

# CENTURIA LA RIVOLTA DI BOUDICCA

di  
**Massimo Torriani**

**Uno scenario per il regolamento Centuria  
di Massimo Torriani**

con la collaborazione di Stefano Bellissimo,  
Thomas Franzoni.

Copyright 2017

Tutti i diritti riservati.

Impaginazione a cura di: Massimo Torriani  
Impaginazione grafica e design: Andrea Carzaniga  
Mappa: Valentino Del Castello

Per utilizzare i contenuti di questo supplemento occorre  
possedere una copia del regolamento Centuria.

Nessuna parte può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema  
meccanico e/o elettronico, senza la preventiva autorizzazione scritta dell'autore.

Per aggiornamenti:  
[www.torrianimassimo.it](http://www.torrianimassimo.it)  
[torrianigames.forumfree.it](http://torrianigames.forumfree.it)

# INTRODUZIONE

## La battaglia di Watling Street

Attorno al 60 d.C. la Britannia fu testimone di una delle più grandi rivolte anti romane sedate nel sangue. La storia si apre con la morte di Prasutago il re celta degli Icen. Essendo un alleato romano quest'ultimo doveva, secondo la tradizione, nominare come erede l'imperatore romano, ma avendo moglie e due figlie le nominò co-eredi. I romani, ignorando i suoi dettami e facendo valere le leggi in vigore, si impadronirono dell'intero territorio e per stroncare definitivamente le proteste della moglie Boudicca, la fustigarono sulla pubblica piazza mentre violentavano le figlie. La regina, oltraggiata e assetata di vendetta prese le armi e radunò un esercito per far valere i propri diritti e imporre a Roma la volontà del marito. Trinovanti e Icen marciarono verso Camulodunum (l'attuale Colchester) e la espugnarono in soli due giorni. Forti della vittoria e dopo aver scacciato Quinto Petillio Ceriale a capo della IX Hispanica, che era giunto in soccorso alla città, mossero verso Londinium (Londra) che misero a ferro e fuoco. Fu poi la volta di Verulamium a cui toccò una sorte simile. Gaio Svetonio Paolino, in missione nel Galles, fu richiamato d'urgenza per sedare la rivolta. La sua marcia forzata e il tentativo di radunare le forze (senza sguarnire troppo le città) furono parzialmente premiate. Sebbene la II Augusta non giunse in tempo, alla XIV Gemina, composta da veterani, si unirono la prima coorte della XX Valeria Victrix.

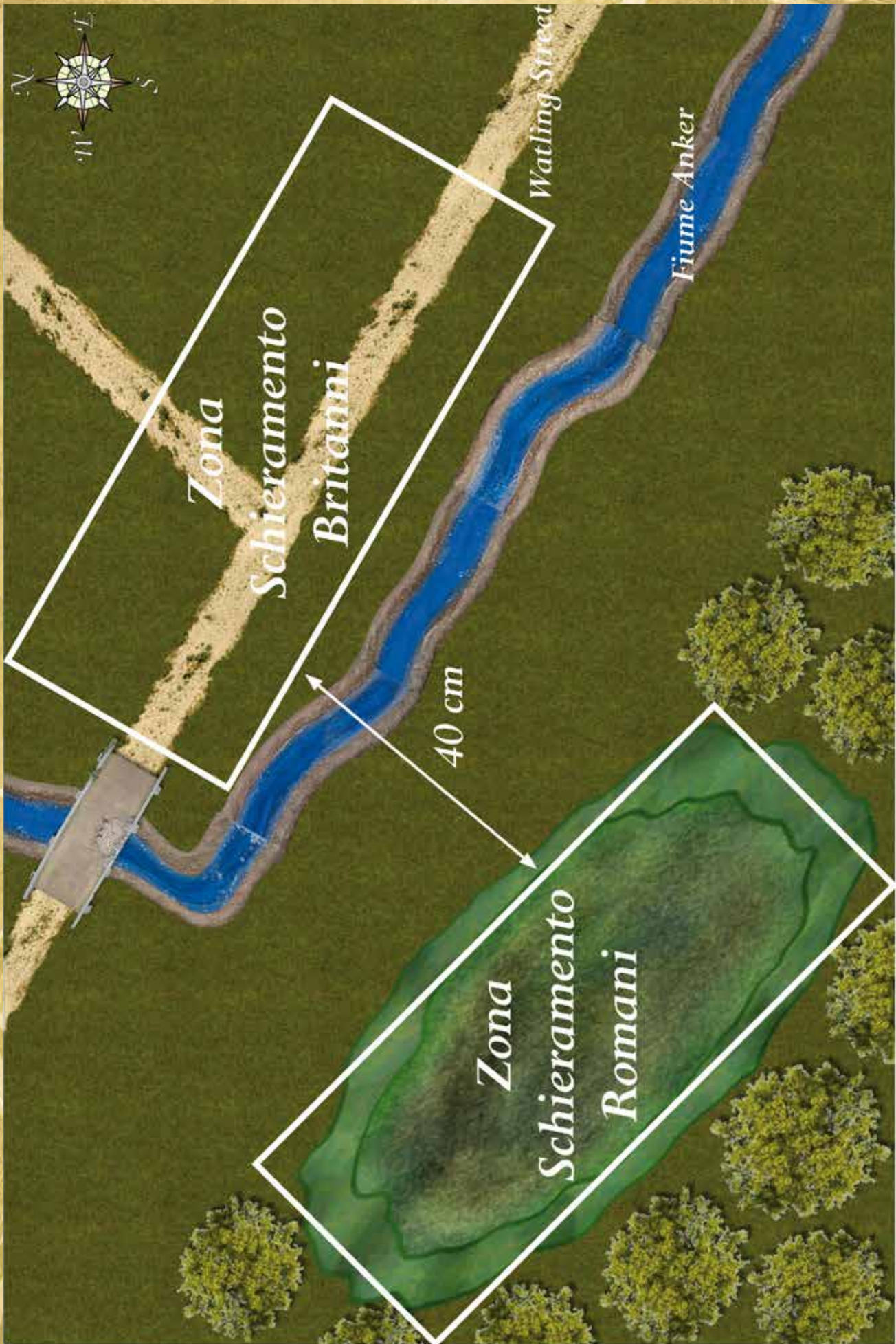


Purtroppo i viveri scarseggiavano e i 12000 uomini erano in netta inferiorità numerica rispetto ai 100.000 britanni (secondo alcune fonti furono oltre 80.000 i morti). A corto di tempo e di uomini, Paolino scelse con cura il campo di battaglia attestandosi in cima a un'altura che sorgeva di fronte al fiume Anker, proprio dove la strada di Watling piegava a gomito verso nord. La fitta boscaglia alle spalle lo metteva al sicuro dalle imboscate e da eventuali aggiramenti e il rapido declivio che si stringeva a imbuto rendeva meno importante il sovrannumero avversario. I britanni accettarono la sfida e disposero il campo proprio oltre il fiume. Come un'immensa marea umana, risalirono faticosamente il pendio e giunti in cima, esausti, furono accolti e respinti da una pioggia di pila. Disorientati da una simile carneficina il fronte oscillò.

Fu allora che i legionari presero ad avanzare in formazione facendo scempio delle prime file dei nemici intrappolati dai compagni che premevano alle spalle. Quello che era stato un semplice vacillamento si trasformò ben presto in una fuga di massa che, nella parte finale del canalone, fu arrestata dall'accampamento, dove i britanni, incontrando le famiglie al seguito, pur di non abbandonarle, furono massacrati senza pietà. Si infrangeva così il sogno di rivalsa di Boudicca che, piuttosto che subire ulteriori umiliazioni, si tolse la vita con il veleno. La rivolta era domata e Roma tornava a regnare incontrastata.

## Il campo di battaglia.

Come da descrizione della battaglia, è necessaria una grossa collina che degrada verso nord. Ai suoi piedi, dopo un piccolo tratto piano, si snoda il fiume Anker alla cui spalle si trova la strada di Watling e l'accampamento britanno.



## BATTAGLIA DI WALTING STREET

**Elementi scenici specifici:** una collina, un fiume, strade e boschi come indicato sulla mappa.

### Preparazione

Preparate il campo di gioco. Dopo aver schierato tutti gli elementi lanciate 2d6 e aggiungete il VT dell'*unità Comando*: chi ottiene il risultato maggiore vince e può scegliere chi impersonare, in alternativa, può cedere all'avversario la scelta. Chi impersona il Romano verrà definito *Difensore*, mentre l'avversario *Attaccante*. Dopo che il Romano ha schierato il *campo base* entro il perimetro della zona di schieramento si procede normalmente piazzando un'unità a testa a partire dal giocatore Britanno e alternandosi come di consueto.

### Descrizione

*Il campo base del nemico è in vista. L'attacco è imminente! Riuscirà Gaio Svetonio Paolino a resistere all'ira vendicativa di Boudicca?*

**Regole speciali:** le truppe romane sono le più vicine alla cresta pertanto applicano, nei combattimenti *corpo a corpo*, un Ritira. La collina, a causa della sua conformazione, riduce il movimento di 1d6 se un'unità muove verso la cresta. Il fiume è quasi in secca; consideratelo *terreno accidentato* che non impone nessun Ritira a chi tira alle unità all'interno o dietro. I boschi sono estremamente fitti e quindi sono considerati *impassabili*.

**Obiettivo principale Attaccante:** saccheggiare il *campo base* avversario, eliminare l'unità Comando

**Obiettivo principale Difensore:** impedire che l'avversario saccheggi il proprio *campo base*, eliminare l'unità Comando.

**Preparazione:** preparate il campo di gioco come indicato nella mappa.

**Obiettivo principale:** vedi calcolo Punti Vittoria.

**Dimensione Tavolo:** 120 x 180 cm

**Durata:** 10 turni

**Schieramento:** come da mappa.

### Punti Vittoria al termine dei 10 turni

(Validi solo se non c'è stata la *Ritirata* di un Esercito o di entrambi; in questi casi vedi paragrafo sotto)

**25 punti** se l'Esercito avversario raggiunge il *Punto di Rottura* ma il proprio non lo raggiunge.

**10 punti** se entrambi gli Eserciti raggiungono il *Punto di Rottura*.

**75 punti** per aver eliminato l'*unità Comando* dell'avversario e non aver perso la propria.

**10 punti** per l'eliminazione reciproca dell'*unità Comando*.

### Attaccante

**50 punti** per avere eliminato il *campo base* avversario (**obiettivo principale**). Questo obiettivo è alternativo a quelli **secondari**.

**25 punti** per avere inflitto due *perdite* al *campo base* avversario ma non averlo eliminato (**obiettivo secondario**). Questo obiettivo è alternativo a quello **principale**.

**10 punti** per avere inflitto una *perdita* al *campo base* avversario ma non averlo eliminato (**obiettivo secondario**). Questo obiettivo è alternativo a quello **principale** o **secondario**.

## Difensore

**50 punti** per avere il proprio *campo base* ancora intatto (**obiettivo principale**). Questo obiettivo è alternativo a quelli **secondari**.

**25 punti** per avere subito una *perdita* al *campo base* ma non averlo perso (**obiettivo secondario**). Questo obiettivo è alternativo a quello **principale**.

**10 punti** per avere subito due *perdite* al *campo base* ma non averlo perso (**obiettivo secondario**).

Questo obiettivo è alternativo a quello **principale** o **secondario**.

Per ogni unità nemica eliminata (distrutta, fuggita, ritirata, ecc.) il giocatore guadagna il valore in punti diviso 10 e arrotondato per difetto all'unità inferiore senza decimali. Il calcolo viene effettuato sommando tutte le unità e poi arrotondando (es.  $23 + 45 + 67 = 135$  ovvero 13 punti). In caso di *Ritirata* dell'Esercito considerare sempre 50 punti anche se il valore effettivo dell'Esercito è minore di 500 punti.

## Ritirata

In caso di *Ritirata* dell'*Attaccante* (l'Esercito avversario ha perso l'unità *Comando* e ha raggiunto il *Punto di Rottura*, oppure ha raggiunto il doppio *Punto di Rottura*) il Difensore, oltre ai 50 punti relativi all'eliminazione dell'Esercito ( $500:10 = 50$ ), i punti relativi all'eliminazione dell'unità *Comando* e quelli relativa alla *Rotta*, riceverà i 50 punti relativi all'**obiettivo principale** solo se il *campo* è ancora intatto; in alternativa, se ha subito una *perdita* ma è ancora in campo riceverà 25 punti; se ha subito due *perdite* ma è ancora in campo riceverà 10 punti; se il campo è stato eliminato il *Difensore* riceverà 0 punti (**obiettivo secondario**). L'*Attaccante* riceverà, per ogni unità nemica eliminata (distrutta, fuggita, ritirata, ecc.) il valore in punti diviso 10 e arrotondato per difetto all'unità inferiore senza decimali (vedi sopra). A questi aggiungerà i punti relativi all'aver portato l'avversario al *Punto di Rottura* o avergli eliminato l'unità *Comando*. Se ha eliminato il *campo base* avversario (**obiettivo principale**) riceverà 50 punti, se gli ha inflitto due *perdite* 25 punti (**obiettivo secondario**), se ne ha inflitta solo una 10 punti (**obiettivo secondario**).

In caso di *Ritirata* del *Difensore* (l'Esercito avversario ha perso l'unità *Comando* e ha raggiunto il *Punto di Rottura*, oppure ha raggiunto il doppio *Punto di Rottura*) l'*Attaccante*, oltre ai 50 punti relativi all'eliminazione dell'Esercito ( $500:10 = 50$ ), i punti relativi all'eliminazione dell'unità *Comando* e quelli relativa alla *Rotta*, riceverà in ogni caso i 50 punti relativi all'**obiettivo principale**.

Il *Difensore* riceverà, per ogni unità nemica eliminata (distrutta, fuggita, ritirata, ecc.) il valore in punti diviso 10 e arrotondato per difetto all'unità inferiore senza decimali (vedi sopra). A questi aggiungerà i punti relativi all'aver portato l'avversario al *Punto di Rottura* o avergli eliminato l'unità *Comando*.

In caso di *Ritirata* reciproca (entrambi gli Eserciti hanno perso l'unità *Comando* e hanno raggiunto il *Punto di Rottura*, oppure hanno raggiunto il doppio *Punto di Rottura*) applicate i seguenti risultati: entrambi riceveranno 70 punti forfettari.

Sommate tutti i punteggi: il giocatore che totalizza il risultato maggiore è il vincitore.