

Karten aus dem „Deck“ (Phase 19A):

Schwarzen Karten (werden sofort ins Forum gelegt):

Karte	Aktion
War/Revolt <u>mit</u> Waffensymbol (oben in der Mitte)	<p>Der Krieg ist ausgebrochen und ist damit ein "Active War". Die Karte wird ins Forum in das Feld "Active Wars" gelegt.</p> <p>Beachte: Gibt es bereits einen "Inactive War" mit dem gleichen Bild, wird dieser aus dem Feld "Inactive Wars" ebenfalls in das Forum <u>als separater Krieg</u> gelegt (die Kriegsstärke ist verdoppelt bzw verdreifacht sich!). Ein Leader in der Curia mit dem gleichen Bild wird neben den Krieg ge- legt (und erhöht den Krieg um die Zahl in der Mitte unter dem Namen des Krieges.</p>
War/Revolt <u>ohne</u> Waffensymbol	<p>Der Krieg ist nicht ausgebrochen und damit ein "Inactive War". Die Karte wird in das Feld "Inactive Wars" gelegt".</p> <p>Beachte: Wird eine Kriegskarte gezogen von einer Serie von Kriegen (1., 2. Punischer Krieg) und der letzte Krieg der Serie ist bereits beendet, dann werden die vorherigen Kriege, wenn sie gezogen werden, als Revolte behandelt.</p>
Leader	<p>prüfen, ob ein Krieg mit dem gleichen Bild bereits im Spiel ist. Wenn ja, dann zu der War-Karte legen. nein, dann die Karte in das Feld "Curia" legen.</p>

Vorgehensweise in Phase 18B - Übernahmeversuch/Persuasion Attempt

7.51

Beachte 7.7: Gegen Parteiführer/Fraction Leader kann kein Übernahmeversuch gemacht werden!

Vorgehensweise:

Angreifender Senator	Oratory Ratig plus Influence (beide Werte sind auf der Senator-Karte angegeben)
minus	
verteidigender Senator	Loyalty Rating (auf Senator-Karte angegeben) +7 zur Loyalty, wenn der Senator bereits in einer Partei/Fraction ist + Anzahl der Talente, die der Senator in seiner Personal Treasury besitzt Beachte: Wenn sich zwei Senatoren in derselben Partei/Fraction befinden, die sich historisch nicht mochten (siehe Angaben auf der Senator-Karte), dann haben beide eine Loyalty von "0", bis einer die Fraction verläßt (der Spieler kann jederzeit auch einen von beiden loswerden und in das Forum legen).

ergibt **Base Number**. Von dieser:

- + 1 pro Anzahl Talente, die der angreifende Senator von seinem Personal Treasury **in die Personal Treasury des verteidigenden Spieles jetzt sofort zahlt/legt** (egal, wie der Übernahmeversuch ausgeht!) **<SIND FÜR DEN VERTEIDIGER ERST AM ENDE DES ÜBERNAHMEVERSUCHS VERFÜGBAR !>**
- 1 pro Anzahl Talente, die irgendeine andere Partei/Fraction (es wird im Uhrzeigersinn abgefragt) **von der Fraction Trasury** bezahlt und in die Personal Trasury des verteidigenden Senators (ebenfalls erst nach Übernahmeversuch für den Verteidiger verfügbar) legt

ergibt **veränderte Base Number**.

Jetzt besteht erneut die Möglichkeit (wie Schritt zuvor), daß **zuerst andere Fraktionen und dann der verteidigende Senator** entsprechend bezahlen. Dies wird solange wiederholt, bis keine Partei/Fraction mehr bezahlt. Dies ergibt die allerletzte Base-Number.

Jetzt wird mir 2 Würfeln gewürfelt: Wenn Augenzahl

größer/gleich 10 kein Erfolg

ansonsten

kleiner/gleich allerletzte Base Number Übernahme geglückt und der verteidigende Senator wird zur Partei/Fraction des angreifenden Senators gelegt.

größer als allerletzte Base Number kein Erfolg und der Verteidiger bleibt unbehelligt

Phase 27 - Attentat

9.8

Attentat:

- Ankündigen, welcher Senator gegen welchen Senator ein Attentat verübt
- Anschlag nur gegen Person in Rom
- max. 1 Anschlag pro Partei/Fraction pro Spielzug
- nur während der Senats-Phase

Ausführung:

Mit einem Würfel würfeln:

Augenzahl	Ergebnis
5 - 6	Zielperson getötet - wird aus dem Spiel genommen
3 - 4	Keine Auswirkungen
1 - 2	Kein Erfolg des Attentäters: <ul style="list-style-type: none"> - Attentäter sofort hinrichten - sein Fraction-Leader -5 Influence-Punkte - sein Fraction Leader erleidet sofort Special Major Prosecution

Special Major Prosecution nach Attentat:

2 Würfel **minus Popularity des Opfers** auf der Popular Appeal Table:

Augenzahl	Ergebnis
<=2	Angeschuldigter getötet
3	-16 Stimmen bei Abstimmung über seine eigene Schuld
4	-12 Stimmen
5	-8 Stimmen
6	-4 Stimmen
7	Keine Auswirkung
8	+4 Stimmen

9	+8 Stimmen
10	+12 Stimmen
11	+16 Stimmen
12	Angeschuldigter ist frei

plus - wenn schuldig - es wird eine Anzahl an Mortality Chits gezogen, die der Popularity des Opfers entspricht. Wird dabei ein in Rom befindliches Mitglied der Partei/Fraktion des Attentäters gezogen, dann sind dieses getötet.

Beachte: Weder der Censor noch der Prosecutor sind an der Anklage beteiligt - der Censor bestimmt nur die Reihenfolge der Abstimmung.

Abstimmung bei Anklage des Censors in Phase 34

9.41

Durchführung der Abstimmung

Der Angeklagte hat die Anzahl an normalen Stimmen (oratory+knights) und zusätzlich Anzahl Stimmen, die seiner Influence ent-sprechen.

Ein **angeklagter Senator** kann, wenn seine Partei/Fraktion zur Abstimmung aufgefordert wird, ein **Popular Appeal** verlangen:

2 Würfel + seine Popularity ergibt Zwischensumme für Popular Appeal Table (bei "Stimmen" sind dies zusätzliche/abzühlige Stimmen, die der Angeklagte bei der Abstimmung erhält)

Zwischensumme	Auswirkung

kleiner/gleich 2	Angeklagter wird getötet
3	- 16 Stimmen bei Abstimmung über seine eigene Schuld
4	- 12 "
5	- 8 "
6	- 4 "
7	ohne Auswirkungen
8	+ 4 Stimmen
9	+ 8 "
10	+ 12 "
11	+16 "
größer/gleich 12	Angeklagter ist ohne Abstimmung frei und es werden so viele Morality Chits (siehe Phase 1) gezogen, wie die "Zwischensumme minus 11" ergibt. Von den Morality Chits sind nur der Censor oder der Prosecutor betroffen!

Tribune:

Ein angeklagter Senator kann, wenn seine Partei/Fraction zur Abstimmung aufgerufen wird, ein Tribune (Karte oder ggf. immanentes Recht eines Senators) ausrufen und damit die gesamte Anklage sofort beenden (sie zählt aber weiterhin gegenüber der Anzahl der Anklagen des Censors).9.45

Exil

Ein mit einer Major Prosecution angeklagter Staatsmann (Karte mit rotem Aufdruck, Kopf rechts und alpha-numerischer ID) kann, wenn seine Partei/Fraction zur Abstimmung aufgefordert wird, nach Popular Appeal freiwillig ins Exil gehen:

Auswirkungen des Exils:

- * Verlust allen weiteren Einkommens während des Exils
- * das Personal Reasury wird eingeforen bis zur Rückkehr nach Rom
- * er behält alle Ritter/Knights und Legion Allianz
- * er verliert den "Prior Consul"-Marker, alle Konzessionen (ins Forum), Priesthoods, alle positive Popularität
- * die Influence wird auf den auf der Karte aufgedruckten Wert zurückgesetzt
- * ein "Exile"-Marker wird in den "Prior Consul" Kasten gelegt

Leben im Exil:

- * er wird normal von Morality Chits oder Foreign epidemic betroffen
- * seine Familienkarte wird ansonsten behandelt, als ob er tot wäre
- * wird der Morality Chit der Familie gezogen, wird ausgewüfelt, wen von beiden es betrifft

Rückkehr aus dem Exil:

- * nur bei positiver Abstimmung des Senats über die Rückkehr
 - * er wird in das Forum gelegt, es sei den, seine Familienkarte gehört einer Partei/Fraction an, dann wird er auf diese gelegt. Ist der Rückkehrer ein Grache oder Liciner, wird er zu seinem Bruder gelegt.
- Aktion: Die Partei, welche mit den meisten Stimmen für seine Rückkehr gestimmt hat, kann einen "Unopposed Persuasion Attempt machen und kontrolliert ihn (Karte wird zu dieser Partei/Fraction gelegt), wenn ein Wurf mit einem Würfel kleiner/gleich seine Loyalty ist.

Auswirkungen des Schuldspruches:

Es wird normal abgestimmt. Ist der Angeklagte schuldig, dann

Minor Anklage:	- 5 Popularity Punkte (auch negativ Punkte!) - 5 Influence Punkte (maximal null) Verlust des Prior Consul Markers (falls vorhanden) Verlust aller Konzessionen (werden ins Forum gelegt)
Major Anklage:	Der Angeklagte wird hingerichtet - es sei denn, er ging vorher ins Exil!

Aktion: Erfolgt eine Verurteilung (egal ob Schuldspruch oder Exil), dann erhält der Prosecutor den Prior Consul Marker und die Hälfte (aufgerundet) der verlorengegangenen Influence-Punkte des Betroffenen (9.412).

Vorschläge in Phase 36 - Übrige Entscheidungen des Senats

Truppen mit Kommandeur gegen Rebellen schicken (11.52)

Schickt der Senat im Falle eine Rebellion keine Truppen mit einem Kommandeur gegen den Rebellen, um in der nächsten Kriegs-Phase gegen ihn zu kämpfen, dann gewinnt der Rebell, wenn er den Spielzug überlebt, das Spiel (11.5). Der Senat ist in diesem Fall der Angreifer

Truppen aufstellen (9.64)

Der Senat kann beschließen, Legionen oder Flotten (begrenzt auf maximal je 25 insgesamt) aufzustellen. Der Antrag muß die genaue Anzahl enthalten.
Kostet 10 Talente pro Legion/Flotte.

Aktion: Die entsprechenden Spielsteine (für Legion = Seite mit Adler) wird auf den Spielplan in das Feld "Active Forces" gelegt werden (die Truppen gelten als in Italien befindlich).
Betrag auf State Treasury abziehen

Beachte: Für die Truppen muß jetzt noch kein Kommandeur oder Einsatzort bestimmt werden (dies ist ein extra Beschluß des Senats!)

Truppen aufstellen und entsenden
(9.64+10.72)

Wie vorheriger Antrag, aber gleichzeitig muß der Zielort mit angegeben werden. Der Senat kann keine Truppen entsenden, ohne auch die auf der War-Karte angegebenen notwendigen Flotten (=zweite Ziffer auf War-Karte sind die notwendigen römischen Flotten) mitzuentsenden!
Die Benennung eines Kommandeurs ist in diesem Antrag nicht notwendig, kann aber erfolgen! Eine Truppe kann nicht ohne einem Kommandeur gegen einen Krieg kämpfen!

Aktion: Legionen/Flotten auf die War-Karte legen
Betrag auf State Treasury abziehen
ggf. Kommandanten mit auf War-Karte legen (gilt als von Rom abwesend!)

Mehrere unterschiedliche Truppen gegen gleichen Krieg senden

Der Senat kann mehrere verschiedene Truppen (jeweils mit einem Kommandeur) gegen den gleichen Krieg schicken. Dann Kämpfen die Truppen unabhängig voneinander gegen den Krieg (10.9). Welche Truppe zuerst kämpft, wird ausgewürfelt!

Kommandeur für Truppen-Entsendung bestimmen (9.65)

In eine Krieg **muß** immer der „Field Consul“ geschickt werden, zusätzlich kann der Rom-Konsul mitgeschickt werden. Es kann auch ein senator hingeschickt werden.
Aktion: Field Consul Kommandanten mit auf War-Karte legen (gilt als von Rom abwesend!)

Beachte: Wird der Höchste Beamte in Rom geschickt, endet mit diesem Beschluß sofort die Senats-Pause!
Dagegen kann nur Tribune-Karte gespielt werden mit dem Ziel, die Abstimmung aufzuschieben und nicht andere Beschlüsse herbeizurühren!

Garnison aufstellen
die
(9.641)

Der Senat kann Legionen entsenden oder neu aufstellen und entsenden als Garnisonen, um Verteidigungskraft der Provinzen zu verbessern.
Beachte: Die Truppen stehen unter dem Kommando des Gouverneurs, werden aber vom Senat bezahlt.

Garnisonen zurückentwerfen (9.641)

Eine Legion als Garnison kann per Senatsbeschluß zurückgerufen werden und wird dann der in das Feld „Active Forces“ oder in den sonstigen Bestimmungsort gelegt.

Truppen auflösen
die

Truppen (Legionen und Flotten) können per Senatsbeschluß ersatzlos aufgelöst und in Schachtel zurückgelegt werden.

Truppen aus einem Karte-aktiven Krieg zurückbeordern

Der Senat kann beschließen, Truppen aus einem aktiven Krieg (Truppen liegen auf der War-Karte) nach Rom zurückzubeordern. In diesem Fall wird die War-Karte in das Feld „Unprosecuted War“ und die Truppen in das Feld „Active Forces“ und der Kommandeur zu seiner Partei/Fraktion gelegt (10.72).

Truppen zurückrufen

Der Senat kann Truppen von einer War-Karte zurückrufen. Dies aber nur bis zu der Anzahl, daß die Minimum-Force (Legionen+Military Rating des Senators - siehe unten) nicht unterschritten wird (9.642). Zurückgerufene Truppen können im selben Spiezug gleich woanders

eingesetzt

werden!

Kommandeur mit
Truppen entsenden

wie oben - Antrag beinhaltet Anzahl Truppen, Kommandeur und Zielort.
aber in einen Krieg: 9.642 - Wenn Senator in einen Krieg geschickt werden soll, dann muß die Stärke seiner Truppen inklusive seiner Military Rate so hoch sein wie die des Krieges plus Leader.

Beachte 9.642:

Bei Entsendung eines Senator mit einer Truppe muß eine sog. „Minimum Force“ mitgeschickt werden, d.h., Stärke der römischen Truppe inklusive der Military Rating des Senators muß der gegnerischen Stärke (War-Karte erste Ziffer = feindliche Armee, dritte Ziffer = feindliche Flotte) plus dem gegnerischen Leader entsprechen.

Kommandeur zurück-
rufen (9.66)

Ein nicht siegreicher (im vorherigen Spielzug) Kommandeur kann per Abstimmung nach Rom zurückbeordert werden. Beinhaltet der Antrag nicht gleichzeitig die Entsendung eines neuen Kommandeurs, werden die Legionen/Flotten sofort in die "Active Box" auf dem Spielplan gelegt. Aktion: Kommandeur zurück in Fraktion legen. Wenn keine sonstigen truppen gegen die War-Karte in dem Krieg sind, wird die War-Karte sofort in das Feld „Unprosecuted War“ gelegt

(10.72).

Konzessionen zuteilen

Konzessionen im Forum (einzeln oder als Gruppe!) können zur Zuteilung an einen oder mehrere Senatoren, die an der Sitzung teilnehmen, zu Abstimmung gebracht werden. Verschiedene Konzessionen müssen verschiedenen Senatoren zugeordnet werden. Es gibt keine Beschränkung, wieviele Konzessionen ein Senator besitzen darf.

Besonderheit: Die Land Commission Concession darf nur zugeteilt werden, wenn ein Land Bill wirksam ist.

mehr Beachte: Sollte eine Abstimmung über eine Konzession nicht erfolgreich sein, dann wird die Konzessions-Karte auf die Rückseite gedreht und es darf über sie in diesem Spielzug nicht abgestimmt werden.

Statesman aus dem
Exil zurückrufen

Ein Statesmen, der aufgrund einer Major Procecution ins Exil geschickt wurde, kann zurückgerufen werden. (9.423)

Rückkehr aus dem Exil:

* nur bei positiver Abstimmung des Senats über die Rückkehr

* er wird in das Forum gelegt, es sei den, seine Familienkarte gehört einer Partei/Fraction an, dann wird er auf diese gelegt. Ist der Rückkehrer ein Grache oder Liciner, wird er zu seinem Bruder gelegt.

Aktion: Die Partei, welche mit den meisten Stimmen für seine Rückkehr gestimmt hat, kann einen "Un-opposed Persuation Attempt" machen und kontrolliert ihn (Karte wird zu dieser Partei/Fraction gelegt), ein Wurf mit einem Würfel kleiner/gleich die Loyalty des Statesman ist.

wenn

Land Bills erteilen

Es gibt 3 Arten eines Land Bills, die dazu führen, daß der Unrest-Level vermindert wird (9.63).

Voraussetzungen, ein Land Bill im Senat einzubringen:

- 2 Senatoren müssen als "Sponsor" und als "Co-Sponsor" benannt werden
- es kann nur 1 Land -Bill jeder Art pro Spielzug eingebracht werden
- die Gesamtzahl der Land Bills ist auf die Anzahl der Land Bill-Spielsteine beschränkt.

Erläuterung	Typ 1	Typ 2	Typ 3
Kostet Talente	20 einmalig	5 pro Jahr	10 pro Jahr
Popularität Sponor einmalig	+ 2	+ 2	+ 4
" Co-Sponsor einmalig	+ 1	+ 1	+ 2
Popularität, wer dagegen stimmt (einm.)	- 1	- 1	- 2

Unrest Level einmalig herabsetzen - 1 - 2 - 3

Aktion: Der entsprechende "Landbill"-Marker wird auf dem Spielplan im Feld "State Treasury" in das zugehörige Feld für dieses Land Bill gesetzt.

Beachte: Ein Senator, der ein Land Bill mit „Veto“ verhindert, wird nicht bestraft.

Beachte: Wenn immer der Sponsor und der Co-Sponsor aus der gleichen Partei/Fraktion kommen, kann auf folgende Weise auf diese ein Attentatsversuch vor dem Ende der Abstimmung gemacht werden (9.632):

- * es wird ein Senator als Attentäter benannt
- * es wird der Sponsor oder der Co-Sponsor als Ziel benannt

Das Ergebnis wird auf der Assassination Table mit 1 Würfel ausgewürfelt:

modifizierte Augenzahl	Ergebnis
größer/gleich 5	Sponsor/Co-Sponsor getötet
3 - 4	keine Auswirkungen
kleiner/gleich 2	Täter gefaßt und hingerichtet

Der Attentatsversuch behindert nicht die Abstimmung über das Land Bill. Außerdem kann die Partei nicht dafür vom Censor belangt werden.

Land Bill zurückziehen

Zurückziehen eines bestehenden Land Bills durch den Senat (9.631):

- * maximal 1 Rücknahme pro Spielzug
- * es kann nur Land Bill Typ II oder III zurückgezogen werden
- * es muß ein Senator als "Sponsor" benannt werden, der auch für seinen Vorschlag stimmen muß
 - mindestens so viele Popularitäts-Punkte hat, wie er als Sponsor und für die Rücknahme (also 2 x Abzug!) benötigt

Aktion:

Erläuterung	Typ 1	Typ 2	Typ 3
Popularität Sponsor		- 2	- 4
" wer für Rücknahme stimmt		- 1	- 2
Unruhe Level		+ 2	+ 3

Ausführen der Kriege in Phase 39

Beachte vor Ausführung einer Land-Schlacht:

War Karten mit drei Ziffern erfordern zu erst eine Seeschlacht, dann erst eine Landschlacht! (10.12) (Ist die Seeschlacht gewonnen und die darauffolgende Landschlacht nicht, muß die Seeschlacht nicht nochmals durchgeführt werden = gilt als gewonnen).

Die dritte Ziffer auf einer War-Karte ist die Anzahl der Flotten, die von der römischen Flotte zuerst bekämpft werden muß, bevor ein Landkrieg ausgeführt werden kann.

Beachte: Beim Kampf des Senats (Angreifer) gegen einen rebellierenden Senator die besonderen Regeln unter 11.52 beachten!!!

Land-Schlachten

Military Rating des kommandierenden Senators (aber max. der Stärke der Armee!)
plus Stärke Armee (Legion je 1 Pkt, Veterans je 2 Pkte)

minus

Stärke des Krieges (War-Karte: erste Ziffer = Landstärke der gegnerischen Armee; zweite Ziffer = Anzahl der römischen Flotten, die notwendig zur Unterstützung präsent sein müssen, um den Krieg zu führen; **dritte Ziffer = Anzahl der Flotte, die von den Römern zuerst bekämpft werden muß, bevor ein Landkrieg ausgeführt werden kann**)
ggf. plus Leader (Ziffer unter Name des Krieges)
ggf. plus Multiplikator für weiteren Krieg mit gleicher Abbildung (x2, x3, x4)

plus

Augenzahl von 3 Würfeln

ergibt Ergebnis auf der Combat Result Table.

Beachte: Auf jeder War- und Leader-Karte ist unten rechts und links eine D+Ziffer und ein S+Ziffer. Sollte die Augenzahl (ohne irgendwelche Modifikationen) gewürfelt werden, dann wird das Ergebnis der Combat Result Table ignoriert und es erfolgt D=Disasters (10.21) und S= Standoffs (10.31)

halbiert
ist.

D = Verlust der Hälfte der Römischen Streitkräfte (aufgerundet - Flotten und Armeen getrennt und aufgerundet)
Hinsichtlich des römischen Leaders werden so viele Mortality Chits (wie Phase 1) gezogen, wie Anzahl der verlorenen Flotten+Armeen um zu sehen, ob dieser römische Leader dabei

S = Unrest Level +1
Verlust eines Viertels der Römischen Streitkräfte (aufgerundet - Flotten und Armeen getrennt geviertelt und aufgerundet)

Beachte: Ein Senator, der mit einer Streitmacht in einen Krieg geschickt wurde und bereits in einem vorherigen Spielzug Verluste erlitten hat, muß -auch unterlegen- weiterkämpfen, bis keine Legionen oder bis nicht mehr die ausreichende Anzahl Flotten vorhanden sind. Tritt letzterer Fall ein, dann **gilt er und seine Truppen als automatisch nah Rom zurückgerufen!** (9.642)

See-Schlachten Militay Rating des kommandierenden Senators (max. Stärke der Flotten!)
 plus Stärke Flotte (Flotte je 1 Pkt)

minus Stärke der gegnerischen Flotte (War-Karte: zweite Ziffer = Anzahl der römischen Flotten, die notwendig zur Unterstützung präsent sein müssen, um den Krieg zu führen; **dritte Ziffer = Anzahl der Flotte, die von den Römern zuerst bekämpft werden muß, bevor ein Landkrieg ausgeführt werden kann**)
 ggf. plus Leader (Ziffer unter Name des Krieges)
 plus Multiplikator für weitem Krieg mit gleicher Abbildung (x2, x3, x4)

plus Augenzahl von 3 Würfeln

ergibt Ergebnis auf der Combat Result Table.

Beachte: Auf jeder War- und Leader-Karte ist unten rechts und links eine D+Ziffer und ein S+Ziffer. Sollte die Augenzahl (ohne irgendwelche Modifikationen) gewürfelt werden, dann wird das Ergebnis der Combat Result Table ignoriert und es erfolgt D=Disasters (10.21) und S= Standoffs (10.31)

D = Verlust der Hälfte der Römischen Streitkräfte (aufgerundet - Flotten und Armeen getrennt halbiert und aufgerundet)
 Hinsichtlich des römischen Leaders werden so viele Mortality Chits (wie Phase 1) gezogen, wie Anzahl der verlorenen Flotten+Armeen um zu sehen, ob dieser römische Leader dabei ist.
 Unrest Level +1

S = Verlust eines Viertels der Römischen Streitkräfte (aufgerundet - Flotten und Armeen getrennt geviertelt und aufgerundet)

Nachdem eine Seeschlacht gewonnen wurde, wird auf die War-Karte ein Marker „Fleet Victorious“ gelegt.

Combat Result Table:

Augenzahl	Ergebnis	Verluste der Römer
kleiner/gleich 3	Niederlage	alle Legionen und Flotten, Kommander getötet, Unrest Level +2
4	Niederlage	4 Legionen + 4 Flotten, Kommander getötet, Unrest Level +2
5	Niederlage	3 Legionen + 3 Flotten, Kommander getötet, Unrest Level +2
6	Niederlage	2 Legionen + 2 Flotten, Kommander getötet, Unrest Level +2
7	Niederlage	1 Legion + 1 Flotte, Kommander getötet, Unrest Level +2
8	Unentschieden	5 Legionen + 5 Flotten, röm. Kommander wird Proconsul
9	Unentschieden	4 Legionen + 4 Flotten, röm. Kommander wird Proconsul
10	Unentschieden	3 Legionen + 3 Flotten, röm. Kommander wird Proconsul
11	Unentschieden	2 Legionen + 2 Flotten, röm. Kommander wird Proconsul
12	Unentschieden	1 Legion + 1 Flotte, röm. Kommander wird Proconsul
13	Unentschieden	keine Verluste, röm. Kommander wird Proconsul
14	Sieg	4 Legionen + 4 Flotten, + Bemerkung
15	Sieg	3 Legionen + 3 Flotten + Bemerkung
16	Sieg	2 Legionen + 2 Flotten + Bemerkung

17 Sieg
größer/gleich 18 Sieg

1 Legion + 1 Flotte + Bemerkung
keine Verluste + Bemerkung

Beachte: Wenn Kommander getötet, dann bei Diktator auch der Master of Horse!
Bei Unentschieden (Stalemates) bleiben die Truppen auf der War-Karte

Action bei Unentschieden und Sieg: Entsprechend der Anzahl der römischen Verluste an Legionen und Flotten werden die gleiche Anzahl an Mortality Chits gezogen um zu sehen, ob der Kommandeur /Diktator+Master of Horse dabei ist. Wenn ja, dann dieser/diese tot.

Dabei gilt die Besonderheit, daß der allerletzte gezogene Chit nicht den Tod, sondern die Gefangenschaft bedeutet. Der gefangene Kommandeur/Master of Horse kann freigekauft werden (siehe 10.82).

eine Legion wird auf die Veteran-Seite umgedreht (das gilt auch bei einer siegreichen Seeschlacht, wenn Truppen an Bord der Flotten waren) der entsprechende „Alligance-Marker“ der Legion wird auf die Karte des Kommandeurs gelegt.

Action bei Unentschieden:

Der Kommandeur wird Prokonsul und bleibt im Krieg, es sei denn, er wird per Senatsbeschluß zurückgerufen (10.7). Dies bleibt er, solange er diesen Krieg bekämpft. Der Prokonsul ist kein Konsul! Dies ist der einzige ein Senator - und nicht einer der Konsuln oder Diktator-kommandieren kann.

Weg, wie
alleine Truppen

Action: Prokonsul-Marker auf Kommandeur legen.

Action Sieg:

Bei siegreichem See- und Landkrieg
minus 1 Unrest Level

Kriegskarte
Influence

der siegreiche Senator/Kommandeur erhält entsprechend der Hälfte (aufgerundet) der auf der aufgedruckten Stärke des Krieges (erste Ziffer) so viele Plus-Punkte bei Popularität und

und zusätzlich bei siegreichem Landkrieg:

War Karte aus Spiel nehmen

die überlebenden Flotten und Legionen werden auf die Karte des siegreichen Kommandeurs gelegt ggf. werden Provinzen kreiert (steht auf War-Karte) und die entsprechende Provinz-Karte wird aus dem Stapel rausgesucht und ins Forum gelegt

Auf dem State Treasury Track werden die Talente, die neben der Geldkiste abgedruckt sind, gutgeschrieben (nicht bei Seekrieg oder bei Revolten!).

Beachte: Der Unrest-Level kann nicht unter Null fallen"

Bei mehreren Legionen (Legion, Veteran, Garnison) wird bei Verlusten blind aus Becher gezogen.

Ein feindlicher Leader wird bei einer Niederlage nicht aus dem Spiel genommen, wenn im Forum noch ein matching (gleiches Symbol) War liegt.