de los Tesoros Personales de los Rebeldes Secundarios como si fueran el suyo propio. Las Legiones Veteranas que deben lealtad al Rebelde Principal o a los Rebeldes Secundarios seguirán automáticamente al Rebelde Principal sin Mantenimiento. Los Rebeldes Secundarios con mandos independientes no pueden aportar más Ejércitos al Rebelde y deben devolver sus Legiones y Flotas al control del Senado. Al igual que se indica en el anterior punto, la Regla Avanzada de Gobernador Rebelde supone una excepción (ver 2.03). El *Magister Equitum* puede volverse Rebelde Secundario si pertenece a la misma Facción que el Dictador. Esto permite que el *Magister Equitum* siga añadiendo su Capacidad Militar a la del Dictador.

**1.11.33 MANTENIMIENTO:** El Mantenimiento de las Legiones Rebeldes tiene un coste de 2 Talentos por turno y Legión, y debe pagarse antes de que se produzca la Redistribución de la riqueza (ver 1.06.3). El Senador Rebelde puede pagar utilizando su Tesoro Personal o el Tesoro de la Facción. Los Gobernadores Rebeldes puede cobrarse el Expolio de las Provincias, así como todos los Tributos a Roma y Tributos Locales, como Ingresos Personales antes de pagar los costes de Mantenimiento (ver Regla Avanzada 2.03.5). Las Legiones Veteranas que deben lealtad a un Senador Rebelde no requieren Mantenimiento, mientras que las Legiones Veteranas que no le deben lealtad sí necesitan el Mantenimiento normal. Si, durante la Fase de Ingresos, el Rebelde no puede pagar el Mantenimiento necesario, debe liberar aquellas Legiones que no puede permitirse. Las Legiones o Flotas liberadas de esta forma vuelven inmediatamente al control del Senado. Si el MMRD no desea pagar el coste de Mantenimiento de estos Ejércitos, o si el Senado no puede permitírselo, son automáticamente licenciadas (ver 1.06.53).

**1.11.34 INGRESOS:** Un Senador en Rebeldía debe devolver todas sus Concesiones al Foro, renuncia a todos sus Caballeros y pierde el derecho a sus Ingresos Personales (ver 1.06.1). A excepción de los pagos de Mantenimiento (ver 1.11.33), su Tesoro Personal queda congelado, no pudiendo recibir dinero directamente de otros Senadores leales que pertenezcan a su Facción, del Tesoro de Facción o de cualquier Tesoro Personal de Senadores leales. No obstante, puede utilizar su Tesoro Personal o el Tesoro de Facción para financiar el Mantenimiento de sus Ejércitos. Los Senadores leales de su Facción pueden seguir aportando dinero al Tesoro de la Facción.

**1.11.35 COMBATE:** Durante la Fase de Combate, el Senador Rebelde debe combatir contra las Tropas enviadas por el Senado. Si el Senado no puede desplegar tropas contra él (ver 1.09.64) su golpe tiene éxito y gana la partida, suponiendo que la República sobreviva (ver 1.12.4).

**1.11.36 LEALTAD:** Si el Rebelde Principal o los Rebeldes Secundarios tienen alguna Legión Veterana activa, éstas se unen inmediatamente al Rebelde Principal, independientemente de donde estén. Si hay Legiones Veteranas de un Senador leal dentro del Ejército Rebelde, el Senador leal puede dar instrucciones a sus Legiones Veteranas para que se pasen al lado del Senado en cualquier momento, incluso inmediatamente antes de la batalla.

**1.11.37 RESOLUCIÓN:** El Senado representa el bando atacante y el Rebelde el bando defensor. Se sigue el procedimiento normal de combate (ver 1.10.11). La Fuerza del defensor es la suma de la Fuerza de sus Legiones y la de la Capacidad Militar del Senador Rebelde Principal, que nunca puede ser superior a la Fuerza de sus Tropas. Si tanto el Dictador como el *Magister Equitum* son Rebeldes declarados (ver 1.11.3), el ex *Magister Equitum* (Rebelde Secundario) puede añadir su Capacidad Militar a la del ex Dictador (Rebelde Principal). Las bajas durante el combate que muestre la Tabla de Resultados del Combate son sufridas por ambos bandos. Sólo si el resultado es "Todas", el Ejército ganador no sufre ninguna baja mientras que el enemigo pierde todos sus Ejércitos. Las Fichas de Muerte que roban ambos bandos para comprobar las bajas pueden afectar a cualquiera de los dos Generales y al *Magister Equitum* o ex *Magister Equitum* Rebelde.

**1.11.371 VICTORIA DEL SENADO:** Un resultado de "Victoria" significa que la Rebelión ha fracasado, todos los Senadores Rebeldes son ejecutados y las Legiones Rebeldes supervivientes vuelven a los Cuarteles de Roma. El General del Ejército del Senado aumenta su Popularidad y su Influencia en una cantidad igual a la mitad de la Fuerza del defensor al que acaba de derrotar. Se considera que un Rebelde ha sido derrotado cuando todas sus Legiones han sucumbido en combate. Sin embargo, esto no puede considerarse una victoria del General del Senador, por ejemplo a efectos del Botín de Guerra, con la excepción de las bajas del Ejército Rebelde que sean el resultado de una "Victoria" en la Tabla de Resultados del Combate.

**1.11.372 TABLAS EN LA GUERRA CIVIL:** Un resultado de "Tablas" significa que la Rebelión queda sin resolver y que continuará durante la siguiente Fase de Combate. El Rebelde no gana automáticamente aunque todo el Ejército del Senado haya sido destruido por las bajas sufridas en el combate, y el Senado tendrá una nueva oportunidad de atacar al Rebelde en el turno siguiente.

**1.11.373 DERROTA DEL SENADO:** Un resultado de "Derrota" significa que la rebelión ha tenido éxito y que el Rebelde gobierna Roma y gana la partida, salvo que la República se colapse (ver 1.12.4). Todas las tropas del Senado que hayan sobrevivido vuelven a los Cuarteles de Roma y el Ejército Rebelde no sufre bajas.

## 1.12 CONDICIONES DE VICTORIA

**1.12.1 FIN DE LA PARTIDA:** Al final de cada Fase de Revueltas se comprueba si alguien ha ganado (ver 1.11). Si no se ha cumplido ninguna de las Condiciones de Victoria, la partida termina automáticamente al final de la Fase de Foro en la cual aparece la carta "El Fin de una Era". Los Intentos de Persuasión que se intenten después de que haya aparecido la carta "El Fin de una Era" fallan automáticamente si el resultado de la tirada es de 9 o más, en lugar de 10 o más. Recuerda que Roma sólo pierde si el turno termina con 4 Guerras Activas; así que si se roba la Carta de Evento "El fin de una Era", el número de Guerras que haya en ese momento dejará de tener importancia (esto es, Roma sobrevivirá).

**1.12.2 CÓMO GANAR:** La partida termina cuando una Facción cumple cualquiera de las Condiciones de Victoria que se enumeran a continuación. Las Condiciones de Victoria están ordenadas por orden de prioridad. En todos los casos, Roma tendría que sobrevivir hasta el final del turno (ver 1.12.4).

1. El Senador Rebelde derrota al Senado en batalla cuando marcha sobre Roma (ver 1.11.373).

2. Un Senador Rebelde gana si la República se declara en Bancarrota (ver 1.06.53) o si se produce un Alzamiento Popular (ver 1.08.2)

3. El primer Senador que no sea Rebelde y que acumule un total de 35 puntos de Influencia es nombrado Dictador Perpetuo (ver 1.09.822 y 1.09.823).

4. Un Senador que no sea Rebelde es elegido Dictador Perpetuo (ver 1.09.821 y 1.09.823).

5. Al final de la Fase de **Foro** en la que ha aparecido la carta "El Fin de una Era", la Facción que tenga la suma total de Influencia más alta, sin contar a los Senadores Rebeldes, es la ganadora, salvo que se cumplan otras de las Condiciones de Victoria o Derrota.

**1.12.3 CÓMO PERDER:** La partida termina y todos los jugadores pierden si se cumple alguna de las siguientes condiciones:

1. Hay 4 o más Guerras Activas al final de la Fase de Combate (ver 1.10).

2. Se obtiene el resultado de "Alzamiento Popular" durante la Fase de la Plebe y no hay ningún Senador Rebelde en juego (ver 1.08.2).

3. El Erario de la República se declara en Bancarrota, incapaz de hacer frente a un pago obligatorio, y no hay ningún Senador Rebelde en juego (ver 1.06.53 y 1.07.21).

**1.12.4 SUPERVIVENCIA:** Salvo que un jugador gane debido a la aparición de la carta "El Fin de una Era", su victoria no es segura hasta que el turno haya terminado y la República de Roma siga en pie. En el caso de que Roma se vea asediada por 4 o más Guerras Activas al final de cualquier Fase de Combate, todos los jugadores pierden. Si un Rebelde cumple sus Condiciones de Victoria, ya sea la 1.<sup>a</sup> o la 2.<sup>a</sup> de 1.12.2, pero todavía hay 4 o más Guerras Activas, se pasa inmediatamente a la Fase de Combate una vez que se ha cumplido la Condición de Victoria. El Rebelde puede añadir a su Ejército todas las Legiones restantes que se encuentren en los Cuarteles de Roma, incluyendo los restos de las Tropas del Senado derrotadas, además de todas las Flotas que queden. Inmediatamente se enfrenta a las Guerras una a una en el orden que él decida. Si no tiene las Flotas suficientes para dar el apoyo necesario a su Ejército para seguir enfrentándose a las Guerras, o no consigue una victoria después de cada batalla, él también perderá la partida. Sin embargo, si consigue ganar las Guerras suficientes para reducir el número de Guerras Activas por debajo de 4, el Rebelde ganará la partida.

## 1.13 NOTAS ADICIONALES DE LAS CARTAS

**1.13.1 LEY VATINIA:** Durante la Fase de Ingresos, una Provincia controlada por un Legado se comporta como si el Gobernador estuviese presente. Los Gobernadores no pueden moverse entre sus Provincias y el Senado. Los Gobernadores Corruptos que estén usando Legados pueden ser objeto de un Juicio Menor por cada Provincia en la que se realice el Expolio de las Provincias. Sólo pueden ser juzgados en el turno en el que realizan el Expolio de las Provincias, mientras están en

Roma. No hay ficha para indicar que los Gobernadores están usando Legados; se sugiere colocar una ficha de número negativo en la Provincia para indicar que el Gobernador no está presente.

• Regla Avanzada de Guerras Provinciales (ver 2.02): Si un Gobernador no está físicamente presente en una Provincia, no puede añadir su Capacidad Militar a la batalla.

• Regla Avanzada de Gobernador Rebelde (ver 2.03): Si un Gobernador con más de una Provincia a su cargo se Rebelde, debe tomar la Provincia en la que se encuentra en ese momento. El resto de Provincias vuelven al Foro.



M. MARINUM  
AED. FACI  
ORO. VOS  
CAIVS. IVLIVS  
CAESAR. II VIR. I. D  
POMARI. UNIVERSI  
CVM. HELVIO. VESTALE. ROG.

# II. JUEGO AVANZADO

República de Roma se completa con las siguientes Reglas Avanzadas que los jugadores pueden utilizarlas como crean conveniente. El resumen que aparece al principio de cada regla aporta información acerca de la complejidad y recomendaciones de cuándo debería ser usada.

## 2.01 PONTIFEX MAXIMUS



**2.01.1 RESUMEN:** El *Pontifex Maximus* es un Cargo Mayor que permite al que lo desempeña asignar Sacerdocios y vetar Proposiciones sin necesidad de emplear un Tribuno de la Plebe.

Esta Regla Avanzada añade una complejidad mínima y es muy recomendable.

**2.01.2 ELECCIÓN:** Al contrario que los cargos normales, el de *Pontifex Maximus* es un Cargo Vitalicio, a no ser que sea destituido por una votación del Senado, expulsado por varios Malos Augurios o condenado en un Juicio. Si durante la Fase de Senado ningún Senador ostenta el cargo, debe elegirse un *Pontifex Maximus* que se encargue de los asuntos religiosos de Roma. La elección se lleva a cabo inmediatamente después de elegir a los 2 Cónsules pero antes del nombramiento o elección de un Dictador. El candidato debe ser un Senador Alineado presente en Roma. El Senador elegido coloca la Ficha de *Pontifex Maximus* sobre su carta e incrementa su Influencia en 5 puntos, aunque no ganará más Influencia en los turnos sucesivos en los que mantenga el cargo.



**2.01.3 SACERDOCIOS:** Durante la Fase de Senado de cada turno de la partida el *Pontifex Maximus* puede asignar o reasignar un Sacerdocio a cualquier Senador presente en Roma a no ser que ya no queden Senadores sin Fichas de Sacerdote. No se puede nombrarse Sacerdote a sí mismo.

**2.01.31 INFLUENCIA:** El nuevo Sacerdocio puede anunciarse en cualquier momento de la

Fase de Senado, y el Senador elegido coloca inmediatamente una Ficha de Sacerdote en su carta e incrementa su Influencia en 1 punto. Cada Senador sólo puede tener una Ficha de Sacerdote, pero tenerla no le impide desempeñar cualquier otro cargo. Cuando se resigna un Sacerdocio, el Senador que lo pierde debe reducir su Influencia en 1 punto, hasta un mínimo de 0.

**2.01.32 INFLUENCIA DEL SACERDOTE EN LA GUERRA:** Cada Sacerdote recibe 1 voto extra en las votaciones de Proposiciones para enviar Ejércitos a la Guerra o para retirar o mantener a sus Generales. Esto no se aplica en las Proposiciones que simplemente hablan de los Gobernadores o sobre enviar tropas a las Guarniciones.

**2.01.4 INFLUENCIA DEL PONTIFEX MAXIMUS EN LA GUERRA:** El *Pontifex Maximus* dobla su número de votos personales, incluyendo los que le otorgan sus Caballeros (pero no los que compra con Talentos), en las votaciones de Proposiciones para enviar Ejércitos a la Guerra o para retirar o mantener a sus Generales. Esto no se aplica en las Proposiciones que simplemente hablan de los Gobernadores o sobre enviar tropas a las Guarniciones.

**2.01.5 VETO:** Una vez por cada Fase de Senado, antes o durante el turno de voto de su Facción, el *Pontifex Maximus* puede ejercer un Veto sin usar una Carta de Tribuno de la Plebe. Puede vetar cualquier cosa que pudiera ser vetada con un Tribuno de la Plebe, pero no puede formular una Proposición.

**2.01.6 COLECTAS:** Durante la Fase de Ingresos, el *Pontifex Maximus* recibe 1d6 Talentos adicionales, además de sus ingresos base normales (ver 1.06.1).

**2.01.7 MALOS AUGURIOS:** Cuando se roba un Evento de Malos Augurios el *Pontifex Maximus* debe pagar 20 Talentos de su Tesoro Personal. Si no puede pagarlos o si se roba una segunda Carta de Malos Augurios en el mismo turno es cesado de forma fulminante y pierde 5 puntos de Influencia, hasta un mínimo de 0. Si no puede pagar todo el coste de los Malos Augurios, el Tesoro de su Facción pagará la diferencia además de una multa de 10 Talentos que se entregará a la Reserva. Si el Tesoro de la Facción no tiene fondos suficientes, todo el dinero que haya en el Tesoro se pierde y además el Líder de Facción puede ser sometido a un Juicio Mayor extraordinario durante la siguiente Fase de Senado, adicional a cualquier otro Juicio que el Censor quiera presentar. La República debe pagar lo que falte del coste de los Malos Augurios (pero no de la multa a la Facción) que no haya pagado el *Pontifex Maximus* o su Facción.

**2.01.8 DESTITUCIÓN:** El *Pontifex Maximus* puede ser destituido de su cargo durante cualquier Fase de Senado por una mayoría de dos tercios. No puede vetar esta Proposición utilizando la potestad de Veto del *Pontifex Maximus* aunque cualquier otro Senador, sea de su Facción o no, puede emplear un Tribuno de la Plebe para hacerlo. Si es destituido del cargo pierde 5 puntos de Influencia, hasta un mínimo de 0. Los Sacerdotes en ejercicio no resultan afectados por la destitución o la muerte del *Pontifex Maximus*.

## 2.02 GUERRAS PROVINCIALES

**2.02.1 RESUMEN:** Los Gobernadores Provinciales pueden reclutar y mantener sus Ejércitos locales y comandar Guarniciones para proteger la Provincia de las Guerras que las amenazan. Esta Regla Avanzada añade un nivel de complejidad moderado. Las reglas de las Guerras Provinciales sólo deberían usarse una vez que los jugadores ya tengan soltura con las Reglas Básicas.

**2.02.2 TRIBUTOS:** El Expolio de las Provincias (ver 1.06.13) y los Tributos a Roma (ver 1.06.51) provenientes de las Provincias se mantienen igual que en las Reglas Básicas. No obstante, una vez que la República pague sus Gastos en la Fase de Ingresos (ver 1.06.53) se genera un ingreso adicional en concepto de Tributo Local con el propósito de crear un Ejército Provincial. El Tributo Local no puede disminuir ni ser robado, pero sí puede aumentar si el Gobernador decide añadir dinero de su Tesoro Personal. El Tributo Local se tiene que gastar en el turno en que es cobrado y no puede ahorrarse.

**2.02.3 EJÉRCITOS:** El Gobernador de la Provincia gasta los Talentos recaudados con el

Tributo Local inmediatamente después de que la República pague sus Gastos (ver 1.06.53) en la Fase de Ingresos. El coste de reclutar una Tropa o una Flota es de 10 Talentos. Debe reclutar tantas unidades como le sea posible pero puede elegir el tipo de unidad. Un Gobernador no Alineado recluta las unidades de forma equilibrada, dando preferencia a las Tropas si el número de reclutamientos posibles es impar. El número máximo de Ejércitos Provinciales que puede tener una Provincia viene indicado en su Carta de Provincia. Las unidades reclutadas se indican con los marcadores de Ejércitos Provinciales en la Carta de Provincia. Los Ejércitos Provinciales no tienen coste de Mantenimiento salvo que estén controlados por un Rebelde (ver Regla Avanzada de Gobernador Rebelde en 2.03).

**2.02.31 GUARNICIONES:** Al igual que en las Reglas Básicas, el Senado puede aprobar una Proposición de Despliegue de Ejércitos (ver 1.09.646) para enviar Legiones a un Gobernador. Estas fuerzas, que actuarán como Guarnición para fortalecer el Ejército Provincial, las mantiene el Senado, no la Provincia.

**2.02.32 FUERZA DE LAS TROPAS PROVINCIALES:** Las Tropas Provinciales mantienen toda su Fuerza siempre y cuando haya una Guarnición romana o una Legión Rebelde con ellos al principio de la batalla. Si no es así, la Fuerza de las desordenadas Tropas Provinciales cuentan como la mitad de la de las Legiones, redondeando hacia arriba. La Fuerza Inicial de una Provincia (ver 1.09.646) se considera aparte de las Tropas Provinciales y no forma parte de ellas.

**2.02.4 GUERRAS PROVINCIALES:** Cuando en una Guerra Activa aparecen nombres de Provincias tras el epígrafe "Ataca a:" se considera que esas Provincias, si existen y son leales a Roma, están siendo atacadas. Cada una de las Provincias nombradas pierde los ingresos por Expolio de las Provincias (ver 1.06.13) y todos los Tributos (ver 1.06.51 y 2.02.2). Pueden mantener sus Ejércitos Provinciales existentes sin gasto alguno, pero no pueden reclutar nuevos. Al final de la Fase de Combate, antes de mover cartas al espacio de Guerras Desatendidas (ver 1.10.9), la primera Provincia gobernada por Roma que aparece listada en la Guerra debe combatir en esa Guerra,

salvo que un Ejército romano enviado por el Senado haya conseguido unas Tablas, un Rechazo o una Victoria contra esa Guerra este turno. Si existen varias Guerras Provinciales el orden de resolución se determina al azar (ver 1.04.8).

**2.02.41 COMBATE:** La Provincia gobernada por Roma debe combatir en la Guerra, y en las Guerras con las que estuviera Relacionada, con la Fuerza igual a su Fuerza Provincial Inicial y sus Guarniciones (ver 1.09.646), más la Fuerza de sus Tropas Provinciales (ver 2.02.32) y la Capacidad Militar de su Gobernador. Si la Guerra sólo requiere una Batalla Terrestre no son necesarias las Flotas Provinciales, pero si están disponibles deben ser totalmente comprometidas en la batalla, (es decir, pueden sufrir bajas). Si una Guerra requiere de Flotas de apoyo, una Provincia que no tenga las Flotas de apoyo suficientes está obligada a atacar, aunque todo resultado de "Victoria" que se obtenga será tratado como si fuera unas "Tablas", el número de bajas se mantiene igual. Si una Guerra necesita una Batalla Naval y la Provincia no puede combatirla, sufre una "Derrota" automática. El Combate se resuelve por los medios normales a excepción de las bajas (ver 2.02.411).

**2.02.411 SUFRIENDO BAJAS:** Dos Tropas Provinciales equivalen a 1 baja sufrida en combate, a no ser que una Legión de Guarnición estuviera presente al comienzo de la Batalla, en cuyo caso cada Tropa Provincial equivale a 1 baja sufrida en combate. Las Flotas Provinciales sufren las bajas de la forma normal. Cuando el Ejército que sufre las bajas se compone tanto de Legiones de Guarnición como de Tropas Provinciales, siempre se pierden primero 2 Tropas Provinciales y después 1 Legión de Guarnición al azar. Este

orden en el que se producen las bajas (2 Tropas Provinciales y 1 Legión) se sigue aplicando hasta que se hayan computado todas las bajas. Por ejemplo, 8 bajas equivaldrían a 6 Tropas Provinciales y 2 Legiones de Guarnición.

**2.02.412 DERROTA:** Una "Derrota" en una Batalla Naval o Terrestre provoca la muerte del Gobernador. La Provincia se convierte en aliada de la Guerra y se combina con ella para aumentar la Fuerza de la Guerra añadiéndole la Fuerza impresa en la Carta de Provincia y todos los Ejércitos Provinciales supervivientes. Los Ejércitos romanos salvados vuelven a Roma. Sin embargo, el Nivel de Descontento no aumenta, ya que es la Derrota de una Provincia y no una Derrota de Roma. Los Ejércitos Provinciales aumentan la Fuerza de la Guerra en 1 por cada Tropa o Flota, pero no se ven afectados por los multiplicadores de las Guerras Relacionadas. En las batallas siguientes, estos Ejércitos Provinciales son los primeros en sufrir bajas. Lo hacen al ritmo normal, no de dos en dos. Tienen que coincidir en una proporción de 1 a 1 con las bajas del Ejército Romano o del Ejército de una Provincia leal en las Tablas, los Rechazos y las Victorias Navales. No obstante, no sufren bajas como consecuencia de un resultado de Desastre o Derrota para el Ejército Romano o el Ejército de una Provincia leal. Una Provincia no puede reclutar nuevos Ejércitos mientras esté aliada con una Guerra. Una vez que la Guerra es derrotada por un General que no sea Gobernador, todas las Provincias aliadas con ella vuelven al Foro por el lado de Provincia Subdesarrollada y sin Ejércitos Provinciales.

**2.02.413 TABLAS Y RECHAZOS:** Un resultado de "Tablas" o de "Rechazo" no tiene más consecuencias que la pérdida de cualquier Ejército

Provincial y una comprobación de Muerte para el Gobernador. La Guerra se sigue considerando Desatendida.

**2.02.414 VICTORIA:** Un resultado de "Victoria" en una Batalla Terrestre (o en una Batalla Naval si la Guerra no tiene Fuerza Terrestre) obtenido por un Gobernador hace que la Guerra pase a estar Latente, suponiendo que no haya ninguna Guerra Relacionada Activa o un Líder relacionado en el Foro. Las Provincias aliadas con esta Guerra seguirán estando aliadas con ella y aumentando su Fuerza hasta que la Guerra sea derrotada por un General que no sea Gobernador. En este caso, la Guerra no produce ninguna penalización por estar Desatendida durante la Fase de la Plebe. Seguirá Latente hasta que sea atacada por Roma o se active por que aparezca una Guerra Relacionada o un Líder. Si ya hay una Guerra Relacionada Activa o un Líder en el Foro, la Guerra se baraja con las 6 cartas superiores del mazo. Si sólo quedan 6 cartas en el mazo se mezclará con la parte superior del siguiente mazo, en el caso de un Escenario Ampliado, o directamente se descartará si es el último mazo. Una Victoria Provincial no tiene efecto sobre el Nivel de Descontento ni produce Botín de Guerra. Los Gobernadores que consiguen una Victoria Provincial, sea Naval o Terrestre, ganan la Influencia y la Popularidad normales. De las Legiones de Guarnición surgen Legiones Veteranas que deben lealtad al Gobernador. Las Tropas Provinciales no pueden convertirse en Veteranas. Un resultado de "Victoria" en una Batalla Naval, que todavía requiere de una Batalla Terrestre, hace que se coloque una Ficha de Victoria Naval sobre la Guerra y que la Guerra se considere Atendida ese turno.

## 2.03 GOBERNADORES REBELDES

**2.03.1 RESUMEN:** Los Gobernadores Provinciales pueden usar sus Ejércitos locales y sus Guarniciones para Rebelarse contra el Senado. Esta Regla Avanzada añade un gran nivel de complejidad y sólo debería usarse una vez que los jugadores tienen una muy buena comprensión de las Reglas Básicas. *Es necesario utilizar la Regla Avanzada de Ejércitos Provinciales (ver 2.02) junto con esta otra Regla Avanzada.*

**2.03.2 DECLARACIÓN DEL GOBERNADOR REBELDE:** Los Gobernadores pueden Rebelarse en la Fase de Revueltas, durante la Declaración de Guerra Civil (ver 1.11.3). Comenzando por la Facción del MMRD y en sentido de las agujas del reloj, cada Facción puede declarar en rebeldía a un único General Victorioso, o a un grupo de uno o más Gobernadores, o a ambos en conjunto. Si un General Victorioso se convierte en Rebelde debe ser el Rebelde Principal; en otro caso cualquier Gobernador puede ser el Principal. Al Rebelde Principal se le puede unir cualquier número de Rebeldes Secundarios pertenecientes a su misma Facción. En el caso de que una Facción que desea rebelarse tenga un Ejército más poderoso (incluyendo las puntuaciones Militares de los respectivos Generales) que un Rebelde que se acaba de declarar, la declaración del primer Rebelde se ignora y el jugador con el Ejército más fuerte es el que es considerado en rebeldía en su lugar. Con el objeto de determinar quién es el Rebelde, la Fuerza del Ejército se calcula como la suma de los siguientes puntos:

- Capacidad Militar del Rebelde Principal
- +1 por Legión de Guarnición perteneciente a Gobernadores Rebeldes
- +1 por Tropa o Flota Provincial perteneciente a Gobernadores Rebeldes
- +1 por Flota o Legión romana que se une (sólo del General Victorioso, ver 1.11.31)
- +2 por Legión Veterana que se une (sólo al General Victorioso, ver 1.11.31)
- +2 por Legión Veterana perteneciente a cualquier Senador Rebelde (ver 2.03.21) a discreción del Rebelde

**2.03.21 REBELDES SECUNDARIOS:** Los Gobernadores pertenecientes a la misma Facción que el Rebelde Principal pueden rebelarse también, llevándose con ellos a sus Ejércitos Provinciales, Legiones de Guarnición y Provincias. Además, los Senadores pertenecientes a la Facción del Rebelde pueden también unirse a la Revuelta aunque no sean Gobernadores, tal como se explica en el Juego Básico (ver 1.11.32).

**2.03.22 LEALTAD DE LAS LEGIONES Y TROPAS:** Las Tropas Provinciales y las Legiones de Guarnición, como buenos súbditos, guardan lealtad automáticamente al Gobernador Rebelde. Si el Gobernador Rebelde tiene alguna Legión Veterana activa, éstas se unen también inmediatamente al Rebelde Principal,

independientemente de dónde estén. Si hay Legiones Veteranas de un Senador leal dentro de las Tropas Rebeldes, el Senador leal puede dar instrucciones a sus Legiones Veteranas para que se pasen al lado del Senado en cualquier momento, incluso inmediatamente antes de la batalla.

**2.03.23 LEALTAD DE LA FLOTA:** Un General Victorioso que intenta rebelarse puede hacer la tirada para averiguar la lealtad de las Flotas bajo su mando como si se tratase de las Legiones (ver 1.11.31) y debe pagar los costes de Mantenimiento de aquellas que permanezcan leales a él. Puede ceder su control al Senado si prefiere no pagar por ellas. Las Flotas Provinciales automáticamente deben lealtad al Gobernador Rebelde. Un Rebelde puede desembarcar su Ejército en la Península Itálica antes de declararse en Rebeldía para evitar un Bloqueo Naval (ver 2.03.72), por lo que la Flota no siempre es necesaria.

**2.03.3 FUERZA DE LA PROVINCIA REBELDE:** Cuando se rebelan, las Tropas Provinciales sólo aportan su Fuerza total si van acompañados de una Legión o Guarnición Rebelde al principio de la batalla. En cualquier otro caso, las Tropas Provinciales cuentan sólo como la mitad, redondeando hacia arriba. Las Flotas Provinciales siempre aportan su Fuerza completa.

**2.03.4 EXCEPCIONES DE LAS PROVINCIAS REBELDES:** Una Provincia Rebelde nunca se considera atacada por ninguna Guerra

en juego; las Guerras simplemente las ignoran. Siempre genera Ingresos (ver 2.03.5). Sin embargo, no puede ser Desarrollada y no resulta afectada por los Eventos Aleatorios. Todos los Gobernadores Rebeldes ajustan su marcador de Mandato de forma que no muestre nada y mantienen el control de sus Provincias hasta que son derrotados o mueren.

### 2.03.5 INGRESOS DEL GOBERNADOR REBELDE:

Un Gobernador Rebelde no puede ser llamado a Roma pero pierde todas sus Concesiones, Caballeros e Ingresos como Senador Aliado. Debe recaudar el Expolio de la Provincia, el Tributo a Roma y el Tributo Local, que son destinados a su Tesoro Personal.

### 2.03.6 MANTENIMIENTO DE UNA PROVINCIA REBELDE:

Un Rebelde debe pagar en concepto de Mantenimiento 2 Talentos por cada Tropa y Flota Provincial y por cada Legión y Flota romanas, así como por cada punto de la Fuerza Inicial de la Provincia impresa en la Carta de Provincia. Para pagar puede utilizar su Tesoro Personal, el Tesoro de su Facción o el Tesoro Personal de otros Senadores Rebeldes. Las Legiones Veteranas que deban lealtad al Senador Rebelde no requieren Mantenimiento. Si durante la Fase de Ingresos el Rebelde no puede pagar los costes de Mantenimiento, debe liberar primero las Legiones y Flotas no Provinciales, hasta que pueda permitirse pagar el Mantenimiento. Los Ejércitos así liberados vuelven a Roma, donde el MMRD decide si la República los acepta y, en caso afirmativo, paga su Mantenimiento. En caso contrario, si no los acepta o no los puede pagar, son licenciados inmediatamente. Si después de liberar todas las Legiones y Flotas no Provinciales, el Rebelde sigue sin poder pagar los costes de Mantenimiento, debe liberar Legiones y Flotas Provinciales hasta que los pueda pagar. Si todavía sigue sin poder pagar, simplemente entrega todo su dinero, pero no pierde ningún punto de la Fuerza Inicial de la Provincia impresa en su carta.

**2.03.7 MARCHA SOBRE ROMA:** Una vez establecida la Facción Rebelde, el Rebelde Principal debe decidir inmediatamente si marchará sobre Roma. Cuando un jugador declara varios Senadores en Rebeldía, sólo los Ejércitos del Rebelde Principal pueden marchar sobre Roma. Si el Rebelde Principal es un General Victorioso **debe** marchar sobre Roma. Si el Rebelde Principal es un Gobernador, puede elegir entre marchar sobre Roma o permanecer en su Provincia Rebelde (ver 2.03.8). Si el Gobernador Rebelde Principal elige marchar inmediatamente sobre Roma no tendrá que sortear un Bloqueo Naval (ver 2.03.72), ya que sus Ejércitos simplemente desembarcan, pero no podrá volver jamás a su Provincia; por otra parte, seguirá recibiendo el Tributo a Roma y el Tributo Local. Su Fuerza Terrestre es igual a la suma de todas sus Tropas Provinciales, o la mitad si no están acompañadas por una Legión (ver 2.03.3), sus Legiones Veteranas Leales y sus Legiones de Guarnición. Si marcha sobre Roma no puede utilizar la Fuerza Inicial de su Provincia, que queda atrás en la Provincia. La Rebelión se resuelve tal como indican las reglas normales (ver 1.11.37), salvo por los Refuerzos (ver 2.03.71) y los Bloqueos Navales (ver 2.03.72).

**2.03.71 REFUERZOS:** Al comienzo de cada Fase de Revueltas posterior a una Fase de Combate en la que el Rebelde Principal haya Marchado sobre Roma y haya obtenido un resultado de "Tablas", un Gobernador Rebelde Secundario (solamente uno) puede intentar reforzar las Tropas del Rebelde

Principal en la Península Itálica con cualquier Ejército que él tenga en ese momento bajo su mando. Esta acción de reforzar no cuenta como una Guerra adicional, sino como una expansión de la Guerra Civil en curso. Los refuerzos se añaden automáticamente a las Tropas del Rebelde Principal si la Provincia Rebelde que las envía tiene una Fuerza Naval Inicial de 0 (ver 1.09.646). Si la Provincia tiene una Fuerza Naval Inicial > 0 se considera que los refuerzos están "en camino". Estos refuerzos en camino sólo se suman a las Tropas del Rebelde Principal si superan un Bloqueo Naval (ver 2.03.72) al principio de la siguiente Fase de Combate. El Senado no puede atacar una Provincia Rebelde (ver 2.03.81) si esta Provincia ya ha transportado sus Ejércitos a la Península Itálica o tiene Ejércitos en camino.

### 2.03.72 BLOQUEOS NAVALES:

Cuando el Gobernador de una Provincia Rebelde intenta desembarcar en la Península Itálica o enviar refuerzos a un Rebelde Principal en un turno posterior a aquél en el que se declaró en Rebeldía, los Ejércitos pueden sufrir un Bloqueo Naval por parte del Senado si la Fuerza Naval Inicial de la Provincia es > 0. Las Batallas de Bloqueo Naval se resuelven antes que el resto de batallas. La Fuerza Naval del Rebelde consiste en la Fuerza Naval Inicial de la Provincia, a la que se suma cualquier Flota Provincial perteneciente a la Provincia de la que parten los refuerzos y todas las Flotas controladas por el Rebelde Principal (no se utilizan puntuaciones Militares). Las Flotas Provinciales actúan siempre con toda su Fuerza. La Fuerza del Senado equivale al número de Flotas presentes en el Puerto de Roma. Si el Rebelde sufre una Derrota en el Bloqueo Naval, todos los Ejércitos permanecen en la Provincia Rebelde, menos aquellos que se hayan perdido en la Batalla Naval. Con cualquier otro resultado, incluso "Tablas", desembarcan en la Península Itálica para combatir o reforzar. Las bajas por la batalla las sufren ambos lados por igual en cualquier resultado que no sea "Sin bajas" o "Todas". Sólo se tienen en cuenta las bajas de las Flotas. No se roban Fichas de Muerte y esta batalla no tiene ningún efecto sobre el Nivel de Descontento. Si el Rebelde tiene una combinación de Flotas Provinciales y no Provinciales, deben recibir las bajas de la misma forma que las reciben las Tropas Provinciales y las Guarniciones (ver 2.02.411). Las bajas en las Flotas Provinciales pueden ser sufridas por el Ejército del Rebelde Principal o por el de la Provincia Rebelde que envía los refuerzos, a elección del Rebelde.

### 2.03.8 PERMANENCIA EN LA PROVINCIA:

Si el Gobernador Rebelde Principal permanece en su Provincia, no podrá ganar la partida como consecuencia de que el Senado sea incapaz de mandar un Ejército contra él, ni tampoco porque obtenga la victoria sobre el Ejército que el Senado envíe contra él (ver 2.03.81). Sin embargo, sí podría hacerlo si hay un "Alzamiento Popular" en Roma (ver 1.08.2) o si el Erario se declara en Bancarrota (ver 1.06.53 y 1.07.21). Su Guerra, junto con todos los Rebeldes Secundarios, cuenta como una de las 4 Guerras Activas necesarias para aplastar a Roma y tiene un coste para el Erario de 20 Talentos por turno. La Fuerza del Gobernador Rebelde se calcula como la Fuerza Inicial de la Provincia, más todos los Ejércitos Provinciales, Legiones Veteranas Leales, Legiones de Guarnición y Flotas que posea. Si así lo decide, el Rebelde Principal podrá marchar sobre Roma en posteriores Fases de Revueltas, durante la declaración de Guerra Civil (ver 1.11.3). Si la Provincia tiene una Fuerza Naval Inicial > 0, el Senado puede intentar evitar que el Rebelde Principal desembarque en la Península Itálica mediante un Bloqueo Naval (ver 2.03.72). Si el Senado no envía

Tropas a atacar al Gobernador Rebelde Principal en su Provincia, la Rebelión se considera Desatendida y empeora el Nivel de Descontento tal como indican las reglas (ver 1.10.9).

### 2.03.81 ATAQUE A UNA PROVINCIA REBELDE:

Roma puede intentar derrotar a un Gobernador Rebelde, que esté ocupando una Provincia Rebelde, atacando dicha Provincia. Roma no puede atacar una Provincia si el Gobernador está marchando sobre Roma (ver 2.03.7) o en camino para reforzar al Rebelde Principal (ver 2.03.71). Cuando es atacado en su Provincia Rebelde, la Fuerza Terrestre de un Gobernador Rebelde se calcula como la suma de los siguientes puntos:

- Fuerza Terrestre Inicial de la Provincia (ver 1.09.646)
- +1 por Tropa Provincial o la mitad de la Fuerza si no hay ninguna Legión de Guarnición presente
- +1 por Legión de Guarnición
- +2 por Legión Veterana
- + Capacidad Militar del Gobernador Rebelde (ver 1.10.11)

Puede que se necesiten Flotas de apoyo para combatir en una Batalla Terrestre. El número de Flotas de apoyo del Rebelde se calcula como la suma de los siguientes puntos:

- Fuerza Naval Inicial de la Provincia
- +1 por Flota Provincial

Si el número de Flotas de apoyo del Gobernador Rebelde es superior a la Fuerza Terrestre Inicial de la Provincia cuando está Subdesarrollada (ya esté ahora Desarrollada o no), es necesario librar primero una Batalla Naval, a no ser que el número de Flotas que la Provincia pueda reclutar sea 0).

La Fuerza Naval de la Flota del Gobernador Rebelde es la suma de los siguientes puntos:

- Fuerza Naval Inicial de la Provincia
- +1 por Flota Provincial
- + Capacidad Militar del Gobernador Rebelde (ver 1.10.11)

*EJEMPLO: Sardinia-Corsica está totalmente Desarrollada y se ha rebelado. Su Ejército, compuesto de 1 Tropa Provincial y 5 Flotas Provinciales, sumado a su Fuerza Terrestre Inicial de 1 y a su Fuerza Naval Inicial de 0, le proporcionan una Fuerza Terrestre total de 2 y un número de Flotas de apoyo total de 5. Dado que su número de Flotas de apoyo es superior a su Fuerza Terrestre, Roma deberá ganar una Batalla Naval antes de poder atacar por tierra. Si Roma vence sufriendo 3 bajas, la Flota de Sardinia-Corsica también se reduce en 3 y se coloca una Ficha de Victoria Naval sobre la Provincia. La nueva Fuerza de Sardinia-Corsica para la inminente Batalla Terrestre es de una Fuerza Terrestre de 2 y 2 Flotas de apoyo. Roma debe comprometer 2 Flotas en esa batalla para dar apoyo a sus Ejércitos de tierra.*

**2.03.9 RESOLUCIÓN:** La resolución de un combate contra un Gobernador Rebelde es la misma que la de una partida normal (ver 1.11.37), salvo en lo siguiente:

**2.03.91 VICTORIA DEL SENADO:** Si el Senado ataca y derrota a un Gobernador Rebelde en una Batalla Naval, se coloca una Ficha de Victoria Naval sobre la Provincia Rebelde. Si el Senado ataca y derrota a un Gobernador Rebelde Secundario en una Batalla Terrestre, el Gobernador es ejecutado y la Provincia se devuelve al Foro Subdesarrollada y sin Ejércitos. La Guerra Civil continuará hasta que el Rebelde Principal haya sido ejecutado, bien porque ha sido derrotado cuando marchaba sobre Roma (ver 2.03.7),

bien porque ha sido derrotado en una Batalla Terrestre en una Provincia Rebelde (ver 2.03.81), o bien porque ha salido su Ficha de Muerte (ver 1.05.21). Con la muerte del Rebelde Principal toda la resistencia Rebelde restante se viene abajo. Los Rebeldes Secundarios son ejecutados automáticamente y sus Provincias vuelven al Foro Subdesarrolladas y sin Ejércitos.

**2.03.92 VICTORIA REBELDE:** Si el Rebelde ataca al Senado en la Península Itálica y consigue

un resultado de “Victoria”, la Rebelión ha triunfado y el Rebelde tiene el mando de Roma y gana la partida, a no ser que la República se colapse (ver 1.12.4). Si derrota a las Tropas Senatoriales que le atacan mientras permanece en su Provincia Rebelde, no ganará la partida. Para ganar la partida, el Rebelde debe derrotar al Senado en la Península Itálica o permanecer en su Provincia y esperar un resultado de “Alzamiento Popular” (ver 1.08.2) o que el Erario se declare en Bancarrota (ver 1.06.53 y 1.07.21).

## 2.04 LICENCIAMIENTO Y REALISTAMIENTO DE VETERANOS

**2.04.1 RESUMEN:** Los Generales que cuenten con Fichas de Lealtad de Legiones Veteranas pueden ganar Influencia y Popularidad licenciando a esas Legiones. Esta Regla Avanzada añade una complejidad mínima y puede ser utilizada una vez que los jugadores tengan cierta familiaridad con las Reglas Básicas.



**2.04.2 LICENCIAMIENTO:** Un General Victorioso y no Rebelde puede, en el momento en que le toca jugar cartas (ver 1.11.3), licenciar Legiones Veteranas cuya Ficha de Lealtad posea.

La identidad de las Legiones Licenciadas se registra manteniendo la Ficha de Lealtad de las Legiones en su carta y dándoles la vuelta para que muestren la cara de “Licenciados”. Hecho esto, las Legiones se devuelven a la Reserva con el lado Veterano boca arriba. Por cada Legión así licenciada, el Senador incrementa tanto su Influencia como su Oratoria en 1 punto.

**2.04.3 REALISTAMIENTO:** Un Cónsul puede volver a llamar a sus Legiones Veteranas que haya licenciado durante la Fase de Senado (ver 1.09.63), pagando por cada una 10 Talentos de

su Tesoro Personal o del Tesoro de su Facción. Por cada Legión realistada, el Senador da la vuelta a su Ficha de Lealtad que tiene en su carta y reduce su Oratoria e Influencia en 1 punto. Las Legiones realistadas siguen siendo Veteranas y deben ser mantenidas por la República al coste normal. Una vez que se han utilizado todas las Legiones disponibles en la Reserva de Ejércitos, el Senado puede utilizar las Legiones licenciadas de la Reserva. Si se utilizan de este modo, estas Legiones ya no podrán ser reclutadas por su Senador, que devuelve la Ficha de Lealtad a la Reserva, y no mantienen su rango de Veteranas.

## 2.05 ABOGADOS

**2.05.1 RESUMEN:** Los Juicios ahora cuentan con alegatos en los que el Censor y un Abogado utilizan su Oratoria para influir en el veredicto. Esta Regla Avanzada añade un nivel moderado de complejidad y puede ser utilizada una vez que los jugadores tengan un buen dominio de las Reglas Básicas.

**2.05.2 NOMBRAMIENTO DEL ABOGADO:** Inmediatamente después de que se haya nombrado el Fiscal de un Juicio (ver 1.09.411), el Acusado puede pedir a un Senador perteneciente a cualquier jugador, incluso a sí mismo, que le represente en el Juicio como su Abogado defensor. El Senador debe estar presente en Roma y no puede ser ni el Censor o ni el Fiscal. El Censor debe dar un tiempo razonable al Acusado para que obtenga los servicios de un Abogado. Si ningún Abogado se presta a representar al Acusado, se considera que él será su propio Abogado y se representará a sí mismo.

**2.05.3 VOTOS EN EL JUICIO:** El Juicio se lleva a cabo normalmente (ver 1.09.41). Después de que se anuncien las votaciones, el Abogado

lanza 2d6 sumando su propia Oratoria y restando la Oratoria del Fiscal. El resultado final se compara con la Tabla de Alegatos en Juicios para determinar el número de votos a favor del Acusado que se añaden o se restan. El Juicio debe realizarse siempre, al contrario que la Apelación Popular que sigue siendo opcional.

- Votos en el Juicio = Oratoria del Abogado – Oratoria del Fiscal + 2d6
- Veredicto Final = Votos de la Apelación Popular + Influencia del Acusado + Votos del Senador + Votos en el Juicio

**2.05.4 APELACIÓN POPULAR:** Las reglas de la Apelación Popular no cambian, pero cuentan con algunas excepciones. Si sale un resultado  $\leq 2$ , el Acusado es asesinado automáticamente por una turba enfurecida. Además, si el resultado de 2d6 modificado es  $< 3$  se roba una Ficha de Muerte por cada número que esté por debajo de 3 para comprobar si los furibundos ciudadanos de Roma matan también al Abogado, el único vulnerable a estas Fichas de Muerte. No se roban

Fichas de Muerte si el Acusado se estaba representando a sí mismo.

**2.05.5 CULPABLE:** Si el veredicto es “Culpable”, las penalizaciones son las mismas que en una partida normal, salvo que el Abogado (siempre que no sea el propio Acusado representándose a sí mismo) pierde 3 puntos de Influencia, sin importar el tipo de Juicio, hasta un mínimo de 0. Si el propio Acusado se está representando a sí mismo como Abogado y el veredicto es “Culpable”, las penalizaciones son las mismas que en una partida normal.

**2.05.6 INOCENTE:** Si el veredicto es “Inocente”, el Abogado (siempre que no sea el propio Acusado representándose a sí mismo) gana 3 puntos de Influencia, con independencia del tipo de Juicio. Por su parte, el Fiscal pierde 3 puntos de Influencia, hasta un mínimo de 0. Si el propio Acusado se está representando a sí mismo como Abogado y el veredicto es “Inocente”, el Fiscal sigue perdiendo 3 puntos de Influencia pero el Acusado no gana nada.

## 2.06 PROMULGACIÓN DE LEYES

**2.06.1 RESUMEN:** Las Leyes se tratan como Proposiciones normales que deben ser presentadas por los Senadores y que otorgan Influencia si son aprobadas. Estas Reglas Avanzadas añaden un ligero nivel de complejidad y pueden ser añadidas una vez que los jugadores han cogido algo de familiaridad con las Reglas Básicas

**2.06.2 PROMULGACIÓN DE LEYES:** Para que una Ley sea promulgada tiene que ser votada y aprobada en el Senado. Las Cartas de Ley pueden ser propuestas por un Senador en cualquier momento durante la Fase de Senado, incluso antes de que se elijan los Cónsules. Si se juega en mitad de la resolución de una Proposición se convertirá automáticamente en la siguiente

Proposición. El jugador que usa la carta no tiene por qué ser el Magistrado Presidente y puede presentar la Proposición de una Ley sin mediar un Tribuno de la Plebe. El Magistrado Presidente sigue controlando el orden y la velocidad de la votación. El jugador que usa la carta nombra a 2 Senadores presentes en Roma como Patrocinador y Copatrocinador. El Patrocinador y el Copatrocinador no tienen por qué pertenecer a la Facción del jugador que usa la carta. No se puede vetar esta votación y el asesinato del Patrocinador o del Copatrocinador no detiene la votación. Una vez se ha promulgado la Ley, sus disposiciones entran automáticamente en vigor, aunque algunas Leyes pueden tener efectos ligeramente distintos cuando se usan estas reglas, tal

como se explica en la carta. Las cartas de Leyes Promulgadas se colocan a la vista en el espacio de Leyes tal como se haría normalmente. Si la Ley es rechazada, se retira del juego.

**2.06.3 RECOMPENSAS POR PROMULGAR LEYES:** Si una Ley es aprobada, el Senador que la patrocinaba gana 3 puntos de Influencia y el Copatrocinador gana 1.

**2.06.4 PROHIBICIÓN DE DESCARTE:** Una Carta de Ley no puede ser descartada de forma voluntaria durante la Fase de Revueltas (ver 1.11.2). Si el jugador tiene más de 5 cartas en la mano durante la Fase de Revueltas, debe descartarse de cartas que no sean una Ley.

# III. ESCENARIOS

**República de Roma** ofrece tres escenarios que comprenden desde el inicio de la expansión romana fuera de la Península Itálica hasta su transformación en un imperio que dominó todo el Mediterráneo. Los escenarios principales se denominan República Temprana, Media y Tardía. La República Temprana muestra una República frágil, asediada por los enemigos más peligrosos que encontró a lo largo de su historia. Los jugadores tendrán que esforzarse simplemente para sobrevivir. La República Media es un periodo de crecimiento, en el que una Roma estable absorbe más y más provincias, y en el que las amenazas a las que se enfrenta pasan lentamente a ser más internas que externas. La República Tardía representa la Crisis de la República en la que poderosos políticos se enfrentan por el poder mientras la Península Itálica se arruina por las disputas, la Guerra Civil amenaza con estallar y la República Romana se tambalea hacia el Imperio Romano.

Normalmente, se aconseja que los jugadores noveles empiecen con el escenario de la República Temprana (ver 3.01.1). Aunque es el más duro para la República, su duración es de 4 horas aproximadamente para la mayoría de los grupos. Es el que menos reglas usa, y una forma fantástica de familiarizarse con la dinámica del juego. Los escenarios de la República Media y la República Tardía son un poco más largos que el anterior, aunque la amenaza muy real de que la República se convierta en un Imperio puede hacer que se acorte el escenario de la República Tardía.

## 3.01 ESCENARIO DE LA REPÚBLICA TEMPRANA

**3.01.1 RESUMEN DEL ESCENARIO DE LA REPÚBLICA TEMPRANA:** A continuación se muestran los pasos a seguir para preparar el Escenario de la República Temprana. El resto de escenarios se referirán a este procedimiento de preparación.

**3.01.2 TABLERO:** Coloca el tablero de tal forma que cada jugador tenga espacio para colocar frente a él sus Cartas de Facción. Entrega a cada jugador un Arca de Tesoro de Facción.

**3.01.3 FICHAS:** Coloca las 36 Fichas de Muerte en una copa opaca que sirva para hacer extracciones aleatorias. El Erario comienza con 100 Talentos. El Nivel de Descontento empieza en 0.

**3.01.4 CARTAS:** Prepara el Mazo de la República Temprana (blanco) como sigue:

- A. Comienza con las cartas de borde blanco.
- B. Coloca la 1.<sup>a</sup> Guerra Púnica en el espacio de Guerras Latentes del Foro.
- C. Separa las 20 Cartas de Familia con texto negro y reparte al azar tres cartas boca arriba a cada jugador. Vuelve a colocar el resto de las cartas en el Mazo de República Temprana.

D. Baraja el Mazo de República Temprana y reparte 3 cartas boca abajo a cada jugador. Los jugadores deben quedarse con cualquier Carta de Facción que reciban y tendrán que descartarse boca arriba de cualquier Carta del Foro que reciban y robar otra. Esto se repite hasta que todos los jugadores tengan 3 Cartas de Facción ocultas. Coloca las cartas eliminadas de nuevo en el Mazo de la República Temprana y vuelve a barajar.

E. Separa 6 cartas del Mazo de la República Media (gris) escogidas al azar y mézclalas con 6 cartas del Mazo de la República Temprana también escogidas al azar, junto con la carta "El Fin de una Era". Baraja las cartas y colócalas en la parte inferior del Mazo de la República Temprana.

F. Guarda los Mazos de la República Media y la República Tardía (rojo).

G. Coloca el Mazo de la República Temprana en el espacio de Mazo de Robo en el Tablero.

**3.01.5 LEGIONES:** Coloca 4 Legiones en los Cuarteles de Roma.

**3.01.6 CÓNSUL INICIAL DE ROMA:** Roba una Ficha de Muerte de la copa. Si el número de ID no se corresponde con ninguno de los Senadores en juego, deja la Ficha a un lado y roba otra hasta que salga un número de ID que se corresponda con algún Senador que sí lo esté. El Senador que tenga el número de ID extraído es el Cónsul Inicial de Roma hasta que se puedan elegir los nuevos Cónsules durante la primera Fase de Senado. Coloca las Fichas de Cónsul de Roma y Consular sobre su carta y suma 5 a su Influencia. Por último, vuelve a introducir todas las Fichas de Muerte en la copa.

**3.01.7 LIDERES DE FACCIÓN:** Cada jugador, comenzando por el Cónsul Inicial de Roma y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, coloca la Ficha de Líder de Facción con el símbolo de su Facción sobre uno de sus Senadores.

**3.01.8 PROVINCIAS:** No hay ninguna Provincia en juego.

**3.01.9 FASE INICIAL DE FACCIÓN:** Cada jugador, empezando por el Cónsul Inicial de Roma y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, puede jugar, si lo desea, cualquier Estadista o Concesión que tenga en su mano. No pueden intercambiarse Cartas de Facción hasta la primera Fase de Revueltas.

## 3.02 ESCENARIO DE LA REPÚBLICA MEDIA

**3.02.1 RESUMEN DEL ESCENARIO DE LA REPÚBLICA MEDIA:** La preparación de la República Media es idéntica que la de la República Temprana, con las siguientes excepciones:

**3.02.2 CARTAS:** Prepara el Mazo de la República Media (gris) como sigue:

- A. Comienza con las cartas de borde gris.
- B. No se colocan cartas en el Foro.
- C. Separa y baraja las 25 Cartas de Familia con el texto negro de los Mazos de República Temprana (blanca) y República Media (gris) y reparte (boca arriba) 4 cartas tomadas al azar a cada jugador. Devuelve las cartas restantes al Mazo de la República Media.
- D. Añade las 13 Cartas de Concesiones del Mazo de la República Temprana al Mazo de la República Media.

E. Separa y baraja todas las Cartas de Facción del Mazo de la República Temprana que no sean Estadistas. Separa 6 Cartas de Facción elegidas al azar de este mazo y, sin mirarlas, añádelas al Mazo de la República Media.

F. Baraja el Mazo de la República Media y reparte 3 cartas boca abajo a cada jugador. Estos deben quedarse con cualquier Carta de Facción que reciban; en cambio, deben descartarse boca arriba de cualquier Carta del Foro que reciban y robar otra. Esto se repite hasta que todos los jugadores tengan 3 Cartas de Facción ocultas. Coloca las cartas eliminadas de nuevo en el Mazo de la República Media y vuelve a barajar.

G. Separa 6 cartas escogidas al azar del Mazo de la República Tardía (rojo) y mézclalas con 6 cartas también escogidas al azar del Mazo de la República Media junto con la carta "El Fin de una Era". Baraja las cartas y colócalas

en la parte inferior del Mazo de la República Media.

H. Guarda los Mazos de la República Temprana y la República Tardía.

I. Coloca el Mazo de la República Media en la casilla de Mazo de Robo en el Tablero.

**3.02.3 LEGIONES:** Coloca 6 Legiones en los Cuarteles de Roma.

**3.02.4 PROVINCIAS:** Baraja las Cartas de Provincia de Sicilia, Ilírico, Sardinia-Corsica, Hispania Citerior, Hispania Ulterior y Galia Cisalpina y reparte 1 a cada jugador, colocando las cartas sobrantes en el Foro. Cada jugador asigna su Provincia a uno de sus Senadores y coloca el marcador de mandato en 1, 2 ó 3, a su elección.



## 3.03 ESCENARIO DE LA REPÚBLICA TARDÍA

**3.03.1 RESUMEN DEL ESCENARIO DE LA REPÚBLICA TARDÍA:** La preparación de la República Tardía es idéntica al de la República Temprana con las siguientes excepciones:

**3.03.2 CARTAS:** Prepara el Mazo de la República Tardía (rojo) como sigue:

- A. Comienza con las cartas de borde rojo.
- B. No se colocan cartas en el Foro.
- C. Todas las Cartas de Ley del Mazo de la República Media, con la excepción de las Leyes Servilia y Acilia (que se retiran del juego), se colocan en el espacio de las Leyes y se consideran vigentes.
- D. Separa y baraja las 30 Cartas de Familia con el texto negro de los Mazos de República Temprana (blanco), República Media (gris) y República Tardía (rojo) y reparte (boca arriba) 5 cartas tomadas al azar a cada jugador. Devuelve las cartas restantes al Mazo de la República Tardía.

E. Añade las 13 Cartas de Concesiones del Mazo de la República Temprana al Mazo de la República Media.

F. Separa y baraja todas las Cartas de Facción, salvo los Estadistas, de los Mazos de la República Temprana y Media. Separa 6 Cartas de Facción elegidas al azar de este mazo y, sin mirarlas, añádelas al Mazo de la República Tardía.

G. Baraja el Mazo de la República Tardía y reparte 3 cartas boca abajo a cada jugador. Estos deben quedarse con cualquier Carta de Facción que reciban; en cambio, tienen que descartarse boca arriba de cualquier Carta del Foro que reciban y robar otra. Esto se repite hasta que todos los jugadores tienen 3 Cartas de Facción ocultas. Coloca de nuevo las cartas eliminadas en el Mazo de la República Tardía y vuelve a barajarlo.

H. Separa 10 cartas tomadas al azar del Mazo de la República Tardía y añade la carta “El Fin de una Era”. Baraja las cartas y colócalas

en la parte inferior del Mazo de la República Tardía.

I. Guarda los Mazos de la República Temprana y la República Media.

J. Coloca el Mazo de la República Tardía en la casilla de Mazo de Robo del Tablero.

**3.03.3 LEGIONES:** Coloca 8 Legiones en los Cuarteles de Roma.

**3.03.4 PROVINCIAS:** Baraja las Cartas de Provincias Desarrolladas de Sicilia, Ilírico, Sardinia-Corsica, Hispania Citerior, Hispania Ulterior y Galia Cisalpina, y reparte 1 a cada jugador, colocando después las cartas sobrantes en el Foro. Reparte de la misma forma las Provincias Subdesarrolladas de Galia Narbonense, Cilicia-Chipre, Macedonia, África y Asia. Como excepción, en las partidas de 6 jugadores cada jugador lanza un dado (ver 1.04.8) para determinar quién no recibirá una Gobernación. Para finalizar, cada jugador asigna su Provincia a uno de sus Senadores y coloca el marcador de mandato en 1, 2 ó 3, a su elección.

## 3.04 ESCENARIO AMPLIADO

**3.04.1 ESCENARIO AMPLIADO:** En lugar de jugar un único escenario, se continúa con la República Media (o la Tardía). Para ello, se baraja el segundo (o tercer) mazo del periodo correspondiente y se pone en juego. Los jugadores pueden jugar sólo dos mazos (de la República Temprana a la Media o de la Media a la Tardía) u optar por una partida ampliada completa (de la República Temprana a la Media y de ahí a la Tardía). El juego transcurre con normalidad después de anotar el cambio en la tirada necesaria para conseguir la

Lealtad de las Legiones en caso de Rebelión (ver 1.11.31) y de tener en cuenta la nueva columna en la Tabla de Eventos Aleatorios que se usa en el nuevo periodo. Se considera que la partida ha entrado en la República Media o en la República Tardía en el momento en que un jugador roba una carta del mazo correspondiente; el jugador tiene que anunciar que ha robado la carta de un nuevo periodo. La preparación del primer mazo se debe realizar de acuerdo a las reglas del primer Escenario que se vaya a jugar, a excepción de la

colocación de la carta “El Fin de una Era”, que se colocará de acuerdo a las reglas de preparación del mazo del último escenario a jugar.

*EJEMPLO:* Para jugar un Escenario Ampliado que abarque los escenarios de la República Media y la República Tardía, sigue todos los pasos del Escenario de la República Media (ver 3.02) excepto los pasos 3.02.2 G y 3.02.2 H. En su lugar, sigue la sección 3.03.2 H del Escenario de la República Tardía (ver 3.03) para colocar la carta “El Fin de una Era”.

## 3.05 ESCENARIO DE HISTORIA ALTERNATIVA

**3.05.1 ESCENARIO DE HISTORIA ALTERNATIVA:** Prepara la partida exactamente igual que en el Escenario de la República Temprana (ver 3.01) pero ignora el color del borde de los mazos. Así pues, el mazo estará compuesto de los 3 mazos mezclados. Del mismo

modo, mezclando las de todos los escenarios, reparte al azar 3 Cartas de Familia con el texto negro y 3 Cartas de Facción. La columna de Eventos Aleatorios y los Números de Lealtad de las Legiones cambiarán al principio del turno 8.º y del turno 16.º. Coloca la carta “El

Fin de una Era” entre las 12 últimas cartas del mazo mezclado.

*Se presupone que el lector ya conoce las reglas normales. Estas versiones sólo pueden jugarse con un máximo de 5 Facciones.*

P O M P E I U S · H I C  
C U M · D R A U C A · B E N E  
F U T U I T · D E N A R I O .



# IV. REGLAS PARA JUEGO EN SOLITARIO Y PARA DOS JUGADORES

## 4.01 PREPARACIÓN DEL ESCENARIO PARA 1 Ó 2 JUGADORES

**4.01.1 RESUMEN DEL ESCENARIO:** Prepara cualquiera de los Escenarios Básicos como si estuvieses jugando con 5 jugadores. Si estás jugando en solitario, habrá 4 Facciones que serán “jugadores ficticios” y en adelante se les llamará “Neutrales”. Si estás jugando con otra persona, 3 de las Facciones serán Neutrales. El jugador o jugadores reales serán denominados “Jugador(es)”. Todas las cartas y los Tesoros de Facción de los Neutrales están siempre al descubierto. El resto de reglas del juego siguen igual, excepto por los cambios que se hacen más abajo y en la carta de Secuencia de Juego para 1 ó 2 Jugadores. Los Escenarios para 1 ó 2 jugadores no usan ninguna de las Reglas Avanzadas.

**4.01.2 ASIGNANDO NEUTRALES:** Las Facciones Neutrales son ficticias y representan diferentes tendencias políticas dentro del Senado.

La Facción Neutral con la puntuación Militar total más alta será la de los “Imperiales”. Coloca la Carta de Secuencia de Juego de los Imperiales al lado de esos Senadores. De los Neutrales restantes, aquella Facción que tenga más Influencia total será la de los “Plutócratas”, y la que posea la menor Influencia representará a los “Conservadores”. Si no hay un segundo jugador, la última Facción serán los “Populares”. Reparte 2 Senadores adicionales a los Conservadores y un Senador adicional a los Populares. El Senador Plutócrata con más Influencia será el Cónsul Inicial de Roma.

**4.01.3 LÍDER DE FACCIÓN:** La Carta de Secuencia de Juego de cada Facción Neutral contiene unas Guías de Actuación para elegir a su Líder de Facción. El Senador de esa Facción que más se amolde a las Guías será su Líder, en tanto no se

incorpore a la Facción un Senador que cumpla mejor los parámetros. Este cambio se producirá durante el Paso 4 de la Fase de Foro. Si no se indica un método específico para resolverlos, los empates en este y otros aspectos se resolverán lanzando 2d6 (ver 1.04.8).

**4.01.4 INTRIGA INICIAL:** Reparte a cada Facción 3 Cartas de Facción tal y como se hace normalmente. En una partida de 2 jugadores, sólo las cartas de los Neutrales se reparten boca arriba. Los jugadores roban sus cartas como en una partida normal. Un Neutral pondrá en juego inmediatamente los Estadistas y distribuirá las Concesiones que logre. Las Concesiones las asignará al Senador con menos Concesiones y más Influencia. En caso de empate se lanzarán dados (ver 1.04.8).

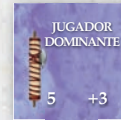
## 4.02 SECUENCIA DE JUEGO

**4.02.1 CARTAS DE REFERENCIA DE JUEGO PARA UNO O DOS JUGADORES:** El juego sigue la secuencia normal con las modificaciones que muestra la carta de Secuencia de Juego para 1 ó 2 Jugadores. Las acciones de los Neutrales se deciden de forma automática mediante una combinación del destino y de sus Guías de Actuación específicas. Cada jugador

puede dirigir su Facción como crea conveniente, siempre dentro de los límites impuestos por las reglas.

**4.02.2 JUGADOR DOMINANTE:** Las decisiones de los Neutrales que no estén cubiertas en sus Guías de Actuación serán tomadas por el jugador. En partidas de 2 jugadores, esa responsabilidad recae sobre el Jugador Dominante, que

es quien forma parte en ese turno de la Coalición Gobernante (ver 4.05.2). En caso de que los 2 jugadores estén dentro o fuera de la Coalición, se recurre al Predominio de Facción, es decir, llevará la voz cantante el jugador que tenga más votos.



## 4.03 FASE DE INGRESOS

**4.03.1 INGRESOS:** Todos los Talentos que reciba una Facción Neutral durante la Fase de Ingresos se junta para ser redistribuido de acuerdo con las Guías de Beneficios del Neutral. No importa qué Senador ha recibido el Ingreso. No obstante, una vez el dinero es distribuido los Neutrales no pueden redistribuirlo de nuevo en Fases de Ingresos posteriores. Es propiedad exclusiva del Senador que lo tiene hasta que el Senador lo gasta de acuerdo a las Guías de Actuación de su Facción. Del mismo modo, el dinero depositado en el Tesoro de la Facción de un Neutral permanece allí hasta que se gasta para defenderse de un Intento de Persuasión o para financiar una Rebelión. No puede transferirse desde el Tesoro de Facción del Neutral a un Tesoro Personal.

**4.03.2 GASTANDO:** Se considera que el Senador de una Facción Neutral que tiene más dinero en ese momento es el que realiza el gasto de cualquier transacción que haga dicha Facción, a excepción de los Intentos de Persuasión (ver 4.04.2).

**4.03.3 GOBERNACIONES:** Los Gobernadores neutrales seguirán las Guías de Actuación de su Facción. Unas especifican que siempre se volverán corruptos y realizarán el Expolio de la Provincia, mientras que otras dejan esta decisión al resultado de una tirada de 1d6. Independientemente de la Guía de Actuación de su Facción Cicerón (28A) y los Catones (22A/22B) no incurrirán en corrupción.

**4.03.4 DONACIONES:** Los Neutrales contribuirán al Erario sólo si en su Guía de Actuación sobre “Caridad” aparece listada la República y aun así, sólo hasta el punto de igualar las Donaciones hechas por el jugador (o los jugadores). Si un Neutral no puede permitirse igualar la cantidad que donó al Erario el jugador, no hará ninguna Donación. Independientemente de su Guía de Actuación, un Neutral siempre hará una Donación que le permita conseguir una Influencia de 35 o superior.

HEC·VENATIO·PUGNAVET·VK·SEPTEMBRES  
ET·FELIX·AD·VRSOS·PUGNAVET

## 4.04 FASE DE FORO

**4.04.1 CARTAS:** Cuando un Neutral roba una Concesión o una Carta de Ley debe jugarla inmediatamente. Las Concesiones se asignan al Senador con menos Concesiones dentro de la Facción del Neutral. Un jugador puede decidir conservar su Concesión o Ley para jugarla más adelante, pero, a diferencia del Juego Básico, puede jugarlas en cualquier momento.

**4.04.2 INTENTOS DE PERSUASIÓN:** Los Neutrales siempre intentan persuadir al Senador Más Disponible (el Senador con el que pueden conseguir el Número Base más alto con el menor gasto de dinero posible) teniendo en cuenta el dinero del Tesoro de la Facción del defensor como disponible para contraofertas. En caso de empate, intentarán persuadir al Senador más poderoso (sumando su puntuación de Oratoria y Militar, si el empate persiste se escoge al Senador que pertenezca a la Facción con más votos). Los Neutrales usarán dinero en un Intento de Persuasión sólo si, después de tener en cuenta las posibilidades de contraoferta de todos los Neutrales, pueden elevar el Número Base a 7. Si es posible sobornar, los Neutrales elevarán el Número Base tanto como sea posible hasta un máximo de 9.

Un Neutral siempre utilizará como Senador persuasor al Senador que pueda conseguir el Número Base más alto posible con el menor gasto de dinero en sobornos.

**4.04.21 DEFENSA CONTRA LA PERSUASIÓN:** Un Neutral se defenderá de un Intento de Persuasión contra uno de sus Senadores utilizando sus contraofertas para rebajar el Número Base hasta 4 exactamente (nunca menos que este número). Si no es capaz de rebajar el Número Base hasta ese nivel no utilizará nada de su dinero para abortar el Intento de Persuasión. Independientemente del resultado de la Persuasión, el dinero gastado en sobornos y contraofertas contra un Senador Neutral permanece en el Tesoro Personal de ese Senador hasta que lo gasta. No puede ser reubicado. Un jugador puede utilizar su Tesoro de Facción para reubicar fondos y para interferir en Intentos de Persuasión contra otras Facciones como en una partida normal.

**4.04.3 CABALLEROS:** Los Neutrales siempre gastarán el dinero asignado por su Guía de Actuación sobre "Caballeros" con la intención de Atraer a un Caballero.

**4.04.4 JUEGOS:** Un Neutral cuya Guía de Actuación sobre Caridad especifique "Juegos" patrocinará el tipo de Juegos más caros que pueda permitirse durante cada una de sus Iniciativas si el Nivel de Descontento es mayor que la Popularidad del Senador que paga los Juegos.

**4.04.5 SEXTA INICIATIVA:** Un MMRD Neutral iniciará la puja por la Sexta Iniciativa ofreciendo tantos Talentos como la suma del número de turno más una tirada de 1d6 y el modificador que especifica la Iniciativa de su Guía de Actuación. Si ninguno de sus Senadores tiene tanto dinero, pujará con el mayor Tesoro Personal de su Facción, aunque nunca pujará por encima de cualquier otro Tesoro Personal en juego. El resto de Neutrales que jueguen después del MMRD subirán en 1 la puja anterior, hasta llegar a una cantidad de Talentos igual al número de turno más 4. Sólo subirá de esa cantidad la Facción que obtenga 4 o más al sumar una tirada de 1d6 más el número que aparece en "Iniciativa" en su Guía de Actuación.

## 4.05 FASE DE SENADO

**4.05.1 RESUMEN DE LA FASE DE SENADO:** Ahora, la Fase de Senado consiste en tres acciones separadas. La primera es formar una Coalición Gobernante. La segunda es definir una Estrategia Militar. Por último, se reparten las ganancias. En esta versión del juego no hay Juicios.

**4.05.2 COALICIÓN GOBERNANTE:** Cada Facción suma todos los votos que controlan sus Senadores presentes en Roma y anota en su Arca de Tesoro de Facción este total, que no podrá aumentarse con el pago de dinero. La suma de votos de las 5 Facciones determina el apoyo mínimo para sacar adelante una Proposición. Si, por ejemplo, las 5 Facciones controlan 41 votos, son necesarios 21 para tener la Mayoría. Las Facciones se ordenan de 1 a 5 en función de la cantidad de votos totales que tienen. En caso de empate, gana la Facción que más dinero tiene, sumando su Tesoro de Facción a todos los Tesoros Personales. La Preponderancia de Facción se anota turno a turno en el marcador correspondiente de las Cartas de Secuencia de Juego. Una vez colocada, la Ficha de Predominio no se mueve hasta la siguiente Fase de Senado, independientemente de lo que suceda hasta entonces. Por último, se busca en la Lista de Coaliciones la combinación que puede conseguir una Mayoría y, por tanto, formar la Coalición Gobernante del turno. Un jugador puede rechazar formar parte de la Coalición Gobernante, en cuyo caso la búsqueda continúa hasta encontrar otra combinación que pueda alcanzar la Mayoría.

### LISTA DE COALICIONES:

- 1.ª Facción por sí sola.
- 1.ª y 5.ª Facción.
- 2.ª y 4.ª Facción.
- 2.ª y 3.ª Facción.
- 3.ª, 4.ª y 5.ª Facción\*.
- 1.ª y 5.ª Facción.

- 1.ª y 4.ª Facción.
- 1.ª y 3.ª Facción.
- 1.ª y 2.ª Facción.
- Todos los Neutrales.
- La Facción jugadora con más votos y la(s) Facción(es) a su elección.

\* Si el jugador no quiere participar, la Coalición añade la 2.ª Facción en su lugar.

**4.05.3 ESTRATEGIA MILITAR:** Las Estrategias militares se deciden de forma automática por la combinación de las Guerras en juego y la Fuerza de la República. Si hay 3 o más Guerras Activas, o hay una Guerra con una Fuerza superior a 15, o hay un Rebelde, la situación es una Crisis y la Estrategia Militar se decide utilizando la Lista de Crisis que hay más abajo. En cualquier otro caso, se usa la Lista Normal. Roma decidirá seguir la primera estrategia que pueda ejecutar teniendo en cuenta el número máximo de Ejércitos del que puede disponer (ver 4.05.33). Si es posible elegir más de una Guerra dentro de los límites de la Estrategia Militar, siempre se escoge la más grande o la más Peligrosa (ver 4.05.32). Si los jugadores (o el jugador) son las únicas Facciones en la Coalición Gobernante pueden diseñar sus propias Estrategias Militares.

### ESTRATEGIAS MILITARES

#### Lista Normal:

- Atacar 2 Guerras Activas con un Ejército Proporcionado (ver 4.05.31)
- Atacar una Guerra Peligrosa con un Ejército Proporcionado
- Atacar una Guerra Activa con un Ejército Proporcionado
- Atacar una Guerra Latente con un Ejército Proporcionado

#### Lista de Crisis:

- Si hay 4 o más Guerras Activas, atacar tan pocas como sea necesario con toda la Fuerza disponible para reducir el total a tres Guerras Activas
- Atacar al Rebelde con toda la Fuerza posible
- Atacar 3 Guerras Activas con un Ejército Proporcionado
- Atacar 2 Guerras Activas con un Ejército Proporcionado
- Atacar a la Guerra Activa más débil con toda la Fuerza posible (hasta un mtd de +15)

**4.05.31 EJÉRCITO PROPORCIONADO:** Se entiende por un "Ejército Proporcionado" aquel compuesto por un número de Legiones (o de Flotas en el caso de Batallas Navales) igual a la Fuerza de la Guerra a la que se enfrentan. No se tienen en cuenta los modificadores del General o de las Tropas Veteranas a la hora de calcular si un Ejército es Proporcionado. Se usa el mínimo número de Flotas posibles como Flotas de Apoyo. La mitad (redondeando hacia abajo) de las Legiones sobrantes (o de las Flotas en el caso de Batallas Navales) que no estén comprometidas en otras batallas acompañarán a un Ejército Proporcionado, hasta conseguir un modificador máximo de +15. Las tropas Veteranas que deban lealtad a cualquier Senador que pertenezca a la Facción del General acompañarán al Ejército. A cualquier otro respecto, será responsabilidad del Jugador Dominante la decisión de cuántas tropas Veteranas combatirán en una batalla y, en caso de atacar 2 Guerras, a cuál de ellas será enviado un General.

**4.05.32 GUERRA PELIGROSA:** Una Guerra es "Peligrosa" si hay una carta relacionada esperando a ser robada, independientemente de que la Guerra esté Activa o no. La medida del peligro relativo que supone esa Guerra, cuando hay más de una Guerra Peligrosa en juego, la determina el Ejército que sería Proporcionado para combatir contra ella si todas las cartas relacionadas estuviesen en juego.

**4.05.33 RECLUTAMIENTO:** Si no hay ninguna Guerra en juego, Roma intentará mantener 10 Legiones y 5 Flotas, y reclutará o licenciará unidades de acuerdo a esto. Sin embargo, si hay una Escasez de Hombres en efecto Roma sólo reclutará Ejércitos durante una Crisis (ver 4.05.3). Si es económicamente posible, Roma siempre reclutará tantos Ejércitos como sean necesarios para llevar a cabo la Estrategia Militar. Si es incapaz de reclutar los suficientes Ejércitos como para llevar a cabo una Estrategia Militar claramente definida, el reclutamiento es una prerrogativa del Jugador Dominante.

**4.05.34 CARGOS DE CRISIS:** Durante una Crisis, antes del reparto de las Ganancias se deciden los cargos de Dictador y *Magister Equitum*. Una vez decididos, la división de las Ganancias comienza con la Facción más poderosa de la Coalición Gobernante, independientemente de quién fue nombrado Dictador o *Magister Equitum*. En una Crisis, sólo el Senador con la puntuación Militar más alta es elegible como Dictador (independientemente de que pertenezca a la Coalición Gobernante o no). En caso de empate, un Estadista que es inmune a los Desastres y los Rechazos de la Guerra en cuestión tiene precedencia sobre el resto. Sólo el Senador con la siguiente puntuación Militar más alta es elegible como el *Magister Equitum* de un Dictador Neutral (sin tener en cuenta su inmunidad a Desastres o su pertenencia a la Coalición Gobernante). En una Crisis, sólo aquellos Senadores que tienen la puntuación Militar más alta de cada Facción entre los senadores restantes pueden ser elegidos Cónsules. En caso de empate dentro de una misma Facción, gana el Senador con menos Influencia.

**4.05.35 LEGADOS:** Roma enviará al Cónsul de Campo a recoger un Legado sólo cuando pueda permitirse prescindir de esos Ejércitos de acuerdo con su Estrategia Militar. Estos Legados representan la anexión de nuevos territorios a la República Romana como consecuencia del testamento de reyes aliados; tales como Átalo III de Pérgamo, Nicomedes IV de Bitinia y Ptolomeo Apión de Creta-Cirenaica.

**4.05.4 GANANCIAS:** Las Ganancias incluyen todos los cargos y Concesiones que están disponibles en el Foro para ser asignados y el patrocinio de Leyes Agrarias. La Coalición Gobernante reparte las Ganancias de una en una. El orden en que las Facciones que pertenecen a la Coalición Gobernante escogen viene determinado por el número de votos de la Facción (de más a menos). Después de que la Facción miembro con menos votos haya escogido, comienza una nueva ronda con la Facción que más votos tiene, y se continúa así hasta que todas las Ganancias hayan sido repartidas. Las Facciones escogen sus Ganancias en función de sus Guías de Actuación sobre "Ganancias". Al contrario que las Facciones Neutrales, un jugador puede elegir entregar sus Ganancias a cualquier Senador de su elección, incluso si es de otra Facción o incluso a un Senador que no pertenezca a la Coalición Gobernante.

**4.05.41 ELEGIBILIDAD:** Una Facción puede escoger un cargo sólo si tiene un Senador que pueda ser elegible para ese cargo. Si una Facción tiene varios candidatos posibles, el cargo será ocupado por el Senador que tenga menos Influencia. Si dentro de la Coalición Gobernante no hay ningún Senador que pueda ocupar ese cargo, el cargo será ocupado por el Senador elegible con menos Influencia fuera de la Coalición Gobernante.

**4.05.411 DICTADOR Y MAGISTER EQUITUM:** Estos cargos sólo están disponibles durante una Crisis (ver 4.05.3). En caso de empate entre candidatos (ver 4.05.41) tiene preferencia aquellos que pertenecen a la Coalición Gobernante sobre aquellos que no pertenecen.

**4.05.412 CÓNsul DE ROMA:** Sólo los Senadores de la Coalición Gobernante cuya Popularidad sea mayor o igual que el Nivel de Descontento son candidatos posibles para Cónsul de Roma. Si no hay ningún candidato con estas características, sólo el Senador con la Popularidad más alta dentro de la Coalición Gobernante es candidato. Sin embargo, un jugador que pertenezca a la Coalición Gobernante puede nombrar Cónsul de Roma a un Senador que no pertenezca a la Coalición Gobernante cuando le toque elegir Ganancias.

**4.05.413 DICTADOR PERPETUO:** Un Senador que tenga una Influencia de al menos 21 y que sea miembro de la única Facción de la Coalición Gobernante es nombrado automáticamente Dictador Perpetuo salvo que sea Asesinado. Cuando se da este caso, el candidato a Dictador Perpetuo debe sobrevivir a un Intento de Asesinato automático (ver 4.07.3).

**4.05.414 CONCESIONES:** Cuando un Neutral escoge una Concesión debe asignársela a su Senador que se encuentre en Roma y tenga el menor número de Concesiones. En caso de empate, la Concesión se le otorga al Senador con mayor Influencia de los empatados.

**4.05.415 GOBERNACIONES:** Si hay más de una Provincia disponible los Neutrales las escogerán en función del Expolio de la Provincia. Cuando un Neutral consigue una Gobernación se la asigna al Senador elegible con menor cantidad de votos. Cuando un jugador consigue una Gobernación puede elegir a cualquiera de los Senadores posibles (incluso fuera de su Facción e incluso fuera de la Coalición Gobernante). Sin embargo, elegir una Gobernación para entregársela a otra Facción cuenta como el turno de reparto de Ganancias del Jugador.

**4.05.416 LEY AGRARIA OBLIGATORIA:** Cuando la Popularidad del Dictador (o del Cónsul de Roma en caso de que no haya dictador) esté por debajo del Nivel de Descontento él se convierte en el único candidato posible para Patrocinar una Ley Agraria obligatoria, y el proceso de reparto de Ganancias continuará

hasta que se apruebe cuando alguien reclame ser Copatrocinador como su Ganancia. Esto ocurrirá incluso si el Copatrocinador tiene que ser otro miembro de su propia Facción, independientemente de si su Guía de Actuación sobre "Ganancias" permite elegir Leyes Agrarias como Ganancias. El Copatrocinador provendrá de la primera Facción en la Coalición Gobernante que lo escoja como su objeto de Ganancias después de que el Dictador haya anunciado su Patrocinio. Sólo puede haber una Ley Agraria por turno. El Patrocinador siempre escogerá la Ley Agraria del tipo más alto disponible.

**4.05.417 LEYES AGRARIAS NO OBLIGATORIAS:** Si no es obligatorio patrocinar una Ley Agraria, ésta puede ser patrocinada por el Senador menos Popular de una Facción Neutral que lo reclame como su siguiente Ganancia a elegir o por cualquier Senador del jugador que lo reclame como su siguiente Ganancia a elegir. La Ley Agraria no será aprobada si cualquier miembro de la Coalición Gobernante "pasa" (ver 4.05.418) antes de que haya un Copatrocinador, a no ser que la acción de pasar sea cancelada por un Tribuno de la Plebe (ver 4.05.419) de un jugador o del siguiente Neutral en escoger Ganancia en la Coalición Gobernante; ese Tribuno permite a su Facción (sea o no parte de la Coalición Gobernante) actuar como Copatrocinadora. El reparto de Ganancias continúa con la Facción que va detrás de la Facción que ha pasado según la jerarquía de la Coalición Gobernante.

**4.05.418 FIN DEL REPARTO DE GANANCIAS:** El reparto de los Ganancias no terminará hasta que se hayan ocupado todos los cargos y se hayan aprobado todas las Leyes Agrarias obligatorias. A partir de ese momento, el reparto de Ganancias finalizará cuando una de las Facciones de la Coalición Gobernante "pase" (a no ser que sea cancelado por el Veto de un Tribuno de la Plebe (ver 4.05.419)) sin escoger ninguna Ganancia. Cualquier Ganancia que quede (Concesiones y Leyes Agrarias no obligatorias) no será asignada este turno.

**4.05.419 TRIBUNOS DE LA PLEBE:** Se puede jugar un Tribuno de la Plebe para "saltar" a la Facción de la Coalición Gobernante que debería elegir Ganancia y pasar su turno a la siguiente Facción en el orden de selección. Los Neutrales jugarán Tribunos de la Plebe para vetar una selección de Ganancias hecha por otra Facción si, al hacerlo, se convierten en la siguiente Facción que podrá elegir ese objeto, pero sólo si dicho objeto es el más importante de los que quedan dentro de su lista de Ganancias. Un jugador también puede utilizar un Tribuno de la Plebe para cancelar cualquier Ley Agraria no obligatoria.

## 4.06 FASE DE REVUELTAS

**4.06.1 CARTAS:** Durante la Fase de Revueltas, un Neutral siempre intercambiará cualquier Estadista que no pueda jugar por uno de una Familia que él controle o, si no hay, por dos Cartas de Intriga al azar. Si hay más de un Estadista disponible por los que pueda interesarse, siempre intercambiará por el Estadista con el número ID más bajo primero. Los Estadistas se puedan poner en juego se jugarán inmediatamente.

**4.06.2 REBELIONES:** Un Rebelde Neutral siempre Marcha sobre Roma. Un Neutral se declarará en Rebeldía sólo si cumple **todas** y cada una de las tres condiciones siguientes:

A. Posee al menos 3 Talentos en el Tesoro Personal / Tesoro de Facción del Senador Rebelde por cada Legión bajo el mando del posible Rebelde;

B. El General pagará 1 Talento por Legión bajo su mando para probar su Lealtad sólo si al hacerlo puede esperar mantener el control de la mayoría de las Legiones existentes.

C. Tras haber comprobado su Lealtad, un General se declarará en Rebeldía sólo si controla el 60% de las Legiones existentes.

*EJEMPLO: Roma tiene 12 Legiones en un Escenario de la República Temprana, y todas están bajo el mando de Fabio. Tiene una Legión Veterana leal a él. Si paga 11 Talentos Fabio puede incrementar la probabilidad de que las Legiones permanezcan Leales a él al 50%, lo que le da una previsión de que 5,5 Legiones le sigan siendo Leales, más su Legión Veterana, lo que sería un total de 6,5 Legiones. Esto quiere decir que serían la mayoría, por lo que paga el bonificador de Lealtad y comprueba si le siguen siendo Leales.*

*EJEMPLO: Continuando con el ejemplo anterior, Fabio tiene la Lealtad de 7 Legiones (incluyendo su Legión Veterana). Esto es menos del 60% de las 12 Legiones de Roma (el 60% de 12 es 7,2) por lo que decide no Rebelarse y devuelve sus Ejércitos a Roma.*

## 4.07 CARTAS DE INTRIGA

**4.07.1 LÍMITE DE CARTAS:** Los Neutrales no tienen un límite de Cartas de Intriga que pueden tener. Las Cartas de Intriga de los Neutrales siempre están boca arriba y se juegan como sigue:

**4.07.2 TRIBUNOS DE LA PLEBE:** Ver 4.05.419.

**4.07.3 ASESINOS:** Se desencadena un Intento de Asesinato en el momento en que se nombra un Dictador Perpetuo o cuando un jugador pide una Comprobación de Asesinato. Durante una Comprobación de Asesinato, todas las Facciones que no son el objetivo del Asesinato deben lanzar 1d6, siendo la Facción que saque más alto la que intentará el Asesinato. Una Facción Neutral modifica su tirada con un +1 por cada Carta de Asesino que tenga. Los Neutrales no participarán en un Asesinato salvo que el blanco tenga al menos 21 de Influencia y más Influencia que cualquier otro Senador. Si es obligado a intentar un Asesinato, un Neutral usará todas sus Cartas de

Asesino que tenga. Dado que no hay Juicios (ver 4.05.1) el Líder de Facción de un Asesino que ha sido atrapado es considerado automáticamente culpable (ver 1.09.74).

**4.07.4 GUARDAESPALDAS:** Los Neutrales utilizarán tantos Guardaespaldas como tengan para evitar el Asesinato de uno de sus Senadores y para intentar atrapar al Asesino. Un Neutral jugará un Guardaespaldas Público sobre su Senador que más Influencia tenga si dicho Senador tiene al menos Influencia 21.

**4.07.5 TRÁFICO DE INFLUENCIAS:** Un Neutral jugará automáticamente una Carta de Tráfico de Influencias contra la Facción que tenga más Cartas de Intriga sin jugar. Si hay varias Facciones que empatan, el Neutral jugará la carta contra aquella que tenga más Influencia. La carta de la Facción que recibe el ataque debe ser seleccionada al azar.

**4.07.6 TRIBUNO A SUELDO/ASESINATO DE UN TRIBUNO DE LA PLEBE:** Un Neutral jugará la Carta de Tribuno a Sueldo primero, y después la de Asesinato de un Tribuno de la Plebe contra cualquier Facción que use un Tribuno de la Plebe para evitar que coja una Ganancia que, de otra forma, le tocaría. Un Neutral que ha visto su Tribuno de la Plebe cancelado replicará jugando la carta Turba Incitada a la Violencia, si la tiene.

**4.07.7 CHANTAJE/SEDUCCIÓN:** Un Neutral jugará una Carta de Chantaje o de Seducción en el turno que la roba, utilizando las reglas normales de Intentos de Persuasión (ver 1.07.4) pero con la excepción de que no tendrá en cuenta los totales de los Tesoros de Facción. Si no es posible realizar un Intento de Persuasión durante este turno, intentará llevarlo acabo en todos los turnos siguientes.

## 4.08 CONDICIONES DE VICTORIA

**4.08.1 CÓMO GANAR:** Las Condiciones de Victoria no cambian con respecto al Juego Básico. El jugador tiene varias ventajas aparentes sobre sus predecibles oponentes Neutrales debido a su mayor libertad de acción y la capacidad de inspeccionar sus Cartas de Intriga y sus Tesoros de Facción. La carga de mantener la República a flote compensa esto de alguna manera. Los Neutrales tienden a estar centrados en sí mismos, por lo que el jugador debe tomar la iniciativa,

muchas veces invirtiendo no para enriquecer su Facción sino para salvaguardar la República. Por ejemplo, no es raro que los Plutócratas usen su posición de salida privilegiada como Cónsul Inicial de Roma para forjar un monopolio sobre el Censor que dura tanto como se mantienen en la Coalición Gobernante. Puede que el jugador vea necesario sacrificar uno de sus turnos de selección de Ganancias para entregar un título de Cónsul a un Senador menor entre los Plutócratas

con el objetivo de que sea otro en esa Facción el que sea candidato a Censor y, de esta manera, frenar la ganancia de Influencia del Cónsul Inicial de Roma original. De hecho, el jugador puede considerarse el vencedor moral si consigue mantener la República intacta hasta el final del Escenario, independientemente de cómo quede su propia Facción.

THRAEX·MIR·MILLO·DIMANCHAERI  
V·SPARTACUS·BATIATIANUS  
V·CRIXUS·BATIATIANUS  
P·THEOKOLES·SOLONIANUS

# V. CAMBIOS EN ESTA EDICIÓN

**República de Roma** siempre ha sido conocido por tener una infame lista de erratas, tanto oficiales como no oficiales. Los cambios que enumeramos a continuación reflejan las diferencias entre esta última edición comparada con el juego original y la lista oficial de erratas de Avalon Hill. Cualquier diferencia con el reglamento original que no aparezca más abajo es muy probable que esté detallada en la lista oficial de erratas recopilada durante los últimos 20 años por los aficionados, y esté disponible, buscando un poco, en Internet. Es necesario tener en cuenta que no se han listado los cambios de terminología o los cambios cosméticos. Los únicos que se han listado son aquellos que afectan a las mecánicas.

1) Ahora, cuando aparece la Carta de Evento “El Fin de una Era”, la partida termina en la Fase de Foro en lugar de acabar al final del turno en el que se roba la última carta del mazo. El cambio implica una construcción del mazo ligeramente distinta y un cambio en las reglas que hacían mención a volver a barajar el mazo.

- Motivo del cambio: Limitar la “ronda de Asesinatos gratis” que se daba artificialmente al final de la partida.

2) La transferencia de Talentos entre los jugadores se ha movido al paso de Ingresos Personales en la Fase de Ingresos.

- Motivo del cambio: Simplificar la Fase de Ingresos y asegurar que ningún jugador podía dejar de cumplir un Acuerdo Público haciendo una Donación a la República antes de tener que cumplirlo.

3) Los Gobernadores Corruptos puede ser sometidos a Juicio incluso cuando se les ha llamado en la Fase de Senado.

Motivo del cambio: Eliminar el vacío legal por el cual los Gobernadores Corruptos podían evitar la amenaza de un Juicio.

4) Las Facciones que tengan dos Estadistas opuestos no pueden abandonar libremente a uno de ellos.

Motivo del cambio: Eliminar las numerosas dudas sobre las reglas que emanaban de “abandonar” a un Senador, algo que sucedía muy pocas veces.

5) Se eliminan el diagrama y la tirada de dados para determinar qué parte de las bajas que sufre un Ejército mixto se aplican a Legiones y qué parte a Ejércitos Provinciales y se sustituye por un esquema de 1 Legión por cada 2 Tropas Provinciales.

Motivo del cambio: Simplificar el modo en que se aplican las bajas en las Guerras Provinciales.

6) Se elimina el puesto de “banquero” oficial.

Motivo del cambio: Ahora los jugadores pueden coger dinero de la Reserva como les sea más cómodo. Si quisiesen a alguien que hiciese de banquero, pueden nombrarlo ellos mismos.

7) Se eliminan las reglas de Exilio.

Motivo del cambio: El exilio no se usaba habitualmente y no aportaba nada al juego.

8) La pérdida de Legiones en una batalla provoca una pequeña pérdida de Popularidad

Motivo del cambio: Por un lado, ofrecer un método alternativo a los Juicios Menores para bajar la Popularidad de un Senador demasiado popular, y por otro simula de una manera más fiel las consecuencias de la pérdida de tropas.

9) El Senador con el número ID más bajo no es nombrado Cónsul Inicial de Roma sino que el nombramiento se realiza al azar.

Motivo del cambio: Limitar la ventaja del jugador que controle el Senador con ID 1 al principio del Escenario de la República Temprana.

10) Ahora los jugadores marcan, con fichas y ajustando las Cartas de Concesión, quién puede ser objeto de un Juicio Menor o Mayor.

Motivo del cambio: Se ha hecho así para minimizar el factor memorístico del trabajo del Censor (*A ver, repitamos otra vez. ¿Quién puede ser juzgado este turno?*) aunque añade componentes adicionales. Los jugadores pueden decidir, como grupo, si usan estas fichas o no.

11) Los Talentos del Tesoro de Facción no pueden ser usados para ayudar al atacante en un Intento de Persuasión.

Motivo del cambio: El reglamento y las Tarjetas Resumen de ayuda al jugador se contradecían en este punto. Aunque la lista de erratas de AH clarificó que los Talentos podían ser usados para ayudar al atacante, la mayoría de la comunidad de **República de Roma** asumió que era una respuesta equivocada y nunca jugó de esta manera debido a los efectos negativos que veían que podía provocar esta regla. Hemos decidido que permitir que otras Facciones ayuden al atacante en un Intento de Persuasión da una ventaja excesiva al atacante y aumenta de manera significativa el caos durante los Intentos de Persuasión.

12) La regla opcional de Retraso Temporal de las Guerras Relacionadas se convierte en Regla Oficial (Guerras Inminentes)

Motivo del cambio: La revista General de AH publicó una variante que hacía que una Guerra Relacionada no se convirtiese en una Guerra Activa de forma inmediata si ya había otra Guerra Relacionada del mismo tipo en juego. Esta regla opcional extremadamente popular fue considerada por la mayoría de los jugadores como imprescindible para poder tener al menos una oportunidad de luchar en la mayoría de los escenarios más difíciles. Desde entonces se ha convertido en estándar en la mayoría de las partidas y ahora se ha hecho oficial. Estas guerras “con retraso” se denominan ahora Guerras Inminentes.

13) Ya no hay que elegir entre Cambiar el Líder de Facción o Patrocinar unos Juegos

Motivo del cambio: Creemos que la regla que impedía Cambiar de Líder de Facción a quien había Patrocinado unos Juegos es arbitraria, poco intuitiva y no ayuda a que se cree la ambientación más adecuada al juego. Después de un largo debate, tanto interno como con el diseñador, se decidió que eliminar esta restricción de la regla iba a tener poco o ningún impacto y que, sin embargo, iba a pulir una pequeña pero bastante obvia rareza.

SUSPITUM PUERUM  
CENSUS THREX

# VI. APUNTES

## APUNTES PARA EL JUGADOR

### PRINCIPIANTE

Aquí estás, con los ojos como platos e inocente, a punto de enfrentarte a tu primera partida de **República de Roma**... probablemente, en la República Temprana. Bien hecho, ¡es la más dura! Quizás sólo le has echado un vistazo a las reglas, pero ya tienes claro que no es el típico *wargame*. Si vas a jugar con jugadores veteranos, chaval, estás muerto. Intenta aliarte con alguno y quedarte a su lado durante un rato. Mientras le seas útil probablemente te deje alguna sobra. Probablemente no ganes, pero al menos tendrás algo que decir sobre quién gana. Y, quién sabe, quizá tengas suerte. Además puedes aumentar tus posibilidades si tienes en cuenta estos consejos:

1. ¡Permaneced unidos! Éste no es el típico juego que le pone las cosas fáciles a los jugadores: Es letal. Está diseñado para tentarte y llevarte a la perdición. Los novatos que jueguen de forma agresiva muy pronto se encontrarán teniendo que elegir entre una muerte gloriosa frente a las picas de una falange hostil o una muerte algo más sórdida a manos de una turba enfurecida.
2. Combate las Guerras Púnicas y las Guerras Macedónicas tan pronto como sea posible y con tantas Fuerzas como podáis reunir. No te cortes. Si tonteeas con empates hasta que aparezcan Guerras Relacionadas o Aníbal toda la cooperación del mundo puede que no sea suficiente. Ya habrá tiempo para ser insidioso una vez que Cartago haya sido destruida.
3. Recluta un Ejército grande cuanto antes. La Escasez de Hombres siempre llega cuando el número de Guerras Activas alcanza el punto crítico.
4. Usa tu dinero para Patrocinar unos Juegos, muchos Juegos. Es mejor para la buena marcha de la República que las Leyes Agrarias y te creará menos enemigos.
5. No dejes que las Concesiones se queden sin dueño en el Foro o en tu mano. Negocia con ellas con total libertad a cambio de favores. Pero, sobre todo, no las uses hasta que hayas asentado tu Popularidad o te hayas garantizado el control del Censor, si no quieres comprobar de primera mano cómo terminan los Juicios.
6. Intenta ganar la partida a los puntos jugando las cartas con una Roma sana. Los otros métodos son muy volátiles para un principiante.
7. No dejes que al resto de jugadores les salgan baratas sus Iniciativas adicionales. En cambio, intenta llevártelas sólo cuando tengas algo que ganar como otro Intento de Persuasión contra un atractivo y vulnerable Senador. En otro caso, quédate con la diferencia mientras tus oponentes gastan su dinero.
8. Vigila al Cónsul Inicial de Roma. Como será el único Senador con rango Consular,

se convierte automáticamente en el Censor del primer turno. Si se permite que su Facción continúe en el poder es posible que coja una ventaja imposible de recortar. Puede que ofrezca grandes sumas a cambio de los votos necesarios para seguir teniendo un Cónsul en su Facción. No dejes que le salga barato.

9. ¡Permaneced juntos! Lo he dicho antes, pero merece la pena que lo repita. No te crees enemigos a las primeras de cambio. Como en el *Risk*, es muy raro que la partida se gane al principio. Con unas precauciones razonables, deberían pasar al menos 6 turnos antes de que alguien esté en disposición de ganar. Mide tus tiempos y espera tu oportunidad.

### CON CIERTA EXPERIENCIA

Ahora que ya has jugado unas cuantas partidas probablemente ya estés preparado para empezar a cortar algunos cuellos, así que seamos un poco más específicos.

1. Usa tu poder como Cónsul de Roma de la misma forma que un cirujano usa su escalpelo. Planifica con antelación. Siempre deberías tener un plan no sólo para lo que quieres conseguir en esta Fase de Senado, sino también en la siguiente. Si incrementas ahora tu Popularidad o envías a un oponente a una Provincia puede que hagas que uno de tus Senadores sea un candidato a Cónsul con más probabilidades en el próximo turno. Tienes un poder enorme con tu habilidad para sacar Leyes Agrarias a la palestra o decidir el orden de las votaciones. Como Cónsul, siempre deberías tener dinero en tu Tesoro Personal para decantar aquellas votaciones que estén apretadas.
2. Cuando formules Proposiciones combina las Gobernaciones y Concesiones en una única propuesta para asegurarte un amplio apoyo para su aprobación. No seas tímido. Haz ofertas. La política es un juego de avaricia a todos los niveles, y todo político tiene su precio. No tengas miedo de quedarte fuera del reparto a cambio de la promesa de votos en otras medidas. Utiliza tus Cartas de Intriga como sobornos a cambio de los votos o el apoyo que necesitas. Siempre hay una forma de salirte con la tuya si creas las circunstancias adecuadas.
3. Si tienes al mejor General, utilízalo para conseguir una victoria temprana y después retíralo de la política. Una vez que has hecho esto puedes ser un poco obstruccionista, votando en contra de reclutar nuevos ejércitos y similares con la esperanza de que una República inestable se vea forzada a buscar tus servicios. A menudo, un Dictador impone sus condiciones mientras mantiene a raya el desastre.
4. Evita dar la imagen de que llevas la iniciativa. Incluso el jugador más débil puede estar en la mejor posición para ser un candidato de compromiso cuando los otros están persiguiendo a una Facción más dominante. Si una coalición dominante te ha dejado fuera de la acción,

mátalos con dulzura... escoge un líder e inúndalo de apoyo. Sólo creando un líder claro puedes debilitar su coalición y unir a todos contra él.

5. No veas el gobierno de una Provincia como un exilio. Te permite construir una base de poder a la vez que estás relativamente a salvo de los peligros de estar en la Urbe. Verres afirmó que un tercio de su botín estaba reservado para sus acusadores, otro tercio para los abogados y el otro tercio para él. Una gran cantidad de dinero transferido desde el Tesoro de la Facción al Tesoro Personal del Gobernador en el momento de su regreso puede comprar un montón de amigos si es necesario.

6. Al principio gasta tu dinero en Atraer Caballos. Al final gasta tu dinero en sobornos.

### AVANZADO

Como me dijo una de las personas encargadas de realizar las pruebas de juego, te habrás dado cuenta a estas alturas de que este juego hace que casi todos los demás parezcan el *Tres en raya*. Lo diseñé para aquellos que creen que el *Diplomacy* es demasiado suave. Hay muchas formas sutiles de conseguir ventaja incluso sobre jugadores experimentados. A continuación señalamos algunas de ellas:

1. Sólo deberías planear una victoria por conquista si te encuentras en el Escenario de la República Tardía. Sólo en este Escenario es fácil conseguir la Lealtad de las Legiones hacia su General y en contra de la República. Sin embargo, debido a esto y a la Fuerza menor de las Guerras extranjeras, el Senado debería de ser reacio a confiar a un General un Ejército dominante. Para superar este escollo, necesitarás tener un Tesoro de Facción abultado y aprobar las Leyes necesarias cuando estés preparado para golpear.
2. Usa el poder del Censor. Juzga siempre a los Senadores vulnerables. El simple hecho de verse amenazado por un Juicio ya vale algo, esto es, el valor de tu promesa de no iniciar ese Juicio.
3. Añade siempre algo a tu Tesoro de Facción. Es lo único que no te puede arrebatar un cambio de circunstancias, y es la única fuente de poder con la que no se puede contar y usar contra ti de forma inmediata.
4. Sé retorcido. ¿Así que quieres ser Censor? Puedes permitirte ser generoso. Nomina a uno de tus rivales como Censor, pero vota el último. Si parece que va a salir elegido, veta la Proposición. ¡Un candidato menos del que preocuparse! Y si el tuyo es el único candidato posible que queda, pues bueno...
5. Una vez que un Senador rival alcanza 21 de Influencia hay que estar siempre atento a una posible Proposición de Dictador Perpetuo. Provee de fondos tu Tesoro Personal para hacer

frente a esa votación. Si tú tienes un Senador así, busca oportunidades para dar la vuelta a esa votación enviando a los Senadores influyentes fuera de Roma a combatir en Guerras o a gobernar lucrativas Provincias.

6. No te pases con los Asesinatos. No eran tan comunes en Roma, y por esa razón las penalizaciones por utilizarlos son especialmente duras. En una partida bien llevada, un jugador nunca planea cómo ser un Asesino. Más bien planea cómo forzar a otro jugador a ser un Asesino. Por ejemplo, durante una votación para Dictador Perpetuo que parece que va a salir adelante, el MMRD tiene un gran poder

ya que decide el orden de las votaciones. El último jugador llamado a votar tendrá la elección de convertirse en un Asesino o dejar que la partida termine. La Facción que más tenga que perder debería verse forzada a sentarse en ese incómodo sillón.

7. Usa tu imaginación. No existe una mala Carta de Intriga, sólo malos jugadores. Por ejemplo, a simple vista la Carta de Ley Julia parece ser perjudicial para la Facción que la juega. Pero cuando no quedan Leyes Agrarias, el Nivel de Descontento está alto y hay Escases de Hombres, ¿cuánto pagarán tus compañeros

jugadores por ver caer esa carta? Seguramente podrás ser el próximo Cónsul o Censor.

8. Sé flexible. Hay muchas formas de ganar y las mejores son las menos obvias. Simplemente porque un plan fracase no está todo perdido. Una epidemia puede convertir a un don nadie en el nuevo líder del Senado en un solo turno. Un jugador nunca está fuera de la **República de Roma** mientras no se rinda.

Robert Haines

## NOTAS HISTÓRICAS

La República Romana nace en el año 509 a. C. cuando la joven ciudad estado expulsó a su último rey, Tarquino el Soberbio. Durante los dos siglos siguientes se fue desarrollando el sistema republicano, que supuso el declive de la aristocracia en favor de una oligarquía plebeya. Este auge quedaría confirmado en 287 a. C.

La República poseía un cuerpo de magistrados elegidos anualmente, a cuyo frente se situaban dos cónsules. Ellos y sus inmediatos subordinados, los pretores, eran normalmente los únicos con mando sobre el ejército. Sin embargo, en momentos de crisis los cónsules y el Senado podían nombrar un dictador quien, a su vez, designaba a un ayudante conocido como *magister equitum*, el Jefe de la Caballería. Estos magistrados disponían, durante un máximo de seis meses, de poderes superiores a los de los cargos anuales. El Senado también podía prorrogar el poder de un cónsul o un pretor más allá del periodo habitual nombrándole procónsul o propretor con posibilidad de comandar tropas.

Más allá de los casos excepcionales mencionados arriba los cargos más importantes eran los dos censores y el *pontifex maximus*. Los censores se elegían cada cinco años para elaborar el censo de ciudadanos. Entre sus facultades también estaba la de expulsar del Senado a los miembros que hubiesen tenido una conducta reprochable. Por su parte, el *pontifex maximus*, elegido de forma vitalicia, encabezaba la jerarquía religiosa. Por último, anualmente se elegían diez tribunos de la plebe, que tenían la potestad de iniciar proyectos legislativos o vetar cualquier acto del gobierno.

De las cuatro asambleas ciudadanas de la República sólo dos tenían cierta relevancia política: Los comicios centuriados, que elegían a los cónsules, pretores y censores; y los comicios tribunados, que elegían a los tribunos de la plebe y aprobaban leyes. El Senado, formado por 300 miembros hasta mediados del siglo I a. C., se componía de ex magistrados que mantenían su puesto de por vida. Su principal función era consultiva después de que se viese despojado de su poder legislativo en 287 a. C.

En la Roma republicana el pueblo era la autoridad soberana, eligiendo, legislando y declarando la guerra. Sobre el papel cualquier ciudadano podía acceder a las magistraturas. Sin embargo, los altos costes que implicaba la carrera política restringían la participación a los ricos terratenientes de la clase senatorial, con lo que en la práctica el régimen estaba controlado por una oligarquía.

Aunque esta institución carecía de poderes legales, dominaba fácilmente los procesos legislativos. Así mismo, los magistrados, supuestamente independientes, eran en realidad un instrumento del Senado.

Dado que pertenecían a la misma clase, las familias de la nobleza senatorial compartían propósitos y formas de entender su papel, pero a menudo se enzarzaban en peleas por la preeminencia dentro del Senado. Esta preeminencia provenía del prestigio ganado sirviendo a Roma, más que de la riqueza o el poder. Todo estadista soñaba con destacar sobre sus colegas por su prestigio y llegar a ser reconocido como el "Primero de los senadores", el *Princeps Senatus*, el puesto de más dignidad de este órgano.

Hasta el último siglo de la República, el pueblo romano estaba bastante satisfecho con el gobierno de la oligarquía senatorial, que servía muy bien a la República. Mientras se llevaban a cabo reestructuraciones internas en los siglos V y IV a. C., Roma fue capaz de conquistar y unificar la Península Itálica, creando una base sólida para sus aventuras ultramarinas. Se hizo dueña del Mediterráneo Occidental destruyendo el poder de Cartago (Primera Guerra Púnica, 264-241 a. C. y Segunda Guerra Púnica, 218-201 a. C.) y después fue arrastrada hacia la Península Balcánica por Filipo V de Macedonia, que se había unido a Aníbal en su guerra contra Roma (Primera Guerra Macedónica 214-205 a. C.). La derrota de Filipo en la Segunda Guerra Macedónica (200-196 a. C.) supuso rápidamente el enfrentamiento con la última gran potencia del Mediterráneo, el Imperio Seléucida de Asia. El destino de Antíoco III no fue mejor que el de Filipo (192-189 a. C.). Quedaban muchas batallas por librar y los romanos aún ocuparían grandes territorios pero después del año 189 a. C. la República no tenía ningún rival serio por el control del Mediterráneo.

Sin embargo, las guerras de Oriente, producidas inmediatamente después de la devastadora estancia de Aníbal en Italia, crearon graves problemas económicos y sociales. Esta inestabilidad interna reflejaba la dificultad que tenía una ciudad estado con una milicia civil a la hora de responder a las demandas de un imperio en crecimiento. Eran necesarias reformas importantes, pero la oligarquía senatorial que, durante el segundo siglo había visto aumentar su poder de forma extraordinaria, miraba más por sus propios intereses que por los de la República. Incluso las reformas más moderadas se encontraban con la

resistencia de un Senado corto de miras que sólo pensaba en sí mismo. En el año 133 a. C., Ti. Sempronio Graco, usando tácticas nunca antes empleadas pero perfectamente legales, consiguió el control de los comicios tribunados y comenzó un asalto revolucionario a la autoridad tradicional del Senado.

Así comenzó un periodo de convulsiones que duró un siglo y que terminaría con la República en el año 27 a. C. La mayoría del Senado, los *optimates*, se oponían a cualquier reforma; tenían la ventaja de defender un mismo objetivo, además de contar con mayores fortunas y un amplio control de los resortes del poder. En oposición a ellos se encontraban los *populares*, un cajón de sastre que aglutinaba muy diversas fuerzas antisenatoriales, normalmente lideradas por la minoría disidente del Senado. Los primeros líderes *populares*, como los hermanos Graco, fueron auténticos reformistas. Sin embargo, el ataque a los *optimates* pronto se convirtió en un recurso fácil para encumbrarse y satisfacer ambiciones políticas personales. El movimiento reformista se convirtió en un mero pretexto que alimentó la desestabilización social y que acabaría por desembocar en la guerra civil.

El Senado resistió a la ley de reforma de Ti. Graco, pero antes de su muerte durante unos disturbios el tribuno de la plebe había demostrado que era posible conseguir el apoyo de los comicios tribunados y aprobar medidas en contra de los deseos del Senado. Incapaz de aceptar ni siquiera reformas moderadas, el sistema senatorial había dejado al descubierto su debilidad: Todo su poder se basaba únicamente en la costumbre. Más consciente políticamente quizás que su hermano, C. Graco intentó en los años 123 y 122 a. C. crear un cuerpo antisenatorial más estable con el apoyo de los caballeros, los adinerados hombres de negocios que hasta ahora no se habían mezclado en política. Tuvo éxito, pero su trabajo fue rápidamente deshecho cuando tanto él como el resto de los líderes *populares* fueron asesinados en un tumulto provocado por el Senado.

El uso de la violencia consolidó el uso de métodos expeditivos, que arraigaron definitivamente en la arena política con la llegada de los militares de carrera. Así, a finales del siglo II a. C. el prestigioso general Mario se hizo con el liderazgo de los *populares* y logró un hecho sin precedentes: Ser nombrado cónsul seis veces en ocho años.

Mario, que llevó a cabo la profesionalización del ejército, se valió de su influencia entre los



soldados para impulsar su carrera política. Convertidos en agitadores y matones mezclados entre la muchedumbre, los legionarios veteranos facilitaron el encumbramiento de su general, que sin embargo nunca utilizó la fuerza militar para lograr sus fines. Con todo, Mario marcó un camino que sus sucesores no dudaron en transitar. De este modo irrumpió en la escena política el ejército, una fuerza poderosa que se mostraría a menudo más fiel a su general que a la República. El primer general en llevar legiones sobre Roma fue L. Cornelio Sila, el paladín del Senado a principios del siglo I a. C. Sila se labró su reputación militar y la adhesión de sus veteranos durante la gran revuelta de los aliados (Guerra Social, 91-87 a. C.) que a la postre sirvió para extender la ciudadanía romana a los aliados itálicos. También demostró sus aptitudes militares en su victoria sobre el rey Mitrídates VI del Ponto, en Asia Menor (88-85 a. C.) Cuando volvió de esta campaña, Sila se convirtió en estandarte de los *optimates* y derrotó a las fuerzas de Mario en la primera guerra civil de Roma. En el momento de su muerte, en el 78 a. C., el Senado parecía tener de nuevo el control.

Pero las apariencias, especialmente en política, pueden engañar. La violencia ya formaba parte integral del sistema político, y había demasiados hombres ambiciosos dispuestos a seguir los ejemplos de Mario y Sila. Aunque las convulsiones que se sucedieron en los años siguientes pueden interpretarse como nuevos enfrentamientos entre

*optimates* y *populares*, en realidad el futuro de la República no estaba ya en manos de facciones sino de individuos tremendamente poderosos y, en última instancia, de los ejércitos que les apoyaban. La política exterior quedó supeditada a las luchas intestinas, ya que los contendientes políticos buscaban mandos militares como un medio de conseguir dinero, reputación y, sobre todo, ejércitos veteranos para la conquista de Roma.

La siguiente generación de líderes surgió de entre las propias filas de Sila. Tanto Cn. Pompeyo el Grande como M. Licinio Craso se aprovecharon de las crisis militares en Hispania y la Península Itálica (Guerra de Sertorio, 80-72 a. C., Revuelta de Espartaco, 72-71 a. C.) para conseguir el mando de ejércitos con los que intimidar al Senado. La negativa de este órgano a plegarse a Pompeyo aproximó a éste hacia Craso, un hombre sumamente rico que se había convertido en líder de los *populares*. La relación entre los dos hombres se fue enconando a lo largo de la década de los 60, a medida que aumentaba la reputación militar de Pompeyo (en su mayor parte inmerecida) gracias a la ofensiva que limpió el Mediterráneo de piratas y a las campañas en Oriente (Tercera Guerra Mitrídatea 72-66 a. C.). Sin embargo, se evitó la guerra civil gracias a un joven C. Julio César, quien en el año 60 a. C. forjó una alianza política privada con los líderes: El primer triunvirato. El entendimiento entre los tres estadistas duró una década, durante la cual César se lanzó a la conquista de la Galia.

Sin embargo, en 53 a. C. la muerte de Craso en la guerra contra los partos cambiaba la escena política. El reparto de poderes entre los supervivientes llevó a un nuevo enfrentamiento que se saldó con la marcha de César sobre Roma, el año 49 a. C. Un año después Pompeyo, derrotado y huido, era asesinado en Egipto por orden de la última de los Ptolomeos, Cleopatra VII.

La República ya estaba casi muerta en el año 44 a. C. cuando César fue asesinado, pero Roma todavía sufriría la agonía de otra guerra civil. M. Antonio y M. Emilio Lépido, colaboradores de César, formaron en 43 a. C. el segundo triunvirato con C. Octavio, el bisnieto y heredero del conquistador de la Galia. Durante la década de los 30, Lépido fue apartado. Octavio consiguió el control de la Península Itálica y la zona occidental del Imperio, mientras Antonio se establecía en Oriente y sellaba una alianza con Cleopatra. Finalmente estalló la guerra entre los dos líderes romanos, que terminaría en 31 a. C. con la derrota y el suicidio de Antonio y Cleopatra. En el año 27 a. C. Octavio comenzó a poner las bases del Principado, una autocracia disfrazada de república. Tomó el nombre de Augusto y el título de Príncipeps y se convirtió en el primer emperador de Roma.

Richard M. Berthold

## NOTAS DEL DISEÑADOR

**República de Roma** representa la destilación de 250 años de la Historia de Roma, desde aproximadamente el 265 a. C. hasta el 44 a. C. Se trata de un periodo comprendido entre la lucha entre patricios y plebeyos, de cuyo seno salió un nuevo sistema republicano, y la muerte de Julio César, que dirigió uno de los últimos embates al régimen senatorial. Durante este periodo el escenario político experimenta un cambio brusco cuando la clase dirigente, habituada a una guerra sorda entre facciones tradicionalmente enfrentadas, deja de lado el bien de la República para satisfacer ambiciones personales. La meta de **República de Roma**, el control de los resortes del poder, acercará a los jugadores a las causas de las convulsiones que comenzaron en el 133 a. C.

Originalmente, el juego se diseñó para ser un simulador político de la República Romana de mediados del siglo III a. C., con guerras aleatorias y un número determinado de parcelas de poder. No obstante, evolucionó hacia un juego histórico en el que los jugadores realmente construían el imperio desde sus inicios y, al hacerlo, desarrollaban y cambiaban el entorno político en el que competían. Las Cartas de Foro, separadas en tres mazos, pretenden recrear de forma rigurosa el marco histórico al mostrar las principales guerras, personalidades, sucesos y eventos de ese momento. El primer grupo (blanco) es más o menos el periodo que va del 265 al 189 a. C.; el segundo (gris) comprende del 188 al 100 a. C.; el último (rojo), va del 99 al 44 a. C.

Las cartas de guerra representan los principales conflictos del periodo y sus valores se basan en las guerras reales, aunque son de alguna manera "falsos" dado que no es probable que durante la partida aparezcan en orden cronológico. Aquellos que fueron más o menos provocados por los

romanos (como la Segunda Guerra Macedónica) se han etiquetado como "Latentes", para dar a los jugadores cierta capacidad de elegir cuándo quieren luchar. Respecto a las flotas, salvo pocas excepciones, los requisitos representan las necesidades de transporte más que un combate naval. A veces puede parecer que las amenazas bélicas que surgen en un momento dado son excesivas, sobre todo con el potencial efecto multiplicativo de las guerras, pero hay que tener en cuenta que Roma creció en un mundo duro. La intención es que la posibilidad de destrucción total inspire en los jugadores algo parecido a la paranoia sobre la seguridad nacional que parecía mover al Senado.

De la misma forma, las cartas de provincia se han basado en sus contrapartidas reales, y también aquí hay cierto grado de distorsión histórica. En el juego, todas las provincias se crean de manera automática por las guerras adecuadas, y esto está muy alejado de ser lo que sucedió realmente. De hecho, el Senado odiaba las cargas asociadas al control territorial directo. Allí donde era posible prefería no crear provincias y gobernar la zona mediante estados satélite. Adoptamos el mecanismo de *guerra-crea-provincias* porque es más sencillo. El reparto de los mandos de las provincias también está simplificado; durante la República tardía los puestos eran ocupados automáticamente por los cónsules y pretores del año anterior, pero los hemos convertidos en cargos electos y hemos alargado el mandato del cargo para añadir más estabilidad en las votaciones y más acción política al juego. La mejora de una provincia simplemente refleja el desarrollo de su economía y su infraestructura.

La estructura política real de la República también ha sido simplificada en el juego. Con la excepción de los tribunos de la plebe, todos los

cargos por debajo de los cónsules se han evitado para hacer el juego más jugable. Los tribunos, por su capacidad de veto y de realizar propuestas legislativas, representaban un poder que no podíamos dejar de lado. Sin embargo, dado que se elegían diez al año, nos ha parecido razonable y mucho más jugable representar su adhesión a una facción mediante cartas al azar. También aparecen en el juego los censores, que en la antigua Roma eran elegidos cada cinco años para un mandato de 18 meses. No llevaban a cabo juicios por corrupción, como sucede en **República de Roma**, pero sí tenían la capacidad de expulsar a miembros del senado por conductas reprobables. Esta posibilidad se refleja, en las reglas de juego, en el poder de estos magistrados para llevar a cabo juicios durante los cuales el jugador inculpa tiene una posibilidad de eludir la pena apelando al pueblo (derecho conocido como *provocatio ad populum*). Otro cambio respecto a la estructura política histórica de Roma es que el cargo de dictador y su *magister equitum* (recursos a los que se acudía muy raramente) tenían una duración de seis meses. Por su parte, el papel político de la jerarquía religiosa, procedente de su liderazgo espiritual, aparece reflejado en el juego en los votos adicionales que el *pontifex maximus* y los sacerdotes tienen en asuntos militares.

Las asambleas populares se han eliminado del juego, ya que antes de la revolución social eran apenas comparsas del senado y, tras las reformas del 133 a. C., se convirtieron en meros instrumentos en manos de senadores ambiciosos. Es decir, durante la mayor parte de la historia de la República la política del Senado era la política de Roma. Tras las reformas sociales, el pueblo, o por lo menos aquellos que vivían en Roma, empezaron a desempeñar un papel político directo, si bien muy limitado. Sin embargo, el pueblo

romano tiene cierta influencia en el juego a través del “Nivel de Descontento”, que se añadió principalmente para darle al senado otro motivo de preocupación. La organización de juegos y las leyes agrarias, que solían ser una válvula de escape para aliviar las tensiones sociales de amplias capas empobrecidas, derivaron a partir de las reformas sociales en mecanismos para conseguir apoyos políticos concretos de la plebe, más que en medios para evitar revueltas populares. De hecho, la República Romana nunca se enfrentó a una posibilidad real de una revuelta popular, pero queríamos añadir más presión al senado para que se encargase de la política interior; por eso le dimos al *populus romanus* un papel en el juego.

El senado es el núcleo del juego. Durante la mayor parte de la República tuvo unos 300 senadores, y hasta las reformas de los Gracos presentaba un frente más o menos unido en la dirección de Roma. No obstante, tras esa aparente unidad se escondía un torbellino de alianzas cambiantes entre las familias de la nobleza. Aunque este órgano actuaba de forma consensuada por el bien de Roma, cada uno de sus miembros maniobraba constantemente para mejorar su posición e influencia particular.

Cada carta de senador representa al líder de una de las familias más importantes de aquella época. Los números de las cartas son históricamente arbitrarios y difieren entre sí para aportar variedad. La puntuación de oratoria (votos) de las cartas es la habilidad de ese político en concreto para controlar la opinión de gente menos importante dentro del senado. Frente a la arbitrariedad de las cartas de senador, las de estadistas representan figuras históricas cuyas puntuaciones reflejan en cierta manera las características de ese personaje. Se suele decir que las personas están moldeadas por sus circunstancias. En este sentido, el juego no puede aspirar a ser muy riguroso con la Historia ya que es poco probable que a lo largo de la partida estos estadistas aparezcan en su contexto histórico exacto. Este hecho se pone de relieve por las características especiales que se les asignan. Dos ejemplos: Fabio Máximo reduce las bajas a la mitad debido a las “tácticas fabianas” que utilizó contra Aníbal; la lealtad de Sila es 0 si se encuentra en la misma facción que Mario, porque su tradicional enemistad anima a que graviten hacia facciones distintas.

El planteamiento anterior explica que muchos enemigos, como Espartaco, tengan la capacidad de influir en guerras o revueltas con las que no estaban asociados históricamente. La versatilidad de los líderes provoca que estas

figuras se activen con frecuencia en conflictos muy distintos, incrementando la amenaza potencial de las guerras y las revueltas. Teniendo esto en cuenta, los líderes aparecen bajo un punto de vista más amplio a través del cual Vercingétorix, por ejemplo, se convierte en un hábil caudillo para cualquier levantamiento galo. De hecho, dado que los líderes y los estadistas a menudo permanecen en juego durante largos periodos de tiempo, también podrían ser vistos como binomios de padre e hijo, en los cuales el vástago continúa con las ideas de su antecesor.

No conocemos demasiado acerca del funcionamiento interno del senado, pero la reunión del senado del juego es probablemente mucho más rígida y encorsetada que su referente histórico. Ha sido necesario añadir varias restricciones para hacer que el juego funcione y evitar que los jugadores se aprovechasen de las posibilidades propias de una reunión abierta para distorsionar el juego. Concretamente, la elección de un “Cónsul de Campo” y de un “Cónsul de Roma” no tiene base histórica, pero simplifica el juego. Por otra parte, el soborno generalizado para atraerse votos, que parece ser una característica del periodo posterior de las reformas sociales, aparece como un mecanismo válido desde el principio de la partida. Nos permitimos esta licencia porque necesitábamos una forma de transformar de forma directa el poder económico en poder político.

Muchos de los aspectos económicos del juego pueden inducir también a error. La oligarquía senatorial, especialmente en los años anteriores a los Gracos representaba a la riqueza de la tierra, y dejaba los asuntos comerciales en manos de los caballeros. De hecho, los senadores tenían legalmente prohibidas muchas actividades comerciales. Sin embargo hemos permitido que se asignen a senadores concesiones que normalmente estarían en manos de caballeros, con el fin de proporcionar mayores ingresos y más capacidad de acción en el senado. Los propios caballeros, cuyo papel político no despegó hasta las reformas del siglo II a. C., aparecen como influencia política y económica adicional de las facciones senatoriales gracias a alianzas con la comunidad mercantil. Por cierto que un recaudador era una persona o grupo de individuos (inevitablemente caballeros) en los que la República delegaba el cobro de los impuestos de una provincia. Este sistema tan proclive a la corrupción cambió tras la caída de la República.

Muchas cartas de evento y de intriga son genéricas y tienen la intención de añadir variedad y cambios repentinos al juego, aunque la mayoría de las cartas de intriga es propia de la última etapa de la República. Algunos de los eventos sí representan sucesos históricos tal y como indican sus fechas. Aunque la mayoría son fácilmente comprensibles otros pueden plantear ciertas dificultades, como por ejemplo las proscripciones, un mecanismo utilizado por Sila (y más tarde por Octavio y Antonio) para eliminar enemigos y quedarse sus propiedades. Este procedimiento consistía en la publicación de listas de personas que podían ser “legalmente” asesinadas por ser enemigos de la República. 2.600 caballeros murieron por las proscripciones de Sila. Otro suceso: El juicio de Verres, un ex gobernador manifiestamente corrupto, que hubiera sido históricamente insignificante si no fuera por que impulsó al fiscal M. Tulio Cicerón al candelero político. Lo mismo podría decirse de la Conjuración de Catilina (63 a. C.), bien documentada porque sucedió cuando Cicerón era cónsul.

Las reglas de juego de la política en Roma cambiaron drásticamente en el último siglo de la República. Este cambio de rumbo está representado por las cartas de ley, que alteran las reglas del juego de forma similar a lo que pasó durante aquellos tumultuosos años. Quizás la más importante sea la carta de “Reformas Militares”, cuya aparición implica que la partida ya no puede ser ganada sólo mediante la influencia. Hubo diversos factores que propiciaron que el estamento militar se viese directamente implicado en política, pero probablemente fueron las reformas de Mario las más importantes en la aparición de ejércitos más leales a su general que a la República. Este desarrollo implicaba que la influencia política ya no era un fin sino un medio para conseguir apoyo militar, que se había convertido en la forma última y más segura de alcanzar el poder político.

De todas las formas posibles de ganar el juego, la única históricamente correcta durante toda la República (salvo los últimos 50 años) es ganar a través de la influencia. Ser reconocido como *princeps senatus*, líder no oficial del Senado, significaba superar a tus iguales en prestigio. Aunque el *princeps senatus* nunca tuvo el control de los resortes del poder era lo más cerca que alguien podía estar. Conseguir el control total mediante un golpe militar es algo que sólo fue posible durante las últimas décadas de la República, al igual que la idea de un dictador que en realidad vendría a ser un dictador militar similar al cargo perpetuo que asumió César.

Richard M. Berthold

# CÓMO SE HIZO REPÚBLICA DE ROMA

**República de Roma** se inspira directamente en la obra *Historia de Roma*, de Tito Livio. Después de leer el libro estuve días dándole vueltas. Tenía claro que ahí había material para un jueguecito interesante, pero existía un problema: Para captar la esencia de la política en la antigua Roma necesitaba un planteamiento que obligase a los participantes a dejar de lado su interés personal si no querían ser derrotados de forma colectiva por el propio juego. La solución consistió en reducir el concepto principal de **República de Roma** a un solitario en el que la posición del único jugador está dividida en Facciones. Con este enfoque el resto de las reglas fueron sencillas. Sólo necesité una tarde de trabajo en mi garaje para producir el prototipo con el que jugamos aquella noche.

Las tres primeras partidas con el prototipo de **República de Roma** duraron entre una hora y noventa minutos. El juego nos derrotó en las dos primeras gracias a las guerras, pero logramos acabar la tercera partida cuando Marcus White volvió de una guerra macedónica con un gran ejército y actitud beligerante. Consiguió el honor de ser la primera persona en ganar una partida de **República de Roma**.

Las partidas fueron bastante rápidas porque había una regla que permitía al cónsul hacer propuestas sin miedo a ser penalizado por un voto unánime en contra de la proposición. De esta manera, un cónsul podía agotar los votos y el dinero de los adversarios haciendo proposiciones inaceptables antes de utilizar todo su dinero en la gran proposición de dictador perpetuo. Lo único que podía estropear los planes es que, una vez puestos los cimientos de tu estrategia, otra facción utilizase a un tribuno de la plebe y te forzase a hacer la proposición de dictador perpetuo para uno de sus propios chicos. Tampoco teníamos ejércitos aliados, no se formaban provincias después de las victorias y no había ningún orden histórico en los eventos. Además, podías ser enviado fuera de Roma como gobernador, pero el puesto era totalmente abstracto.

El asunto central del juego en aquel entonces eran los tejemanejes que se hacían dentro del senado (de hecho, llamábamos al juego *Senado*), no las guerras de la expansión de Roma. Había dos rondas de robo de cartas al principio de cada turno; las concesiones estatales se colocaban boca arriba en el foro y se negociaba su reparto durante la fase de senado. Teníamos menos cartas de guerra en juego, pero con un mayor número de robos de cartas siempre era posible que la mala suerte aplastase rápidamente a la República.

Los estudiantes de Historia saben que la obra de Tito Livio no es muy fiable. No es un estudio histórico riguroso sino un compendio de relatos legendarios que los romanos habían creado para explicar su pasado. Por ejemplo, la descripción de Tito Livio de los plebeyos retirándose al Monte Sacro tiene todos los visos de ser una leyenda que casa mal con las posibilidades reales de estallido popular. Sin embargo, la hipótesis de un levantamiento es una ficción que enmarcaba la

actuación del Senado en aquellos momentos y que debió de pesar lo suyo en la forma de actuar de los antiguos romanos. Al fin y al cabo, ¿quién podía desestimar completamente, en aquella época, la posibilidad de una revuelta? Este mismo planteamiento me sirvió también para las guerras púnicas y macedónicas, que no aparecen numeradas en el juego. A pesar de que esta decisión resta rigor histórico, mi principal objetivo era crear un ambiente de inseguridad en el que no sabes a priori qué guerra se puede desatar en un momento dado.

Estuvimos jugando al *Senado* de forma esporádica durante cinco años. Normalmente era la última partida de la tarde, que utilizábamos para llenar ratos muertos. Los jugadores ganamos aproximadamente la mitad de las partidas, lo que entraba más o menos en lo planeado.

Una tarde, Richard Berthold, nuestro profesor de Historia Antigua en la Universidad de Nuevo México, nos sugirió que comercializásemos nuestro juego, y se ofreció voluntario para escribir las reglas de forma coherente. Creí que sería un buen motivo para echarnos unas risas, y le solté MONTONES de papeles, cuadernos llenos de reglas y notas al pobre hombre.

Imagina mi sorpresa cuando una semana más tarde Rick dijo que ya lo había hecho. Más o menos en esa época mi mujer y yo estábamos en proceso de mudarnos a Berkeley, California, donde mi mujer tenía una oferta de trabajo como diseñadora de la Universidad de California. Rick pensó que deberíamos empezar por lo más alto, así que envió las reglas a Avalon Hill. Al cabo de una semana recibimos una carta de respuesta en la que Avalon Hill decía que NUNCA leía manuscritos no solicitados, que los tiraba directamente en la papelera, y preguntaba, si por casualidad, tendríamos un prototipo del juego que pudiesen probar (!).

Al parecer las reglas debieron de caerse de camino a la papelera y Don Greenwood no pudo evitar ver que *Senado* era un juego basado en cartas, por los que siente cierta debilidad. Rick preparó un prototipo rápido y lo envió para que lo probaran durante un periodo de entre seis y ocho semanas. Sin embargo, una semana más tarde Don Greenwood nos envió un contrato.

Ahora que las cosas empezaban a despegar, los responsables de la prueba informaron a Don que eran vencidos una y otra vez por el juego. Yo veía que los que probaban el juego no acaban de comprender cómo trabajar juntos para ganar. Ellos, por su parte, opinaban que el proceso para aprender a jugar bien era tan largo que muchos jugadores desistirían rápidamente. Aunque el asunto ya no era de mi incumbencia, entendí que el problema era un grave escollo para una editora de juegos, por lo que añadimos reglas para que el juego fuera menos letal. Así mismo, se redujo el número de cartas a robar del mazo y se añadieron penalizaciones a las propuestas que no salieran adelante.

Lo siguiente que recibí fue una carta desesperada diciendo que la prueba del juego estaba a punto de venirse abajo porque los jugadores se enfadaban cuando sus oponentes no cumplían su parte de un acuerdo público. Me pedían que encontrase una solución para evitar "que empezasen a darse de puñetazos". La verdad, tengo que admitir que no era la persona adecuada para ello. La sola idea de que los probadores se implicasen tanto en el juego que empezasen a considerar la violencia como una opción hacía latir mi pequeño corazóncito malvado. Sugerí que quizás la solución fuese contratar ADULTOS para llevar a cabo las pruebas. Como te puedes imaginar esa no era la respuesta que esperaban, y desde ese momento quedé fuera del proceso de desarrollo.

Se añadió la regla que obliga a cumplir los acuerdos públicos (ver 1.04.3), que yo, como jugador de *Diplomacy* y *Junta*, odio. Pero bueno, una vez que dejas suelta a tu criatura ya no te pertenece.

El desarrollo del **República de Roma** entró en una nueva fase gracias a la sugerencia de Rick de dotar al juego de mayor profundidad que lo hiciese evolucionar. Con el beneplácito de AH, el profesor Berthold introdujo algunas de sus ideas, entre las que está la creación de reglas que cambian las reglas. Con anterioridad nosotros ya habíamos probado a dejar en manos de los jugadores la modificación de las reglas de juego. Esta posibilidad, que se realizaba de forma consensuada en la fase de senado, fue finalmente desechada por ser poco práctica. Con todo, el experimento dejó un rastro de proposiciones absurdas que usábamos para dar un toque de color al juego, como por ejemplo, requerir a un jugador que llevase una nariz de payaso mientras contaba los votos. Sin embargo, Rick y Don hicieron que la idea funcionase. **República de Roma** estaba listo para convertirse en una simulación histórica, además de una simulación política.

Al final llega la hora de dejar los retoques y publicar el juego. AH lo mandó a imprenta. Ese año **República de Roma** ganó el premio Origin al mejor *wargame* ambientado antes del siglo veinte. Al año siguiente, Descartes compró la licencia y publicó una bellísima edición en francés.

Sólo he jugado a la versión final de **República de Roma** tres veces. El profesor Berthold ha jugado una. Sin embargo he visto muchas partidas y, si alguna vez has jugado *online* es muy probable que haya visto tus andanzas.

*Senado* era mi juego cuando dejó el garaje en que lo creé, pero mucha gente ha tenido que ver en su desarrollo posterior. A veces me preguntan por qué, siendo el diseñador del juego, mi nombre no aparece más destacado. Debo decir que a lo largo de todos estos años muchos otros han contribuido más que yo su desarrollo. Era mi criatura, pero la liberé. Otros tomaron las ideas y han hecho camino con ellas.

Robert Haines

# VII. GLOSARIO

## A

**Abogado:** Senador que da su consentimiento para ser designado por el Acusado como su defensor en un Juicio determinado (ver 2.05); en un Juicio, ver 2.05.3.

**Abstenerse:** No votar ni a favor ni en contra de una proposición (ver 1.09.12 y 1.09.14).

**Acuerdo Privado:** Cualquier transacción o trato entre jugadores acordado de forma privada. No es vinculante (ver 1.04.4).

**Acuerdo Público:** Cualquier transacción o trato acordado frente al resto de los jugadores. Es vinculante (ver 1.04.3).

**Apelación Popular:** Apelación al pueblo realizada por un Senador Acusado (ver 1.09.421).

**Asesinato:** Ver 1.09.7; para su Resolución, ver 1.09.72, para sus Efectos en el Senado, ver 1.09.721, para Carta de Asesino, ver 1.09.7, para Guardaespaldas, ver 1.07.33, y en un Acuerdo Público, ver 1.04.3.

## B

**Baja:** Para Bajas Terrestres, ver 1.10.61, para Bajas Marítimas, ver 1.10.62 y para la Muerte del General, ver 1.10.7.

**Bancarrotta:** Condición que sucede cuando Roma no puede pagar sus Gastos (ver 1.06.53).

**Batalla Naval:** Batalla librada exclusivamente entre Flotas (ver 1.10.12).

**Batalla Terrestre:** Batalla librada exclusivamente entre Legiones y/o Tropas Provinciales, que a veces requiere de Flotas de Apoyo (ver 1.10.11).

**Bloqueo Naval:** Cuando Roma intenta interceptar una Flota Rebelde (ver 2.03.72).

**Botín de Guerra:** Talentos ganados por la República una vez que se ha derrotado una Guerra (ver 1.10.4).

## C

**Caballero:** Miembro del *ordo equester*, la clase comerciante. Otorga 1 Talento adicional de Ingresos y 1 voto adicional al Senador que lo controla. Para beneficios adicionales, ver 1.06.12, para Atraer a un Caballero, ver 1.07.5 y para Extorsionar Caballeros, ver 1.07.51.

**Capacidad Militar:** Valor numérico (MIL) que indica la habilidad del Senador como General de Ejércitos (ver 1.07.31).

**Carta de Facción:** Cualquier carta con el texto rojo. Estas cartas se mantienen ocultas cuando son robadas. Incluyen Cartas de Estadistas, Concesiones, Leyes, Intriga y algunas de Evento (para el Límite de Mano, ver 1.11.2) (para Intercambios, ver 1.04.5).

**Carta de Foro:** Cualquier carta con el texto negro. Estas cartas se muestran cuando son robadas del mazo. Incluyen Cartas de Familia, Guerras y Líderes (ver 1.07.3).

**Carta de Intriga:** Carta de Facción que permite una habilidad especial (ver 1.07.35).

**Carta "El Fin de una Era":** Carta de Evento que implica que la partida termina cuando acabe la presente Fase de Foro (ver 1.12.2).

**Cautivo:** Ver 1.10.71.

**Censor:** Consular que lleva a cabo los Juicios (1.09.4) (para Consecuencias de la Muerte, ver 1.09.41).

**Coalición Gobernante:** En una partida de uno o dos jugadores, es el grupo de Facciones (determinado por el Predominio de Facción) que dirige el Senado y participa en el reparto de Ganancias (ver 4.05.2).

**Concesión:** Carta de contrato público que se otorga a un Senador concreto (ver 1.07.32) (para la Recogida de Ingresos, ver 1.06.12) (para la Corrupción, ver 1.06.12) (para su Restablecimiento, ver 1.07.8) (para proponer su adjudicación, ver 1.09.61) (para su destrucción, ver 1.07.321) (para asignar una Concesión, ver 1.11.1).

**Condiciones de Derrota:** Ver 1.12.3.

**Condiciones de Victoria:** Ver 1.12, y 1.12.2 específicamente para aprender cómo se gana.

**Consecuencias de la Muerte:** Ver 1.05.3.

**Cónsul de Campo:** Normalmente, el principal General Militar de Roma (ver 1.09.2); para la Prioridad de Despliegue, ver 1.09.641.

**Cónsul de Roma:** Normalmente el MMRD y Magistrado Presidente (ver 1.09.2).

**Cónsul Inicial:** El MMRD que nombra al primer par de Cónsules de la partida (ver 3.01.6).

**Consular:** Ficha que indica el rango de un Senador que ha sido Cónsul o Dictador en algún momento. Basta con que cada Senador tenga una sola; para su obtención, ver 1.09.22 y 1.09.33, y para su pérdida, ver 1.05.3 y 1.09.441.

**Cónsules:** Cónsules de Roma y de Campo (ver 1.09.2).

**Crisis:** En una partida de uno o dos jugadores, estado en que se encuentra Roma cuando se enfrenta a tres o más Guerras Activas, o a una Guerra con una Fuerza superior a 15, o a un Rebelde (ver 4.05.3); para la Lista de Crisis, ver 4.05.3 y para los Cargos, ver 4.05.34.

**Cuarteles y Puerto de Roma:** Zona del tablero que alberga las Legiones y las Flotas de la República preparadas para ir a la guerra.

**Curia:** Espacio del tablero dividido en tres partes, que se encuentra debajo del Foro, donde las Cartas de Concesiones destruidas y las de Familia muertas esperan a ser restablecidas, y donde los Líderes sin Guerras esperan las tiradas de envejecimiento (ver 1.07.8).

## D

**Derrota:** Ver 1.10.2; en una Guerra Provincial, ver 2.02.412 y para Provincia Rebelde, ver 2.03.92.

**Desastre:** Tirada de batalla sin modificar que resulta en la pérdida de la mitad del Ejército romano (ver 1.10.21).

**Despliegue de Ejércitos:** Proposición para mandar/retirar a un General con Legiones/Flotas a luchar en una Guerra (ver 1.09.64); para el Ejército Mínimo, ver 1.09.643, para la Retirada, ver 1.09.644, para las Guarniciones, ver 1.09.646 y para los Refuerzos, ver 1.09.647.

**Dictador:** Siempre el MMRD, es nombrado/elegido sólo en situaciones de terrible emergencia militar (ver 1.09.3); para la Prioridad de Despliegue, ver 1.09.641.

**Dictador Perpetuo:** Normalmente el ganador de la partida. Para su Elección, ver 1.09.821, para su Nombramiento, ver 1.09.822 y para su Resolución, ver 1.09.823.

**Dimisión:** Un Senador nunca puede dimitir de su cargo (ver 1.09.171).

**Donación:** Contribución que hace un Senador al Erario (ver 1.06.52).

## E

**Ejército:** Ficha de Legión o de Flota (ver 1.09.63).

**Ejército Proporcionado:** En una partida de uno o dos jugadores, es el número de Legiones o Flotas iguales a la Fuerza de la Guerra a la que se enfrentan (ver 4.05.31).

**Empate:** Las situaciones de empate que no tengan un método de resolución específico ya definido se resuelven tirando 2d6 (ver 1.04.8).

**Erario:** Fondos actuales de la República, guardados en el Templo de Saturno.

**Escasez de Hombres:** Evento que provoca que el coste para el Senado de las nuevas Legiones o Flotas sea del doble durante este turno.

**Escenario Ampliado:** Escenario que utiliza los mazos blanco, gris y rojo en este orden secuencial (ver 3.04.1).

**Escenario de Historia Alternativa:** Escenario que utiliza todos los mazos mezclados en uno (ver 3.05.1).

**Escenario de la República Media:** Escenario que utiliza solamente el mazo gris (ver 3.02).

**Escenario de la República Tardía:** Escenario que utiliza solamente el mazo rojo (ver 3.03).

**Escenario de la República Temprana:** Escenario que utiliza solamente el mazo blanco (ver 3.01).

**Estadista:** Senador que es también una Carta de Facción (ver 1.07.312); para Poner en Juego un Estadista, ver 1.11.1 y para el Intercambio de Cartas, ver 1.04.5.

**Estrategias Militares:** En una partida de uno o dos jugadores, es el segundo de los tres pasos de la Fase de Senado, en la que se deciden las acciones militares (ver 4.05.3).

**Evento:** Ver 1.07.21 y 1.07.1 para su eliminación.

## F

**Facción:** Grupo de Senadores que están controlados por un jugador; para su eliminación, ver 1.05.4.

**Familia Senatorial:** Senador con el texto negro (ver 1.07.311); para su restablecimiento, ver 1.07.8.

**Fase de Combate:** Ver 1.10.

**Fase de Ingresos:** Ver 1.06.

**Fase de la Plebe:** Ver 1.08.

**Fase de Muerte:** Ver 1.05.

**Fase de Revueltas:** Ver 1.11.

**Fase de Foro:** Ver 1.07.

**Fase de Senado:** Ver 1.09.

**Fase Inicial de Facción:** Momento en que los jugadores pueden jugar Cartas de Facción antes de empezar la partida (ver 3.01.9).

**Fichas de Muerte:** Fichas con una calavera y unos números, del 1 al 30, que se corresponden con los números ID de los Senadores. Se extraen de una bolsa o copa opaca cuando se necesita Resolver la Muerte (ver 1.05.21).

**Fin de la partida:** Ver 1.12.1.

**Fiscal:** Senador designado, con su consentimiento, por el Censor para llevar a cabo un Juicio Mayor o Menor (ver 1.09.411); frente al Abogado, ver 2.05.3.

**Flota:** Ejércitos Navales de Roma o de un Rebelde. Para su Reclutamiento, ver 1.09.63, para su Mantenimiento, ver 1.06.53 y para el Mantenimiento del Rebelde, ver 1.06.2.

**Foro:** Espacio del tablero dividido en 12 casillas que representa el mapa del Mediterráneo. Los Eventos, las Concesiones y los Senadores sin Alinear se colocan aquí.

**Fuerza Provincial Inicial:** Fuerza Terrestre y/o Naval impresa de una Provincia. La Fuerza

Provincial Inicial no incluye las Guarniciones ni los Ejércitos provinciales (ver 1.09.646).

## G

**Ganancias, reparto de:** En una partida de uno o dos jugadores, la distribución de cargos, Concesiones y Leyes Agrarias entre la Coalición Gobernante (ver 4.05.4).

**Gastos:** Importes que el Erario debe pagar durante la Fase de Ingresos (ver 1.06.53).

**General:** Cualquier Senador que controla un Ejército. Para la Muerte del General, ver 1.10.7 y para su Captura, ver 1.10.71.

**General Victorioso:** General que acaba de volver de ganar una batalla (ver 1.10.4).

**Gobernador:** Senador al que se la ha asignado el control y protección de una Provincia. Para el Expolio, ver 1.06.13, para el Retorno, ver 1.06.6, para la Elección, ver 1.09.5, para el Gobernador Rebelde, ver 2.03.2, y contra una Guerra Provincial, ver 2.02.4.

**Gobernador Rebelde:** Ver 2.03.2. Para los Secundarios, ver 2.03.21, para el Manejo de la Provincia, ver 2.03.4, para los Ingresos, ver 2.03.5, para el Mantenimiento, ver 2.03.6, para la Lealtad de Legiones, ver 2.03.22, para la Lealtad de las Flotas, ver 2.03.23, para la Marcha sobre Roma, ver 2.03.7 y para la permanencia en la Provincia, ver 2.03.8.

**Guardespaldas:** Carta de Intriga que ayuda a defenderse contra los Asesinatos (ver 1.09.73).

**Guarnición:** Legiones asignadas a una Provincia bajo el mando de su Gobernador (ver 1.09.646).

**Guerra:** Ver 1.07.33. Para Guerras Latentes, ver 1.07.331, para Guerras Relacionadas, ver 1.07.332, para Guerras Desatendidas, ver 1.10.9, para Guerras Inminentes, ver 1.07.3321, para sus Consecuencias, ver 1.07.334 y para su Resolución, ver 1.10.1.

**Guerra Activa:** Guerra en curso que está atacando a Roma (ver 1.07.33).

**Guerra Civil:** Se produce cuando uno o más Senadores se Rebelan contra la República. Para su Declaración, ver 1.11.3, para su Mantenimiento, ver 1.11.33, para su Resolución, ver 1.11.37, para las Condiciones de Victoria, ver 1.12.4 y para los Gobernadores Rebeldes, ver 2.03.

**Guerra Desatendida:** Guerra Activa que no ha sido librada durante el turno actual y que, como consecuencia, incrementa el Descontento (ver 1.10.9).

**Guerra Inminente:** Guerra Latente Relacionada que está esperando para convertirse en una Guerra Activa (ver 1.07.3321).

**Guerra Latente:** Guerra sin coste de Talentos para la República y que no cuenta contra Roma para las Condiciones de Derrota (ver 1.07.331).

**Guerra Peligrosa:** En una partida de uno o dos jugadores, es la Guerra que tiene Guerras Relacionadas que pueden ser robada del mazo, independientemente de que esté Activa o no (ver 4.05.32).

**Guerra Provincial:** En las Reglas Avanzadas se permite que las Guerras afecten a las Provincias (ver 2.02).

**Guerras Relacionadas:** Guerras que, cuando están activas al mismo tiempo, duplican, triplican o cuadruplican su Fuerza (ver 1.07.332); para Guerras Inminentes, ver 1.07.3321.

## H

**Hermanos Graco y los dos Licinios:** Parejas de Estadistas cuyos miembros pueden estar en juego a la vez (para la Resolución de la Muerte, ver 1.05.22).

## I

**Imposibilidad de Reclutar:** Evento que indica que el Senado no puede reclutar Legiones ni Flotas durante este turno.

**Influencia:** Valor numérico que indica el prestigio actual de un Senador. Nunca puede bajar de cero (ver 1.07.31).

**Ingresos de la República:** El Erario ingresa 100 T cada turno (ver 1.06.5).

**Iniciativa:** Secuencia de cuatro pasos, dentro de la Fase de Foro, que realiza, de uno en uno, cada jugador (ver 1.07.2); para la Subasta de Iniciativas, ver 1.07.22.

**Intento de Persuasión:** Intento llevado a cabo por un Senador de convencer a otro para que se una a la Facción de un jugador (ver 1.07.4); para su Resolución, ver 1.07.41.

**Intercambio:** Para Cartas de Facción, ver 1.04.5 y para Cartas de Talentos, ver 1.04.6.

## J

**Jugador:** En una partida de uno o dos jugadores, es una persona real como opuesto a una Facción Neutral Virtual (ver 4.01.01).

**Jugador Dominante:** En una partida de dos jugadores, el jugador que toma las decisiones (ver 4.02.1).

**Juicio:** Enfrentamiento que compara las puntuaciones de Oratoria entre un Fiscal y un Abogado durante un procesamiento (ver 2.05.3).

**Juicio Mayor:** Procesamiento en el que un veredicto de culpabilidad significa la muerte (ver 1.09.413 y 1.09.442).

**Juicio Menor:** Procesamiento en el que un veredicto de culpabilidad acarrea una pérdida de Influencia, Popularidad, Ficha de Consular y Concesiones (ver 1.09.412 y 1.09.441).

## L

**Lealtad:** Valor numérico (LEA) que mide el grado de adhesión de un Senador particular a su Facción actual (ver 1.07.31); para los efectos de los Intentos de Persuasión, ver 1.07.411, y para la Lealtad de los Estadistas, ver 1.07.312.

**Legado:** Representante figurado de un Gobernador que permite a éste controlar su Provincia de forma remota mientras esté en vigor la Ley Vatinia (ver 1.13.1).

**Legión:** Ejército Terrestre de Roma (para su Reclutamiento, ver 1.09.63); para su Mantenimiento, ver 1.06.52 y para el Mantenimiento Rebelde, ver 1.06.1.

**Ley:** Tipo de Carta de Facción que, al ser jugada, cambia las reglas del juego (ver 1.07.36); para la Regla Avanzada de Aprobación de Leyes, ver 2.06.

**Ley Agraria:** Proposición para bajar el Descontento y ganar Popularidad con un coste que asume el Erario (ver 1.09.62); para su Rechazo, ver 1.09.621 y para los Efectos del Asesinato, ver 1.09.623.

**Licenciamiento:** Licenciar una Legión Veterana Leal (ver 2.04.2); para su Realistamiento, ver 2.04.3.

**Líder:** General enemigo relacionado con las Guerras (ver 1.07.34); para las Tiradas de Envejecimiento, ver 1.07.8.

**Líder de Facción:** Para las Implicaciones de su Asesinato, ver 1.09.74, para su Inmunidad a los Intentos de Persuasión, ver 1.07.4, para las Consecuencias de su Muerte, ver 1.05.3 y para Cambiar el Líder, ver 1.07.7.

## M

**Magister Equitum:** En latín, Jefe de la Caballería. El segundo al mando de un Dictador (ver 1.09.34).

**Magistrado Presidente:** Senador, normalmente el MMRD, que tiene el control del Senado (ver 1.09.12); para su Dimisión, ver 1.09.144.

**Malos Augurios:** Evento que resta 1 a la mayoría de las tiradas; para la relación de este Evento con el *Pontifex Maximus*, ver 2.01.7.

**Mantenimiento:** Para Legiones y Flotas, ver 1.06.53, para Legiones y Flotas Rebeldes, ver 1.06.2 y 1.11.33, y para el Mantenimiento de una Provincia Rebelde, ver 2.03.6.

**Mazo del Foro:** Mazo del cual roban cartas los jugadores (ver 3.01.1, 3.02.2 y 3.03.2).

**MMRD:** Magistrado de Mayor Rango Disponible en Roma. El primer Magistrado de la siguiente lista que esté presente en Roma: Dictador, Cónsul de Roma, Cónsul de Campo, Censor, *Magister Equitum*, *Pontifex Maximus*, y seguido por el Senador presente en Roma que tenga mayor Influencia (ver 1.09.11).

**mtd:** Modificador que se aplica a una tirada de dados.

## N

**Neutral:** En una partida de uno o dos jugadores, una Facción no controlada por ninguno de ellos (ver 4.01.2).

**Nivel de Descontento:** Valor numérico que mide la insatisfacción de la plebe con el gobierno de la República (ver 1.08.1).

**Nominación:** Tipo de Proposición (ver 1.09.13); para la imposibilidad de rechazarla, ver 1.09.172.

## O

**Oratoria:** Valor numérico (ORA) que indica la habilidad política y la capacidad de obtener votos de un Senador (ver 1.07.31).

**Orden del turno:** En los casos en los que el orden del turno no esté definido, se comienza por el MMRD y se sigue en el sentido de las agujas del reloj (ver 1.04.8).

**Otros Asuntos:** Cualquier asunto que pueda tratarse después de que se hayan adjudicado todas las Provincias vacías (ver 1.09.6).

## P

**Patrocinar unos Juegos:** Acción de un Senador que paga dinero a la Reserva para bajar el Nivel de Descontento (ver 1.07.6).

**Poner Roma en Orden:** Proceso de tres pasos en los que las cartas de la Curia son retiradas (ver 1.07.8).

**Pontifex Maximus:** En latín, "Pontífice Máximo". Cargo de mayor autoridad de la religión romana (ver 2.01); para su Elección, ver 2.01.2, para los Sacerdocios, ver 2.01.3, para su Influencia en la Guerra, ver 2.01.4, para su poder de Veto, ver 2.01.5, para las Colectas, ver 2.01.6, para los Malos Augurios, ver 2.01.7 y para su Destitución, ver 2.01.8.

**Popularidad:** Valor numérico que indica cuánto es querido el Senador en Roma. Puede variar desde 9 hasta -9 (ver 1.07.31).

**Predominio de Facción:** En una partida de uno o dos jugadores, es la posición que ocupa cada Facción en función de su número de votos totales (ver 4.05.2).

**Procónsul:** General de un turno anterior que se mantiene al mando de sus Tropas después de un resultado no victorioso. No es un Cónsul (ver 1.10.8).

**Proposición:** Cualquier moción que necesite una votación. Las proposiciones normalmente son hechas por el Magistrado Presidente o por los Tribunos de la Plebe. Una nominación es un tipo de Proposición (ver 1.09.13). Para su Aprobación, ver 1.09.143, para el momento de su aplicación, ver 1.09.16 y para sus límites, ver 1.09.17.

**Proposición Menor:** Proposición gratuita realizada para mejorar el ambiente del juego (ver 1.09.83).

**Provincia:** Territorio dirigido por un Gobernador romano. Para su Desarrollo, ver 1.06.4 y para las Provincias vacías, ver 1.09.54.

**Provincia Fronteriza:** Provincia cuyo nombre se acompaña con una [F], que puede verse afectada por los Eventos de Incursiones Bárbaras (ver 1.09.6461).

## R

**Rebelde:** Senador que está involucrado en una Guerra Civil en el bando opuesto al del Senado. Para el Mantenimiento de Ejércitos, ver 1.06.2 y 1.11.33, para la Declaración de Rebelde, ver 1.11.3, para el Rebelde Secundario, ver 1.11.32, para los Ingresos, ver 1.11.34, para las Condiciones de Victoria, ver 1.12.4 y para el Gobernador, ver 2.03.2.

**Rebelde Principal:** El líder de todos los Ejércitos Rebeldes en una Guerra Civil (para su Declaración, ver 1.11.3).

**Rebelde Secundario:** Senador Rebelde que apoya al Rebelde Principal y que debe pertenecer a su misma Facción (ver 1.11.32).

**Rechazo:** Tirada de batalla sin modificar que produce la pérdida de una cuarta parte del Ejército de Roma (ver 1.10.31).

**Reclutamiento:** Proposición para reclutar más Legiones y/o Flotas con un coste de 10 T por Legión o Flota (para los Ingresos por Concesión, ver 1.09.63).

**Renovación del Senado:** Aumentar el número de Senadores Alineados en Roma a 8 (ver 1.09.81).

**Reserva:** Suministro público de todas las fichas sin utilizar. No debe ser confundida con el Erario.

**Reserva de Ejércitos:** Lugar del tablero donde se colocan las Legiones y Flotas que no han sido reclutadas todavía.

**Resolución de la Muerte:** Proceso de extraer Fichas de Muerte. El Senador (Familia o Estadista) cuyo ID se corresponda con la ficha extraída, muere (ver 1.05.21 y 1.05.3).

**Reuelta:** Guerra en la que, después de obtener la victoria, no hay Botín de Guerra (ver 1.07.333).

## S

**Sacerdote:** Cargo Menor otorgado por el *Pontifex Maximus* a los Senadores (ver 2.01.3).

**Secuencia de Juego:** Ver 1.03.

**Senador:** Político de prestigio representado por una Carta de Familia con el texto negro o por una Carta de Estadista con el texto rojo (ver 1.07.31); para la Familia, ver 1.07.311, para el Estadista, ver 1.07.312 y para su Restablecimiento, ver 1.07.8.

**Senador Alineado:** Senador que pertenece a una Facción, es decir, controlado por un jugador. Es decir, todos los Senadores que no se encuentren en el mazo, en la pila de descartes, en la Curia o el Foro.

**Sequía:** Efecto provocado por un Evento o una Guerra que incrementa el Descontento en 1 punto durante la Fase de la Plebe. Es acumulativo (ver 1.08.12).

## T

**T:** Símbolo de Talento, de modo que  $50 T = 50$  talentos.

**Tablas:** Resultado no concluyente de una batalla (ver 1.10.3).

**Talento:** Unidad de medida monetaria utilizada para designar grandes cantidades (para Transferencias, ver 1.04.6).

**Tesoro de la Facción:** Talentos que se mantienen ocultos en la Arca del Tesoro de la Facción (ver 1.06.31).

**Tesoro Personal:** Talentos que pertenecen a un Senador concreto y son guardados sobre su Carta de Senador (ver 1.06.1).

**Total de Votos:** Suma de votos (Oratoria + Caballeros) que controla una Facción. Se actualiza cada vez que la suma cambia (ver 1.04.7).

**Tribuno de la Plebe:** Carta o habilidad que permite a un Senador plantear una Proposición sin ser el Magistrado Presidente, o bien vetar una Proposición que se esté debatiendo (ver 1.09.15); para Juicios, ver 1.09.422.

**Tributo Local:** Impuesto que sólo puede ser utilizado para reclutar Tropas y Flotas Provinciales (ver 2.02.2).

**Tributo a Roma:** Fondos generado o perdido en cada Provincia y repercutidos al Erario (ver 1.06.51).

**Tropas Provinciales:** Ejércitos Terrestres, que no son Legiones, reclutados en las Provincia. Para su Reclutamiento, ver 2.02.3, para su Fuerza, ver 2.02.32 y para las Bajas, ver 2.20.411.

## V

**Veteranos:** Legión que ha logrado al menos una victoria, y por tanto, aumenta su Fuerza de Combate hasta 2 (ver 1.10.5); para su Lealtad, ver 1.10.51 y 1.11.36.

**Veto:** Acción de cancelar una Proposición. Para el Tribuno de la Plebe, ver 1.09.152 y para el *Pontifex Maximus*, ver 2.01.5.

**Victoria Naval:** Ficha que se coloca sobre una Guerra para indicar que la Batalla Naval ya se ha ganado (ver 1.10.12).

**Victoria:** Ver 1.10.4; para Guerras Provinciales, ver 2.02.414 y para Provincias Rebeldes, ver 2.03.92.

## CRÉDITOS

**Investigación histórica y diseño:** Robert Haines

**Investigación histórica:** Richard M. Berthold

**Desarrollo de esta 2.ª edición:** John Rodríguez

**Desarrollo original:** Don Greenwood

**Diseño de la caja:** Kurt Miller y Patrick Turner

**Ilustración del tablero:** Kurt Miller, Mark Poole y Patrick Turner

**Ilustración de las cartas:** Mark Poole

**Distribución de elementos y diseño:** Patrick Turner y Rik Falch

**Edición de este reglamento:** Brian C. Mola

**Traducción:** Diego García

**Corrección y asesoramiento histórico:** Paco Gómez, David P. Sandoval y Roberto Pastrana

**Edición y coordinación de textos:** Darío Aguilar Pereira

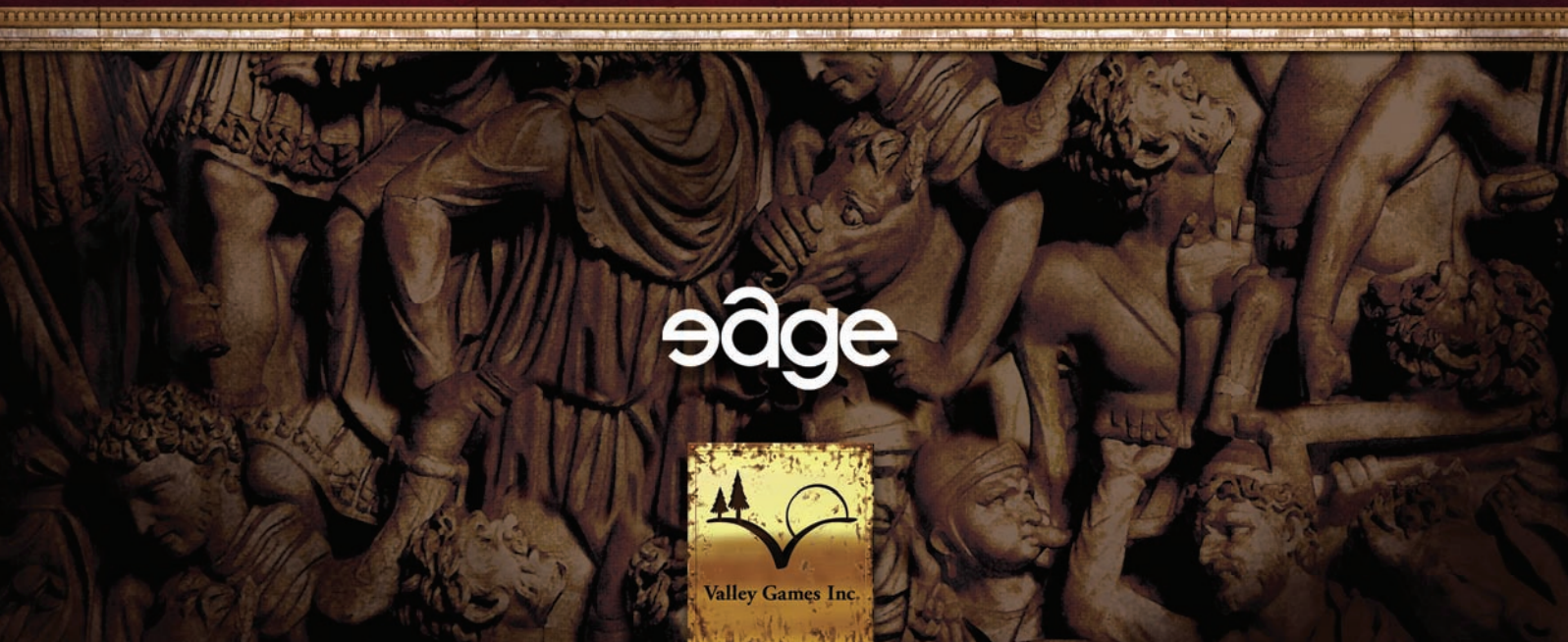
**Maquetación:** Edge Studio

**Editor:** Jose M. Rey

Valley Games quiere agradecer a Chris Farrell, Roberto Ullfig, Hughes Lamy, Sean Larsen y Lou Jerkich su gran contribución a la comunidad de República de Roma durante estos años. También queremos hacer llegar nuestro agradecimiento a todos los participantes de la lista de correo dedicada al juego ([RepublicofRomelist@yahoo.com](mailto:RepublicofRomelist@yahoo.com)) por sus contribuciones y aportaciones.

República de Roma es © Valley Games. Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin el permiso expreso de los editores. Valley Games y el logo de Valley Games son marcas registradas de Valley Games Inc. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Apdo. Correos 13257, 41007, Sevilla, España. Conserva esta información para futuras referencias. No apto para niños menores de 3 años (contiene piezas pequeñas). Los componentes reales pueden diferir de los mostrados. ESTO NO ES UN JUGUETE Y NO HA SIDO DISEÑADO PARA NIÑOS DE 12 AÑOS O MENOS.

MÁS ENTRETENIMIENTO  
EN [WWW.EDGEENT.COM](http://WWW.EDGEENT.COM)



edge

