

Prêts à entrer dans la légende!



PICKETT'S CHARGE

DERNIÈRE ATTAQUE À GETTYSBURG

Le troisième jour de la bataille de Gettysburg (3 juillet 1863), le général confédéré Robert E. Lee ordonne une attaque visant le centre des positions de l'Union sur Cemetery Ridge. Après une préparation d'artillerie (150 canons, la plus grosse concentration jamais vue sur ce continent), neuf brigades (12 500 hommes) se lancent au pas de marche pour traverser le kilomètre de terrain à découvert les séparant de leur but.

Face à 6 500 nordistes et leur artillerie peu affaiblis par la canonnade, les forces sudistes menées par la division Pickett, atteindront la ligne bleue mais trop amoindries pour l'enfoncer (50 % de pertes). Ce moment est considéré par certains historiens classiques comme le point le plus proche d'un tournant positif pour l'Armée confédérée durant la guerre de Sécession. Reproduire ce type d'assaut en termes ludiques n'est pas compliqué, le rendre intéressant à jouer est une autre paire de manches. C'est pourtant un succès atteint par le jeu en solitaire : *Pickett's Charge* (PC) de White Dog Games (WDG).

Il faut préciser que WDG avait déjà sorti ce jeu il y a quelques années sous forme

de DTP (pions à monter et découper soi-même), mais que ce soient les règles, le graphisme ou encore la jouabilité, le tout était plutôt raté. WDG a dû en prendre conscience puisque le jeu ressort donc, avec de nouveaux artistes et surtout des règles complètement revues et corrigées... dans le bon sens. Avec 88 pions, une carte format A3, 4 pages de règles et une aide de jeu, on est clairement dans du jeu léger. Il faut préciser que WDG fonctionne sur



LA CHARGE DE PICKETT EN JEU

Chaque jeu sur Gettysburg au niveau de la brigade ou du régiment propose un scénario sur la Charge de Pickett. C'est aussi le cas pour certains jeux au niveau de la division. C'est (malheureusement) la plupart du temps soit un scénario d'initiation, soit un scénario donné comme plié d'avance en faveur de l'Union. Il est pourtant possible en aménageant les conditions de

un système d'impression à la demande et que leurs jeux sont donc disponibles sous trois formes : ziplock, boîte, ou pdf, le prix variant bien sûr en fonction des options. Le matériel est de bonne qualité visuellement même si la carte reste une impression laser sur papier. Les pions sont épais car dans une matière mélangeant bois et carton découpés au laser. Ce principe laisse malheureusement des « oreilles » au centre de chaque côté du pion (que les plus courageux feront disparaître avec du papier-émeri!).

Charger droit devant... ou pas

Le but du jeu est aussi simple que sa prise en main : vous devez amener vos unités sudistes sur Cemetery Ridge. Chaque point de force ayant ainsi enfoncé les troupes de l'Union à la fin du tour 8 rapportera un point de victoire : 20 PV ou plus et c'est la victoire, 10 PV ou moins une défaite, entre les deux un match nul. Le jeu s'installe très rapidement car des repères se trouvent sur la carte pour y placer chaque unité, un pion étant une batterie d'artillerie ou une brigade d'infanterie. Avant d'enchaîner les huit tours, se déroule une phase de bombardement préventif par l'artillerie sudiste. Un D6 est jeté par batterie, et chaque 5 ou 6 réduiront une unité de l'Union d'un pas (le pion est retourné). Quel que soit le résultat de ce bombardement préliminaire, suit une phase post-bombardement où vous devez tester chaque pièce d'artillerie afin de connaître son état : sur 4 ou 5 la pièce est réduite (pion retourné), sur 6 elle devient inactive pour le reste de la partie. Il s'agit là d'une manière simple, rapide et

victorie de rendre cette confrontation intéressante. Le meilleur rendu sur carte étant certainement ce que propose *Terrible Swift Sword* (niveau régimentaire) publié par SPI (1976) puis TSR et enfin GMT (1995 sous le titre *Three Days of Gettysburg*) ; les deux premières versions demeurant les plus intéressantes et de très bons défis tactiques. Du côté de la figurine, le scénario très bien fait de la Charge de Pickett pour la règle *Regimental Fire & Fury* peut être trouvé à l'adresse suivante : <https://tinyurl.com/yc3p42jw>.

La prise de Cemetery Ridge signifie une victoire sudiste à Gettysburg!



Général, je n'ai pas de division

maligne de simuler le manque de munitions et l'aveuglement des batteries par leur propre fumée de tir qui empêcha la « grande batterie » de Lee de soutenir plus avant la progression de l'infanterie. À partir de là, les tours vont se succéder en respectant le même enchaînement de phases. Tout d'abord il faudra activer vos unités d'infanterie afin qu'elles puissent agir : sur 4, 5 ou 6 ce sera un succès, sinon il faudra retenter au tour suivant. Façon simple de simuler le brouillard de guerre : vous n'êtes donc pas sûr d'avoir tout votre monde où vous le voulez et quand vous le voulez. Les unités activées vont ensuite pouvoir se déplacer, à savoir 2 PM pour l'infanterie et 1 PM pour l'artillerie. Il ne faut pas traîner en route. S'ensuit à partir du tour 3 une réaction de mouvement possible des unités nordistes. En effet si une unité sudiste se trouve à 4 hex., l'unité nordiste est testée et avancera d'un hex. vers l'ennemi si 5 ou 6 sont tirés au dé. Nous arrivons enfin aux premiers feux, et l'Union en a la primauté. En respectant les lignes de vue, les unités tirant feront des pertes sur 4 et 5 alors qu'elles feront reculer l'adversaire sur 6. Il faut préciser là que cette fois chaque unité lance un nombre de dés égal à sa puissance de feu (de 2 à 5), qui se réduit bien sûr à chaque fois que l'unité est touchée. La distance de tir influencera également les résultats, l'infanterie ne pouvant faire par exemple que reculer l'adversaire à 2 hex. de distance. Certains terrains (mur en pierre, bois, vergers) permettront de sauvegarder d'éventuelles pertes. Et nous passons enfin à la phase de tir sudiste, identique à celle des nordistes, pour finir le tour.

Avec des mécaniques très simples et faciles à retenir (vous ne consultez plus les tables de résultats au bout de 2 tours) et juste ce qu'il faut de chrome (tir ami, empilement, canons d'Hazlett, etc.), l'auteur a réussi à rendre une charge idiote face à un mur de feu intéressante à jouer en solo. Effectivement chaque décision va engendrer un lancer de dé, mais il faudra savoir quand et où amener cette décision. Foncer droit dans le centre de l'Union retranché derrière le mur de pierre est suicidaire, taper dans les points faibles des ailes est déjà beaucoup plus plausible. C'est d'ailleurs une partie du plan de Lee qui n'a pu s'exécuter pour plusieurs raisons : les tentatives de diversion sur les ailes ont échoué, Little Round Top est resté aux mains des nordistes et leur a permis de prendre les divisions d'Anderson et de Pickett en enfilade ; l'incapacité de la division Pickett d'avancer tout droit sous le feu ennemi et qui est ainsi allée s'empaler sur le centre fort nordiste. Du coup, il est possible de faire gagner la Confédération à Gettysburg avec une bonne tactique et une part de chance (il en faut de toute façon pour ne pas tomber sous un feu nourri durant un kilomètre à découvert). Si vous n'y arrivez pas, il vous est proposé trois variantes donnant toutes un coup de pouce aux sudistes.

Jusqu'ici la référence pour la charge de Pickett en jeu rapide était *In Magnificent Style* de Victory Point Games, mais *Pickett's Charge*, bien qu'en dessous au niveau des graphismes, n'a rien à lui envier

et se rapproche même plus du wargame traditionnel que son prédécesseur. *Pickett's Charge* est donc un jeu simple et agréable qui, grâce à son format et son temps de jeu (40 minutes) et peut être déployé partout et sera un excellent outil d'initiation à la période et au wargame en général.

Règles optionnelles

Voici quelques règles « maison » afin de rendre le jeu « plus pointu » :

- Durant la phase de pré-bombardement sudiste, jeter deux dés de couleur différente, un pour le résultat, un pour l'état de la batterie (gain de temps).
- Plutôt que de jeter un dé par unité pour l'activation sudiste, jeter un dé par division.
- Une unité dans une ZdC ennemie ne peut entrer directement dans une autre ZdC ennemie.
- L'avance après combat est optionnelle pour les unités sudistes.
- L'artillerie nordiste tirera prioritairement en contre-batterie.
- L'infanterie nordiste tirera prioritairement contre l'infanterie sudiste.
- Les unités nordistes situées derrière le « stone wall » ne le franchiront jamais.
- Aucune retraite ne peut s'effectuer dans une ZdC ennemie. À la place un pas de perte est subi.

Pascal TOUPY

PICKETT'S CHARGE

Qualités : facilité d'accès, encombrement, temps de jeu.

Défauts : les pions ont des oreilles!