

CENTURIA II

LA RIVOLTA DI BOUDICCA

di
Massimo Torriani

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

con la collaborazione di Stefano Bellissimo,
Thomas Franzoni.

Copyright 2018

Tutti i diritti riservati.

Impaginazione: Massimo Torriani

Grafica e design: Andrea Carzaniga

Mappa: Valentino Del Castello

Playtester: Stefano Bellissimo, Matteo Culosi, Adriano Losi,
Emilio Pezzini

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

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

torrianiames.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 Icenii. 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 Icenii 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, 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.

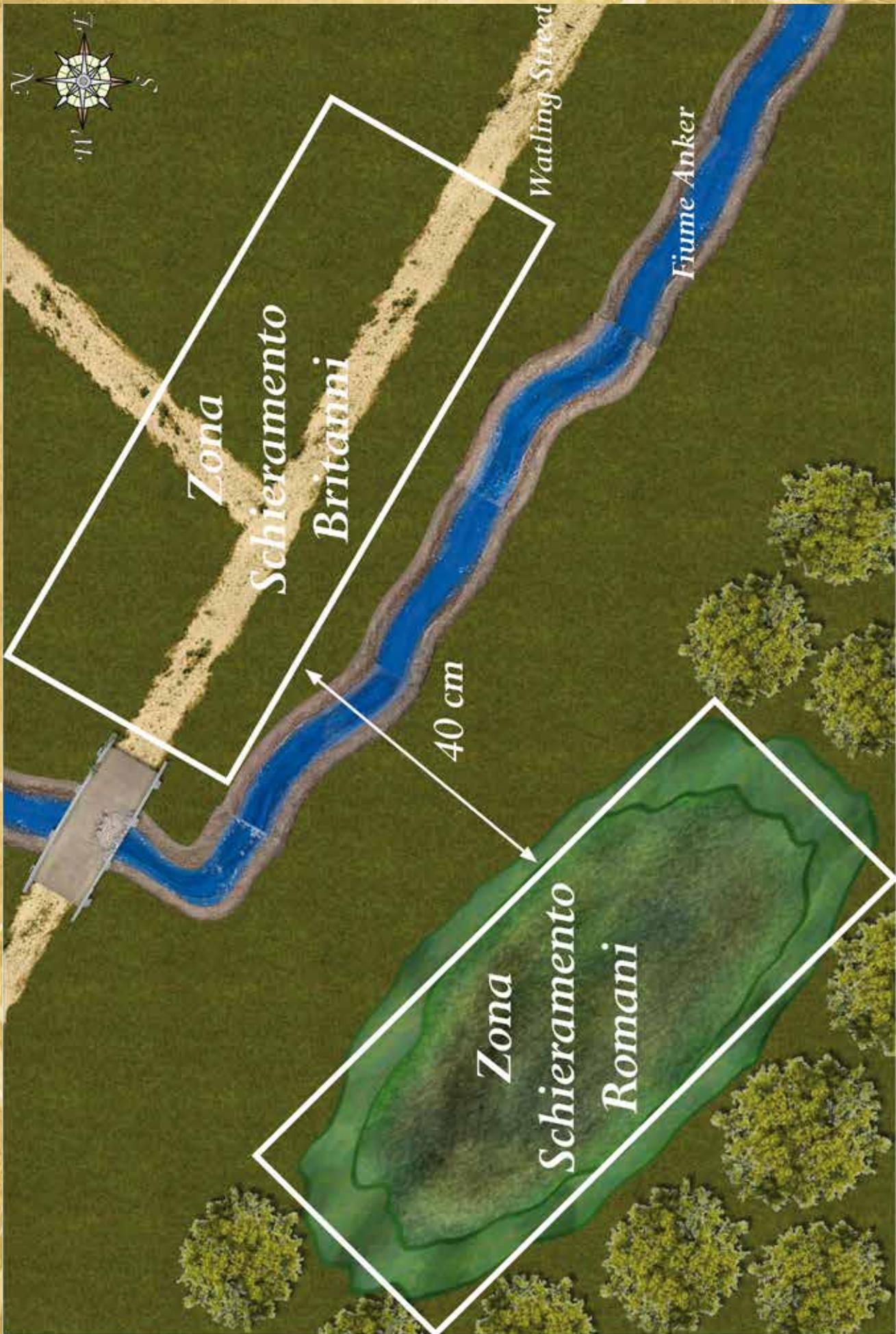


Purtroppo i viveri scarseggiavano e i 12000 uomini erano in netta inferiorità numerica rispetto ai 100.000 britanni. A corto di tempo e di uomini, Paolino scelse con cura il campo di battaglia attestandosi in cima a un'altura che sorgeva di fronte al fiume Anker, proprio dove la strada di Watling piegava 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 (le cronache parlano di oltre 80.000 morti). 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 WATLING 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: 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 e il giocatore Britanno ha fatto lo stesso, 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 5cm (2") se un'unità muove verso la cresta. Il fiume è quasi in secca; consideratelo *terreno accidentato*. I boschi alle spalle dei romani sono estremamente fitti e quindi sono considerati *impassabili*.

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

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

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

Obiettivo principale: vedi calcolo Punti Vittoria.

Dimensione Tavolo: 120 x 180 cm (48" x 72")

Durata: 10 turni

Schieramento: come da mappa.

Punti Vittoria al termine dei 10 turni

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

+50 punti per aver eliminato il *Comandante* dell'avversario e non aver perso il proprio.

+25 punti per ogni Generale eliminato all'avversario.

Se l'Esercito avversario ha un solo Generale il giocatore guadagnerà +50 punti se lo elimina.

Se l'Esercito avversario non ha Generali, eliminando il *Comandante* guadagnerà in automatico +50 punti.

+30 punti per l'eliminazione reciproca del *Comandante*.

ATTACCANTE

- +200 punti per avere eliminato il *campo base* del difensore (obiettivo principale).
- +100 punti per aver inflitto due perdite al *campo base* del difensore.
- +50 punti per aver inflitto una perdita al *campo base* del difensore.

DIFENSORE

- +200 punti per avere il *campo base* intatto (obiettivo principale).
- +100 punti per aver subito una perdita al *campo base*.
- +50 punti per aver subito due perdite al *campo base*.

Per ogni unità nemica eliminata il giocatore guadagna il valore in punti diviso 10 e arrotondato per eccesso all'unità inferiore senza decimali. Il calcolo viene effettuato sommando tutte le unità e poi arrotondando per eccesso (es. $33 + 45 + 67 = 145$ ovvero 15 punti). Le unità *allo stremo*, anche se non sono state eliminate, sommano al totale la metà del loro valore in punti arrotondando per eccesso. In caso di fuga dell'Esercito considerare sempre 100 punti anche se il valore effettivo dell'Esercito è minore di 1000 punti.

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

Punti Vittoria in caso di fuga dell'Esercito Attaccante

Nel caso l'Esercito dell'Attaccante *fugga* perché ha raggiunto il Punto di Rottura, il Difensore, oltre ai 100 punti relativi all'eliminazione dell'Esercito ($1000:10 = 100$), i punti relativi all'eliminazione del *Comandante* e dei Generali, otterrà i +200 punti relativi all'obiettivo principale solo se effettivamente ha il *campo base* illeso; se il *campo base* ha subito una perdita riceverà +100 punti; se ne ha subite due riceverà +50 punti; se è stata eliminata non riceverà alcun punto addizionale. L'Attaccante riceverà, per ogni unità nemica eliminata il valore in punti diviso 10 e arrotondato per eccesso (ricordatevi di sommare la metà dei punti anche delle unità *allo stremo*). A questi aggiungerà i punti relativi all'eventuale eliminazione del *Comandante* e dei Generali e +200 punti se ha eliminato il *campo base*, +100 se gli ha inflitto due perdite, +50 se gli ha inflitto una perdita.

Punti Vittoria in caso di fuga dell'Esercito difensore

Nel caso l'Esercito del Difensore *fugga* perché ha raggiunto il Punto di Rottura, l'Attaccante, oltre ai 100 punti relativi all'eliminazione dell'Esercito ($1000:10 = 100$), i punti relativi all'eliminazione del *Comandante* e dei Generali, otterrà i +200 punti relativi all'obiettivo principale. Il Difensore riceverà, per ogni unità nemica eliminata il valore in punti diviso 10 e arrotondato per eccesso (ricordatevi di sommare la metà dei punti anche delle unità *allo stremo*). A questi aggiungerà i punti relativi all'eventuale eliminazione del *Comandante* e dei Generali.

Punti Vittoria in caso di fuga di entrambi gli Eserciti

Se entrambi gli Eserciti hanno raggiunto il Punto di Rottura il Difensore riceverà 100 punti forfettari e l'Attaccante riceverà 300 punti forfettari; a questi punti non sommerà nessun punteggio relativo agli obiettivi o alle unità eliminate.