

Petit test solo de Guelphs & Ghibellines.

G&G tourne avec un système d'activation hérité de Men of Iron, mais amendé de façon intéressante. J'y reviendrai. Pour le moment je me contente de dire qu'il s'agit d'activer un chef, que celui-ci dispose d'un certain nombre de points d'ordre (PO) qu'il dépense pour activer les unités de sa Battaglia. Selon l'ordre et la distance par rapport au chef, le coût varie....



Un chef (par exemple Pazzo) est défini par 2 scores : bonus au combat (ici 1) et portée de commandement (5 pour Pazzo). Les troupes sont soit de la cavalerie, soit de l'infanterie, soit des tireurs (archers ou arbalétriers). Ils ont un chiffre de cohésion et une lettre de niveau d'armure (H pour High, M pour medium ...). Que la bataille commence. Ah oui, oops nous sommes le 11 juin 1289, à la bataille de Campaldino. Les Guelphes (partisans du Pape) Florentins affrontent les Ghibelins (partisans de l'Empereur) d'Arezzo.

Activation 1 : Montefeltro (c'est obligatoire) – lance une charge (carica !). Les cavaliers peuvent se déplacer de 5PM et entrer en ZoC. Ils choisissent alors d'attaquer en charge une unité de leur ZoC. Les tireurs (ici les arbalétriers) doivent tester pour recevoir et faire un tir de réaction (2D6 sous leur cohésion actuelle). Ils réussissent ils ne sont donc pas disrupt. Reaction fire : rien ; Les cavaliers guelphs contre chargent (si les cavaliers sont disponibles –hors Zoc- et non disrupt ils testent leur cohésion). La contrecharge annule le bonus de charge des cavaliers ghibellins.



Une table de combat indique la colonne de base en fonction du type d'attaquant et du type de défenseur, puis il faut décaler en fonction de la situation (armement, nombre d'unité, prise de flanc, charge etc ...). Le joueur jette 2D et additionne sa cohésion moins la cohésion adverse, plus le bonus du chef). Les résultats sont des disruption, des points de cohésion et éventuellement un recul pour le défenseur).

Ici, sur les arbalétriers -> 2 pas de cohésion et disrupt plus retreat. Les cavaliers doivent avancer. Montefeltro enfonce les défenses ennemies, mais Vieri tient bon face aux paladins.

des armures moyennes a 1/3 de causer une disruption s'il est tout neuf les pertes et la disruption font vite baisser les chances à 1/12). Ils sont repoussés en désordre par la charge. Au sud les archers acculés à la rivière subissent une perte de plus car il ne peuvent pas reculer... il ne sont plus qu'à 1pt de la déroute (= élimination).



Act5 : Maintenant, Vieri tente le continuum. Il le lui faut !

Il réussit mais , Pazzo tente l'interutio. Et prend l'activation !! Il veut saigner Vireri et attaque

partout ou il peut. Les archers Guelphs sont définitivement jetés dans le fleuve ... ce qui fait apparaître la cavalerie d'Arrezzo sur le flanc des cavaliers Assoldati . Les arbalétriers chargés de flanc eux aussi sont balayés. Par contre Pazzo n'arrive pas à finir Vieri , qui est blessé dans l'affaire toutefois (il perd 2 points d'ordres).

Un point sur la table de commandement qui permet le suivi des points d'ordre disponibles : Vieri baisse dangereusement ...

Guelph Capitano Activation Track	Order points Track	Ghibelline Capitano Activation Track
12	12	12
11	11	11
Reserve Corso Donati 10	10	10 Montefel 11
9 Durfort 10	9	9 Guglielm 9
Mansiet 8 8	8	Pazzo 10 8
7	7	7
Vieri 9 6	6	Reserve Guido Novello 6 6
5	5	5
4	4	4

Les Fedditorri sont mis en déroute... cela libère les réserves de Donati , qui peut maintenant tenter l'activation.

en Échelon à ses cavaliers : cela permet d'invertir deux pions qui sont l'un derrière l'autre. Ainsi, les Angevins sortent de la Zdc de l'adversaire et sont remplacés par des Assoldati tout neuf qui affrontent maintenant les cavaliers d'Arezzo. Tir d'archer sur le flanc des cavaliers , inefficaces encore. Durfort se lance dans l'attaque et parvient à faire reculer les ghibellins . L'échelon réussit à merveille, Les cavaliers ghibellins d'Arezzo sont surpris et refluent avec de nombreuses pertes.



Act7 : Durfort tente le momentum mais échoue. Le temps vire au mauvais (il y a un



[b]Act10 : [/b] C'est à Novello car Donati échoue son second momentum. Novello ? c'est qui Novello . Et bien c'est la réserve des Ghibelins. Pour bien voir il faut reprendre la photo 1 ... Voilà c'est lui.

Alors que fait il Novello ? eh bien, il ... s'en va. Guido Novello , 66 ans mérite une règle bien à lui dans cette partie. Lorsque le joueur ghibellin l'active pour la première fois, il fait un test modifié en fonction des points de victoire accumulés jusqu'ici par les deux camps. Ici les ghibelins échouent à ce test, et Novello agit comme il le fit dans l'histoire : il juge que c'est perdu et s'en va. Résultat +3 niveaux de victoire pour les Guelph s. Et c'est à eux de jouer !

Finalement, il a peut être raison Novello , c'est mal parti !

Act13 : Gugliehem continue. C'est maintenant Donati qui doit lutter pour sa survie ... Il réussit l'Interuptio (en faisant moins de 6 avec 2D6 ça commence à ne plus être évident !). Mais pour une interruptio, on ne dispose que de 1/2 de ses ordres soit ... 3 ordres !!! Les chefs sont donc de plus en plus appelé à ne guider que les troupes alentours ... la mêlée devient de plus en plus confuse.

Donati se retourne contre Gugliehem et combat ... Les piétons de Gugliehem sont totalement surpris par les piétons de Donati et mis en déroute. Donati conduit en personne une charge sur la piétaille de Gugliehem 3 au dés (2D6) ! Echec cuisant !!



Act14 : C'est maintenant Durfort qui réussit un continuum. Interruptio manquée. Montefelro est chargé de flanc. Vigoureusement. Le destin s'acharne sur les Ghibellin. Leur chef Montefelro est blessé ... -3 pts d'ordre.



Act17 : Durfort échoue la continuité. C'est Pazzo qui reprend le flambeau des activations. Il fait rompre une partie de sa formation, et dirige une attaque sur Donati en laissant Vieri. Cette action est une réussite totale. Toute la cavalerie de Donati part en déroute. Lui-même est bousculé et se réfugie dans les bois avec ces piétons.

Act18 : Pazzo réussit sa continuité. Les réserves Guelphs échouent à prendre la main !!! rétablit le flanc droit en entamant les Assoldati de Durfort .





Act23 : Maghinar réactive ses réserves. Grâce à une manœuvre en échelon, il amène des cavaliers frais dans la bataille. Nouvel échange ... mais les hommes de Pazzo n'ont pas pu être renouvelés entre temps.

Act24 : Montefeltro , se désengage pour récupérer ses forces sont trop fatiguées. S'il parvient à les rallier, les Guelphs sont en danger. Parviendront ils à reprendre la main ?

