

What if ? Jackson à Gettysburg

Orange Plank Road, 2 mai 1863, 21h. Fébriles, les hommes du 18ème régiment de Caroline du Nord s'apprêtent à ouvrir le feu sur un groupe de cavaliers qui vient à leur rencontre : il ne peut s'agir que d'un détachement yankee. Scrutant la pénombre, le Major John D. Barry distingue soudain les uniformes d'officiers Confédérés. Trop tard ! Quelques hommes, nerveux et exténués par les durs combats de la journée, ont pressé la gâchette. Mais Little Sorrel, instinctivement, a fait un brusque écart. Les balles sifflent aux oreilles du général Jackson, et seule une d'entre elles déchire la manche de sa gabardine. Par chance, la blessure n'est que superficielle.

Deux mois plus tard, Lee a déclenché l'offensive qui doit porter l'estocade à l'Union, et ses légions grises s'enfoncent en territoire ennemi. Guéri mais le bras encore en écharpe, «Stonewall» Jackson galope pour rejoindre les divisions dont il doit légitimement reprendre le commandement, tandis qu'elles convergent vers une petite bourgade du nom de Gettysburg. Ovationné par ses hommes alors qu'il remonte les colonnes en liesse, il les salue en portant sa main valide à la visière cassée de son vieux képi, puis gagne un monticule d'où il observe les troupes de Hill déjà aux prises avec les tuniques bleues depuis le début de la matinée. Au loin, une nuée de soldats fédéraux se déploie et prend position dans la plaine au son ininterrompu des roulements de tambours. Malgré sa rigidité coutumière, il ne peut réprimer un léger rictus lorsqu'il reconnaît l'étendard du XIème Corps : celui-là même que lui et ses infatigables troupiers ont si durement malmené deux mois auparavant...

Camp Sudiste :

- A.P. Hill, Chef de Corps, indécis/neutre (1/1) :
- Division Heth, indécis/neutre (1/1) : 2 unités d'infanterie à 5 points de VC chacune, 2 unités d'infanterie à 3 points de VC, 1 unité d'artillerie à 2 points de VC
- Division Pender, réactif/renommé (2/2) : 2 unités d'infanterie à 5 points de VC chacune, 2 unités d'infanterie à 3 points de VC chacune, 1 unité d'artillerie à 2 points de VC

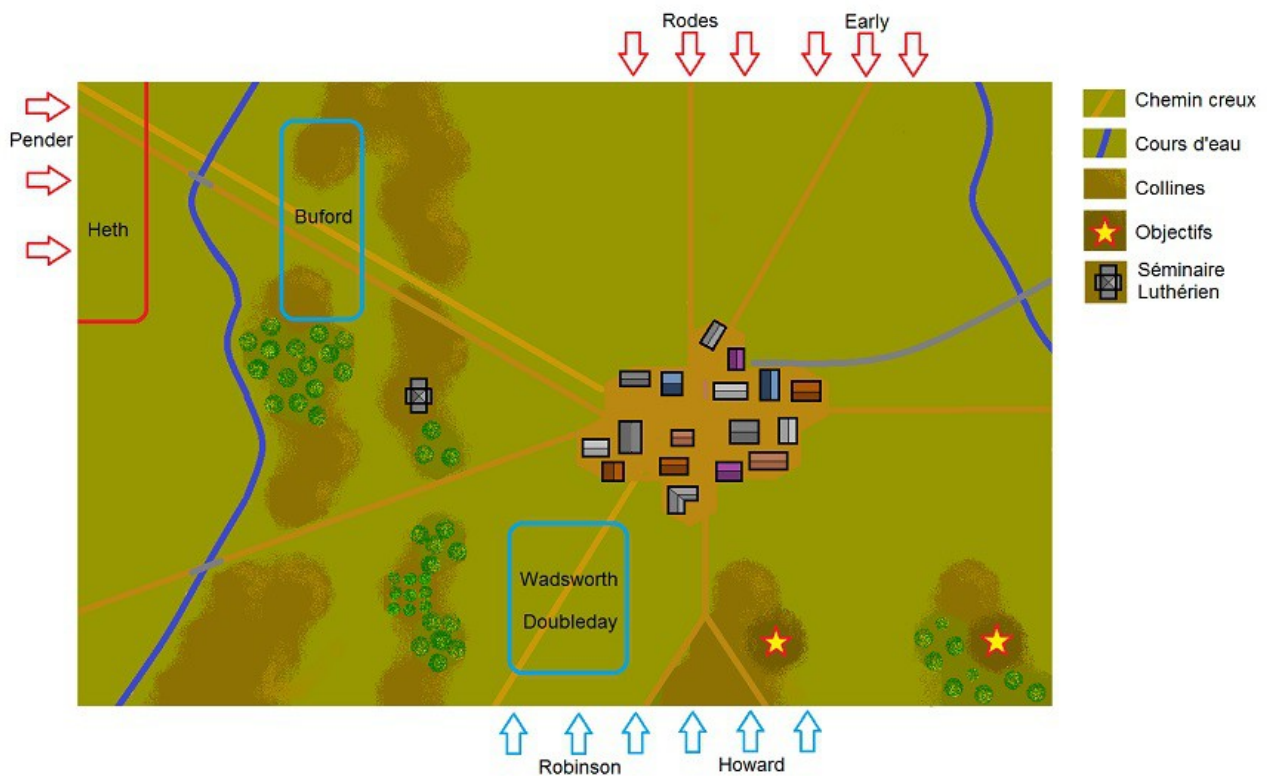
- Jackson, Chef de Corps pugnace/charismatique (3/3) :
- Division Rodes, indécis/renommé (1/2) : 5 unités d'infanterie à 4 points de VC chacune, 1 unité d'artillerie à 2 points de VC
- Division Early, indécis/neutre (1/1) : 4 unités d'infanterie à 4 points de VC chacune, 1 unité d'artillerie à 2 points de VC

Camp Nordiste :

- Reynolds, Chef de Corps, pugnace/renommé (3/2) :
- Division Wadsworth, indécis/renommé (1/2) : 1 unité d'infanterie à 5 points de VC (Iron Brigade), et 1 unité d'infanterie à 4 points de VC
- Division Doubleday, réactif/neutre (2/1) : 2 unités d'infanterie à 4 points de VC chacune
- Division Robinson, réactif/renommé, (2/2) : 2 unités d'infanterie à 4 points de VC chacune
- 1 unité autonome d'artillerie de Corps à 3 points de VC

- Division Buford, réactif/neutre (2/1) : 2 unités de cavalerie à 4 points de VC chacune, et 1 unité d'artillerie à cheval à 1 point de VC

- Howard, Chef de corps, indécis/neutre (1/1) :
- Division Barlow, indécis/inconsistant (1/0) : 2 unités d'infanterie à 3 points de VC chacune
- Division Schurz, apathique/inconsistant (0/0) : 2 unités d'infanterie à 3 points de VC chacune
- Division Steinwehr, réactif/neutre (2/1) : 2 unités d'infanterie à 3 points de VC chacune
- 1 unité autonome d'artillerie de corps à 3 points de VC



Prévoir une table d'environ 12 x 18 UD

Renforts

- La division Pender peut entrer dès la fin du 1er tour en tirant 6 sur 1d6 à la 1ère tentative, 5/6 à la seconde, etc.; idem pour la division Rodes à partir de la fin du 3ème tour, ainsi que pour la division Early, à partir de la fin du 4ème tour.
- Les divisions Robinson et Schurz peuvent rentrer dès la fin du 1er tour, en testant suivant la même procédure ; renouveler l'opération pour les deux divisions restantes et pour l'artillerie du 11ème Corps à partir de la fin du tour d'entrée en jeu de Robinson et Schurz.

Zones de bâtiments

Pour chaque unité occupant un secteur urbain, le joueur doit déclarer si elle investit les bâtiments afin de bénéficier du couvert, auquel cas elle est traitée en contrepartie comme étant *autonome*.

Conditions de victoire

Le camp Sudiste remporte une victoire brillante s'il s'empare des deux objectifs majeurs : Cemetery Hill et Culp's Hill. Dans tous les autres cas, c'est un statu-quo, ou une victoire du camp Nordiste si celui-ci parvient à garder le contrôle de la totalité de l'agglomération et de la colline du séminaire Luthérien.

<http://regles.wargames.monsite-orange.fr>