Hood Strikes North :
traduction partielle du playbook

Important : Les errata du 15 mai 2023 ont été pris en compte dans ce document (en bleu)

Règles du jeu de base

1.0 Introduction

(…)

2.2 Unités

Unités militaires

Le joueur confédéré a un chef d'armée, Hood ; toutes les unités confédérées font partie de son armée. Il y a trois corps d'infanterie confédérés, chacun avec un chef (Cheatham, Lee, Stewart) et un corps de cavalerie confédéré sous les ordres de Forrest. Forrest dispose de cinq divisions de cavalerie, chacune dirigée par un chef de division. Deux de ces divisions n'apparaissent que dans le jeu avancé.

Cleburne : Le « 4/3 » sur le pion de la division d'infanterie confédérée de Cleburne signifie que sa valeur tactique est de 4 lorsqu'elle est en train d'attaquer (soit en tant qu'unité d'attaque active, soit en tant qu'unité d'un assaut ou d'un grand assaut) et de 3 lorsqu'elle se défend. Note : ceci annule la règle standard 7.4 qui stipule que lors d'une action d'assaut, la valeur tactique du chef initiant l'assaut est est toujours utilisée.

Thomas : Les unités du joueur de l'Union sont divisées en plusieurs groupes. Cependant, le chef d'armée Thomas (qui peut devenir Logan dans le jeu avancé) commande toutes les unités de l'Union dans le jeu. Ainsi, Thomas (ou Logan) peut amener n'importe quelle unité de l'Union dans un grand assaut, tout comme Hood peut amener n'importe quelle unité confédérée dans un grand assaut. Note : Alors que « DC » signifie le « Département du Cumberland », Thomas (ou Logan) est considéré comme un chef d'armée.

Schofield : Schofield est un chef de district de l'Union et les unités du IVe et du XXIIIe corps font partie de son district dans tous les scénarios. Schofield ne peut amener que des unités d'infanterie (pas de cavalerie) appartenant aux IVe et XXIIIe Corps dans un assaut ou un grand assaut. Note : Bien que le IVème Corps ne soit pas dans le district de Schofield, celui-ci était le chef le plus ancien sur le terrain au début de la campagne, le IVe corps lui est donc subordonné. Notez que le IVe corps a également son propre chef de corps.

Milroy : Milroy est un chef de district de l'Union et n'a que des unités d'infanterie (et non de cavalerie) « DN » sous son commandement. Milroy peut seulement faire participer des unités d'infanterie DN à un assaut ou à un grand assaut.

Smith : Le leader de l'Union Smith commande le Corps « DAT ».

Unités DE de l'Union : Notez que les unités d'infanterie « DE » de l'Union n'ont pas de chef.

Wilson : Wilson commande le corps de cavalerie de l'Union, et toute la cavalerie de l'Union est sous son commandement. Wilson dispose de cinq divisions de cavalerie, chacune avec un chef de division. Certaines de ces divisions et de ces chefs n'apparaissent que dans le jeu avancé.

Trains de chariots de l'Union

Le joueur de l'Union dispose de trois trains de chariots (A, B, C). Si un train de chariots effectue une action de marche, sa capacité de mouvement est déterminée comme pour une unité d'infanterie. Un ou plusieurs trains de chariots peuvent également participer à une action d'activation de chef avec n'importe quel chef d'infanterie ou de cavalerie de l'Union, quelle que soit l'affiliation de son commandement. S'il participe à une Activation d'un chef d'infanterie, sa Capacité de Mouvement est déterminée normalement, avec un modificateur de +1 au dé. S'il participe à une Activation d'un chef de cavalerie, il reçoit un modificateur de +1 ou +2 (selon le type de chef), mais sa Capacité de Mouvement finale est réduite de moitié (arrondir les fractions à l'entier supérieur). Bien que les chefs puissent activer des chariots, un chef ne peut pas s'empiler dans un hexagone avec seulement un chariot, une unité sous commandement du chef doit également se trouver dans l'hexagone.
- Les trains de chariots gagnent normalement des niveaux de fatigue. Cependant, si un chariot effectue une Marche Etendue, le joueur de l'Union doit ajouter 1 à son jet de dé de Marche Etendue en plus des autres modificateurs de la Table de Marche Etendue. (Exception : Si le chariot occupe un hexagone au sud de la Duck River, le modificateur de +1 pour les chariots n'est pas appliqué). Un train de chariots ne peut jamais faire de marche forcée. Pendant la phase de récupération, les chariots s'épuisent (ou se remettent de l'épuisement) normalement. Exemple : Un chariot occupant l'hexagone 2613 marche jusqu'au niveau de fatigue 3 sur son côté épuisé. Ses modificateurs sont +1 pour F3/épuisé, +1 pour « Autres Unités de l'Union », et +1 pour le modificateur spécial de train de chariots, soit +3 au total. Cependant, si

le train de chariots occupe l'hexagone 1615 (au sud de la Duck River), le modificateur spécial de +1 pour le train de chariots n'est pas appliqué et le modificateur final est de +2, et non de +3.
- Les trains de chariots paient normalement le coût des points de mouvement. (Exceptions : La première fois qu'un train de chariots entre dans un hexagone lors d'une action de Marche à travers un côté d'hexagone qui n'est pas une grand route (*pike*), il paie une pénalité de 1 Point de Mouvement supplémentaire pour entrer dans cet hexagone. Le deuxième mouvement et tout mouvement ultérieur à travers un côté d'hexagone non-grand route lors de la marche d'un chariot ne déclenche pas de pénalité de 1 point de mouvement supplémentaire. De même, si un train de chariots traverse un côté d'hexagone de gué, il doit payer une pénalité de 2 points de mouvement supplémentaires pour entrer dans l'hexagone adjacent).
- Voir les règles standard, section 6.2, et les cartes et tableaux standard pour les règles concernant les chariots et l'entrée dans des hexagones occupés par des amis.
- Les trains de chariots ne peuvent ni attaquer ni participer à un assaut. Ils se défendent normalement comme des unités d'infanterie. Les chariots ne peuvent pas se retrancher (et ne gagnent pas de bénéfice de retranchement dans les Redoutes ou Forts de l'Union) ni participer à une option de Retraite de Cavalerie du Défenseur. Les chariots peuvent refuser les flancs et gagnent les avantages intrinsèques de refus des flancs des redoutes et des forts de l'Union.
- Les trains de chariots exercent les zones de contrôle normalement. Cependant, ils ne peuvent jamais contribuer aux bonus de flanc lors des attaques de l'Union. Les hexagones couverts uniquement par la ZOC des trains de chariots ou les hexagones occupés uniquement par des chariots, ne sont pas considérés comme couverts pour le calcul du bonus de flanc lors des attaques de l'Union. Les chariots empilés dans un hexagone avec d'autres unités ne contribuent pas à leur effectif pour le calcul du bonus de flanc dans les attaques de l'Union. Dans les attaques confédérées, les chariots sont traités comme n'importe quelle autre unité de l'Union pour toutes les questions de flanc.

5.2 Activation de chef

Schofield est un chef de district de l'Union qui commande l'armée de l'Ohio. (Il n'est pas un chef d'armée malgré sa désignation de commandement). Si Schofield entreprend une action d'activation de chef, il est soumis aux restrictions suivantes :
- Il ne peut pas activer plus de *cinq unités d'infanterie* (appartenant aux IVème et XXIIIème Corps uniquement) et *trois trains de chariots* dans le cadre de la même activation.
- S'il lance un assaut, seules les unités des IVème et XXIIIème Corps peuvent y participer.
- S'il tente avec succès un grand assaut, seules les unités des IVème et XXIIIème Corps dans les hexagones éligibles peuvent y participer.

7.4 Modificateurs de dé de combat

Bonus d'assaut de Hood
Si un chef de corps d'infanterie (pas de cavalerie) confédéré entreprend avec succès une action d'Assaut et que le chef d'armée Hood est empilé dans le même hexagone que le chef actif, le joueur confédéré ajoute 1 à son jet d'attaque. Ce bonus est en plus du modificateur d'assaut +1 et s'applique indépendamment du fait qu'un grand assaut ait lieu ou non. Le bonus d'assaut de Hood peut être appliqué plus d'une fois par tour, mais seulement aux assauts réussis initiés par le même chef de corps auquel le bonus a été appliqué pour la première fois ce tour-là. Il ne peut pas être appliqué aux assauts initiés dans le tour en cours par d'autres chefs de corps. Lors des tours suivants, le bonus d'assaut de Hood peut être appliqué à d'autres chefs de corps.
- Le Bonus d'Assaut de Hood ne peut pas être appliqué aux assauts contre un hexagone avec un fort de l'Union non détruit. (Les forts de l'Union ne sont utilisés que dans le jeu avancé et dans le scénario 5 du jeu de base).

Bonus d'assaut de Forrest
Le chef de cavalerie confédéré Forrest peut effectuer des actions d'assaut avec deux capacités spéciales :
- *Inclusion de la division d'infanterie* : Lorsque Forrest initie une action d'Assaut le joueur confédéré peut spécifier à l'étape 1 de la procédure d'assaut qu'une division d'infanterie (ou jusqu'à deux brigades d'infanterie) peu(ven)t être utilisée(s) pour l'assaut si empilée(s) dans le même hexagone que Forrest, même si ces unités n'appartiennent pas au commandement de Forrest. Des unités de cavalerie peuvent également participer à l'assaut, bien que cela ne soit pas obligatoire.
- *Modificateur d'assaut* : si Forrest entreprend avec succès un assaut, le joueur confédéré ajoute 1 à son jet d'attaque. Ce bonus s'ajoute au modificateur d'assaut de +1. Ce bonus peut être appliqué plus d'une fois par tour.
    - Le Bonus d'Assaut de Forrest ne peut pas être appliqué aux assauts contre un hexagone avec un fort de l'Union non détruit. (Les forts de l'Union ne sont utilisés que dans le jeu avancé et dans le scénario 5 du jeu de base. et dans le scénario 5 du jeu de base).
    - Le bonus d'assaut de Hood ne peut jamais être appliqué à un assaut mené par Forrest. De plus, comme Forrest est un chef de cavalerie, un grand assaut ne peut jamais être tenté lors d'une action d'Assaut initiée par Forrest.

Modificateur d'artillerie
Lors d'une attaque ou d'un assaut confédéré contre un hexagone avec un fort de l'Union non détruit, si le joueur

confédéré gagne un modificateur d'artillerie de +1 ou +2, ce modificateur est converti en « sans effet ». (Les forts de l'Union ne sont utilisés que dans le jeu avancé et dans le scénario 5 du jeu de base).

9.0 Retranchements

Redoutes de l'Union
Toutes les redoutes sur la carte sont des redoutes de l'Union. Le joueur de l'Union dispose de redoutes dans les hexagones 1714 (Fort Mizner), 4111 (Fort Granger) et la ligne de défense extérieure de Nashville (hexagones 5504-5506). Seules les unités de l'Union bénéficient des redoutes. Les règles standard 9.0. précisent les effets des redoutes de l'Union.

10.0 Ponts

Dans les scénarios de *Hood Strikes North*, les règles standard pour les « ponts, barrages et ferries » s'appliquent. Cependant, *Hood Strikes North* ne comporte ni barrage ni ferry. Le nombre de pions « Minor River Bridge » disponibles dans le jeu (trois Union, trois Confédérés) est strictement limité, et si tous les pions sont utilisés, aucun autre pont ne peut être construit jusqu'à ce qu'un ou plusieurs pions redeviennent disponibles à la suite d'un démantèlement ou d'une destruction.

Cumberland River
La rivière Cumberland est le seul grand cours d'eau figurant sur la carte. Trois ponts permanents traversent le Cumberland, reliant Nashville aux hexagones 5805 et 5806. Seules les unités de l'Union peuvent traverser ces côtés d'hexagone de pont en marchant ou en battant en retraite. Les unités confédérées ne peuvent jamais traverser, donc
les hexagones 5805 et 5806 sont traités comme hors carte pour les unités confédérées. Aucun des deux joueur ne peut construire des ponts supplémentaires ou détruire des ponts existants à travers le Cumberland. La rivière Cumberland n'a pas de gué.

Règles du jeu de base

Il y a huit scénarios de jeu de base de longueur et de complexité variables. Sauf indication contraire dans les instructions suivantes, toutes les unités commencent le jeu avec leur face avant (normale) face visible au niveau de fatigue 0 avec des marqueurs de Force organisés. Avant de commencer, placez le marqueur de Tour sur sur la piste des tours dans la case correspondant à la date de début du scénario. Il s'agit du tour 1. À la fin de la partie, calculez les points de victoire (VP) et déterminez un vainqueur. Comme les pertes au combat entraînent un gain ou une perte de VP, les joueurs doivent noter les pertes en effectifs sur une feuille de papier, ou utiliser des pions d'effectifs Union et Confédérés de rechange pour noter les pertes de chaque camp sur la piste des points de victoire.

Scénario 1 : Voici les rebelles !

NOTES : Ce scénario rapide est idéal pour permettre aux nouveaux joueurs de s'initier au jeu, en solitaire ou avec un adversaire. Il n'y a que quelques unités pour chaque camp et des règles spéciales minimales. De plus, de nombreuses sections des règles standard ne sont pas nécessaires pour ce scénario, comme la récupération. Ce scénario couvre l'ouverture de la campagne, lorsque la cavalerie confédérée tenta de capturer Columbia ou d'empêcher la colonne d'infanterie de l'Union d'atteindre la ville.

DUREE DE LA PARTIE : 1 tour (24 novembre 1864)

REGLES SPECIALES :
1. *Départ* : Le joueur confédéré gagne automatiquement la première initiative sans qu'un jet de dé ne soit nécessaire. Ensuite, l'initiative est déterminée normalement.
2. *Initiative* : Le joueur confédéré gagne les jets d'initiative si égalité.
3. *Hatch* : Tout au long de ce scénario, la brigade de cavalerie de Croxton peut être activée par Hatch dans le cadre d'une action d'activation de chef, même si Croxton appartient à une division différente.
4. *Moore* : La première fois que le joueur de l'Union active Moore, il peut le déplacer jusqu'à 43 hexagones tant que ce mouvement suit des hexagones de chemin de fer. Si un tel mouvement est entrepris, Moore gagne deux niveaux de Fatigue. Moore ne peut jamais entrer dans une ZOC ennemie pendant ce mouvement, à moins que cet hexagone ne soit occupé par l'Union.
5. *Restrictions de mouvement de l'Union* : Les unités de l'Union ne peuvent pas entrer dans un hexagone de la rangée 01XX dont le numéro est inférieur ou égal à 0120 ou dans la rangée 02XX dont le numéro est inférieur ou égal à 0220. Les unités de l'Union forcées de retraiter dans l'un de ces hexagones sont éliminées.

CONDITIONS DE VICTOIRE :
Le joueur confédéré gagne et perd des points de victoire (VP) pour les événements suivants à la fin de la partie :

VP	Condition
+12	Si une unité confédérée non démoralisée occupe Columbia (1715).
+6	Si une unité confédérée non démoralisée occupe Ft. Mizner (1714).
+3	Pour chaque unité d'infanterie de l'Union qui n'est pas à moins de 3 hexagones de Columbia (1715) ou qui a été détruite (pour n'importe quelle raison); les pertes de combat/retraite s'appliquent toujours, voir ci-

dessous). Ceci s'applique à toute l'infanterie de l'Union, y compris Ruger et Moore.

+½ Pour chaque brigade de cavalerie confédérée non démoralisée au nord de la Duck River, arrondi à l'unité supérieure. Par exemple, si 3 brigades de cavalerie confédérées non démoralisées terminent la partie au nord de la Duck River, 1½ VP sont arrondis à 2 VP.

+2 Pour chaque point de valeur d'effectif de l'Union perdu en combat, retraite ou retraite de cavalerie (pas en marche étendue, marche forcée, ou en se déplaçant d'une ZOC ennemie à une autre).

-3 Pour chaque point de valeur d'effectif confédéré perdu au combat, retraite ou retraite de cavalerie (pas en marche étendue, marche forcée, ou déplacement d'une ZOC ennemie à une autre).

À la fin de la partie, le total des VP des Confédérés est calculé et les joueurs consultent le tableau ci-dessous pour déterminer le vainqueur.

(…)

Scénario 5 : L'ennemi a été malmené

NOTES : Après la bataille de Franklin, le général Hood ordonna à la majorité de la cavalerie de Forrest de couper la ligne ferroviaire vitale entre Nashville et Murfreesboro. Les cavaliers rebelles se mirent en route au début du mois de décembre, attaquant une série de casemates de l'Union alors qu'ils se dirigeaient vers le sud le long de la voie ferrée Nashville-Chattanooga. Dans le même temps, Hood envoya une division d'infanterie sous le commandement de Bate pour sonder les défenses de l'Union à Murfreesboro. Les 5 000 défenseurs de Murfreesboro, désormais coupés de leur base principale à Nashville, se préparèrent à défendre leur avant-poste contre les rebelles qui approchaient rapidement.

DUREE DE LA PARTIE :4 tours (du 4 au 7 décembre 1864)

REGLES SPECIALES :

1. *Tour 1* : Au tour 1, le joueur confédéré gagne automatiquement la première initiative. Par la suite, les jets d'initiative se déroulent normalement.
2. *Initiative* : Le joueur confédéré gagne les jets d'initiative si égalité.
3. *Casemates de l'Union* : Sept marqueurs de casemate de l'Union commencent la partie sur différents hexagones de la voie ferrée Nashville-Chattanooga. Le joueur confédéré gagne des points de victoire pour leur destruction. Les unités des deux joueurs peuvent entrer, traverser, terminer une marche ou une retraite dans un hexagone avec une casemate, sauf si l'hexagone est occupé par l'ennemi. Une casemate n'exerce pas de ZOC et n'a pas d'effet sur le mouvement, la retraite ou le rayon de commandement. Il n'a pas de valeur de combat ou d'artillerie et ne peut ni s'activer ni se retrancher. Il reste en place tout au long de la partie sauf s'il est détruite. Les unités confédérées peuvent attaquer les casemates selon une procédure spéciale (voir ci-dessous).
    a. *Attaques confédérées sur les casemates* : Les unités confédérées ne peuvent attaquer une casemate que si elles occupent le même hexagone que le marqueur casemate. En entrant ou en commençant une marche dans un hexagone occupé par une casemate, une unité confédérée en marche peut l'attaquer. Pour ce faire, le joueur confédéré déclare le type d'attaque (colonne de route, improvisée, normale ou préparée) et dépense un nombre de Points de Mouvement égal au coût en PM du type d'attaque. Cependant, la procédure de combat normale est ignorée : Les valeurs de combat et d'artillerie ne sont pas calculées, et la Table de Combat n'est pas consultée. Au lieu de cela, le joueur confédéré lance un seul dé, modifie le jet de dé si nécessaire, et consulte la Table des Casemates, ci-dessous.

Dé	Résultat
2 ou moins	Sans effet (+2 FL)
3	Sans effet (+1 FL)
4	Sans effet
5 ou plus	Détruit

Résultats :

Sans effet : Le marqueur de casemate reste en place. L'unité confédérée peut reprendre sa marche s'il lui reste des PM. Cependant, elle ne peut pas attaquer à nouveau la casemate pendant sa marche actuelle. Un résultat « FL » entre parenthèses indique que l'unité confédérée active gagne immédiatement le nombre de niveaux de fatigue spécifié, jusqu'à un maximum de 4 niveaux. (Si l'unité est déjà au niveau 4, il n'y a pas de gain de fatigue). Une augmentation de fatigue ne déclenche pas de Marche Etendue.

Détruit : La casemate est détruite ; le marqueur est retiré de la carte. Le joueur confédéré gagne 6 VP. L'unité confédérée peut reprendre sa marche s'il lui reste des PM.

Modificateurs (tous cumulatifs)

-3 : Attaque en colonne de route
-1 : Attaque improvisée (hasty)
-1 : Si l'unité confédérée a une valeur de combat de ½
+1 : Si l'unité confédérée a une valeur de combat de 2 ou plus
+1 : Si l'unité confédérée a une valeur d'artillerie de 2 ou plus
+1 : Attaque préparée
+1 : Si le leader Forrest est empilé avec l'unité attaquante active

b. *Restrictions d'attaque* : Le joueur confédéré ne peut pas entreprendre une action d'assaut contre une casemate. Une unité confédérée peut faire au maximum une seule attaque contre une casemate par action de marche. Différentes unités confédérées peuvent attaquer la même casemate dans un tour donné, même dans la même phase d'action, en supposant qu'une action d'activation de chef ait lieu, mais une unité confédérée ne peut faire qu'une seule attaque de casemate par marche.

4. *Restrictions de mouvement des Confédérés* : Les unités confédérées ne peuvent jamais entrer dans un hexagone situé à moins de 3 hexagones de Nashville (5706-5707).
5. *Restrictions de mouvement de l'Union* : Les unités de l'Union ne peuvent jamais entrer dans un hexagone dont les deux derniers chiffres sont inférieurs ou égaux à « 09 » (par exemple, 5709).
6. *Restrictions d'Activation de l'Union* : Van Cleve, Anderson et 140 IN ne peuvent pas activer ou se retrancher au Tour 1.
7. *Forrest* : Rappelez-vous que Forrest a des capacités spéciales dans les actions d'Assaut ; voir les règles de base.
8. *Forts de l'Union* : Bien qu'il ne s'agisse pas d'un scénario de jeu avancé, les règles des forts de l'Union s'appliquent (voir 8.0).

CONDITIONS DE VICTOIRE :
Le joueur confédéré gagne et perd des points de victoire (VP) pour les événements suivants à la fin de la partie :

VP	Condition
+12	Si une ou plusieurs unités confédérées non démoralisées avec une valeur de combat combinée de 1 ou plus (non modifiées par des retranchements) termine la partie dans la Forteresse Rosecrans-Est (5231) ou dans la Forteresse Rosecrans-Ouest (5131). Le nombre maximum de VP pour pour cet exploit, quel que soit le nombre d'unités confédérées qui terminent la partie dans ces hexagones, est de 12.
+6	Si une ou plusieurs unités confédérées non démoralisées avec une valeur de combat combinée de 1 ou plus termine la partie à Murfreesboro (5232).
+6	Pour chaque résultat « Détruit » que le joueur confédéré obtient sur la table des casemates.
+3	Si une ou plusieurs unités confédérées non démoralisées avec une valeur de combat combinée de 1 ou plus (non modifiées par des retranchements) terminent la partie à Maple Grove (4934). (Exception : Si le joueur confédéré obtient également 6 VP pour pour avoir occupé Murfreesboro à la fin de la partie, il ne peut pas gagner 3 VP pour avoir également occupé Maple Grove).
+3	Si une ou plusieurs unités confédérées non démoralisées avec une valeur de combat combinée de 1 ou plus (non modifiées par des retranchements) terminent la partie à Salem (4730).
+3	Si une ou plusieurs unités confédérées non démoralisées avec une valeur de combat combinée de 1 ou plus (non modifiées par des retranchements) terminent la partie à Catalpa (5028).
+2	Pour chaque point de valeur d'effectif de l'Union perdu au combat, retraite, ou retraite de cavalerie (pas en marche étendue, en marche forcée, ou en se déplaçant d'une ZOC ennemie à une autre).
-3	Pour chaque point de valeur d'effectif confédéré perdu en combat, en retraite ou en retraite de cavalerie, (pas en marche étendue, marche forcée, ou déplacement d'une ZOC ennemie à une autre).

À la fin de la partie, le total des VP des Confédérés est calculé et les joueurs consultent le tableau ci-dessous pour déterminer le vainqueur.

(…)

Scénario 7 : La retraite de Hood

NOTES : L'armée confédérée se replie vers le sud en désordre après la bataille de deux jours de Nashville. Hood devait maintenant sauver ce qui restait de son armée en s'éloignant des forces de l'Union qui le poursuivaient et en traversant le fleuve Tennessee, loin au sud. Au cours des trois jours qui suivirent la bataille de Nashville, les Confédérés se replièrent en bon ordre vers une relative sécurité en traversant la rivière Duck à Columbia. Les forces de l'Union déclenchèrent plusieurs engagements en cours de route, mais ne parvinrent pas à retarder de manière significative les rebelles en retraite.

DUREE DE LA PARTIE :3 tours (du 17 au 19 décembre 1864)

REGLES SPECIALES :
1. *Début du tour 1* : Au tour 1, le joueur confédéré gagne automatiquement les deux premières initiatives sans jet de dé. Puis le joueur de l'Union gagne automatiquement la troisième initiative sans qu'un jet de dé ne soit nécessaire. Ensuite, l'initiative est déterminée normalement.
2. *Initiative* : Si les deux joueurs obtiennent le même jet d'initiative, le joueur de l'Union gagne les jets 1-1, 2-2, et 3-3 ; le Confédéré gagne les jets 4-4, 5-5, et 6-6.
3. *Retraite de Hood* : Au tour 1 uniquement, les divisions d'infanterie confédérées adhèrent aux deux règles spéciales suivantes. Ces deux règles ne s'appliquent que lors de marches aux niveaux de fatigue 1, 2 ou 3, pas au niveau de fatigue 4 :

- Le joueur confédéré applique un modificateur spécial de -1 sur les jets de marche étendue en plus des autres modificateurs. Par exemple, si une division d'infanterie marche au niveau de fatigue 2 sur son côté épuisé, et que le joueur confédéré fait un jet de marche étendue de 6, le

jet est réduit de 1, soit 5 : un résultat « sans effet ».
- La capacité de mouvement minimale d'une division d'infanterie confédérée qui entreprend une marche dans le cadre d'une action d'activation d'un chef est de 4 points de mouvement. La capacité de mouvement minimum d'une division d'infanterie confédérée entreprenant une action de marche est de 6 points de mouvement.

4. *Restriction des mouvements de l'Union* : Les trois divisions du IVème corps de Wood (Kimball, Beatty, Elliott) ne peuvent ni bouger ni attaquer au sud de la Harpeth River au tour 1.
5. *Forrest et Ross* : Le leader confédéré Forrest doit être rattaché à la brigade de cavalerie de Ross au début de la partie et ne peut être transféré. Cette restriction est levée au moment où Forrest et Ross entrent dans Colombia (1715). Si Ross est éliminé pour quelque raison que ce soit et qu'il n'est pas encore entré dans Columbia, Forrest est retiré de la partie.
6. *Restriction des mouvements confédérés* : La brigade de cavalerie de Ross et son chef attaché Forrest ne peuvent pas entrer dans le comté de Williamson ni dans aucun hexagone du comté de Maury au nord de la rivière Duck. Cependant, dès que Forrest et Ross entrent dans Columbia (1715), cette restriction de mouvement est levée.
7. *Restriction commune de déplacement* : Au sud de la rivière Harpeth, aucun joueur ne peut déplacer d'unités dans un hexagone dont les deux derniers chiffres sont « 06 » ou moins. Cette zone est considérée comme « hors carte » pour les unités confédérées ; une unité confédérée forcée de battre en retraite dans cette zone est éliminée, et toute perte d'effectif entraîne également une perte de points de victoire. Cette zone est considérée hors jeu pour les unités de l'Union, et si une unité de l'Union est forcée de battre en retraite dans cette zone, l'unité est retirée de la carte, mais sans perte de PV. Les Zones de contrôle s'étendent dans cette zone pour les besoins du modificateur de flanc.
8. *L'artillerie confédérée* : Les divisions d'infanterie confédérées ont chacune une valeur d'artillerie de 1 et non de 2 comme indiqué sur leurs pions (Stevenson-B a déjà une valeur d'artillerie de 1.) Note historique : Lors de la bataille de Nashville, les troupes de l'Union ont capturé environ la moitié de l'artillerie confédérée.
9. *Tour 3* : Au tour 3, les rivières sont infranchissables.
10. *Croxton* : Tout au long de ce scénario, le seul chef qui peut activer ou ou donner l'assaut avec la brigade de cavalerie de Croxton est le chef de corps Wilson.
11. *Biddle* : Le pion *Unmounted* accompagnant la brigade de cavalerie de Biddle indique qu'elle opère comme une unité de cavalerie non montée pendant toute la durée du scénario (voir règles avancées, 5.5).

CONDITIONS DE VICTOIRE :
Le joueur confédéré gagne et perd des points de victoire (VP) pour les événements suivants à la fin de la partie :

VP	Condition
+9	Pour chaque division d'infanterie confédérée (il y en a huit) qui termine le jeu dans le comté de Maury au sud de la rivière Duck.
+9	Si au moment où la capacité de mouvement d'une division d'infanterie confédérée représente la section de Columbia est (1715)
+2	Pour chaque point de valeur d'effectif de l'Union perdu au combat, retraite, ou retraite de cavalerie (pas en marche étendue, marche forcée, ou en se déplaçant d'une ZOC ennemie à une autre).
-3	Pour chaque point de valeur d'effectif confédéré perdu en combat, en retraite ou en retraite de cavalerie (pas en marche étendue, marche forcée, ou déplacement d'une ZOC ennemie à une autre).

(…)

Scénario 8 : Ce diable de Forrest

NOTES : Le gros de l'armée confédérée a retraité au-delà du bord sud de la carte en direction de la rivière Tennessee. Forrest commande une arrière-garde pour ralentir les forces de l'Union qui ont finalement traversé la rivière Duck à la
à la poursuite de Hood. Les forces s'affrontent le long de la grand route de Columbia les 23 et 24 décembre, les Confédérés se retirant finalement vers le sud tard le 24 décembre.

DUREE DE LA PARTIE : 2 tours (les 23 & 24 décembre 1864)

REGLES SPECIALES :
1. *Initiative* : Si les deux joueurs obtiennent le même jet d'initiative, le joueur de l'Union gagne sur 1-1, 2-2 et 3-3 et le Confédéré gagne sur 4-4, 5-5 et 6-6.
2. *Début du tour 1* : Au tour 1, le joueur confédéré gagne automatiquement la première initiative sans avoir besoin d'un jet de dé. Par la suite, l'initiative est déterminée normalement.
3. *Bord de carte* : Les unités confédérées peuvent retraiter ou dérouter hors de la carte sans perte d'effectifs ou de PV pour la partie hors carte de la retraite. Une fois qu'une unité ou un chef retraite hors carte, le pion est retiré du jeu. Les règles normales concernant le hors carte pour les attaques de flanc s'appliquent (voir les règles standard, 7.4, « Attaques de flanc").

CONDITIONS DE VICTOIRE :
Le joueur de l'Union gagne et perd des points de victoire (VP) pour les événements suivants à la fin de la partie :

VP	Condition
+15	Si une division d'infanterie de l'Union non démoralisée occupe Lynnville (0423) ou Colored Church (0324). Le maximum de PV pour cet accomplissement, même si les deux hexs sont occupés par l'Union, est de 15.

-2 Pour chaque point de valeur d’effectif de l'Union perdu en combat, retraite, ou retraite de cavalerie (pas en marche étendue, en marche forcée, ou en se déplaçant d'une ZOC ennemie à une autre).

+3 Pour chaque point de valeur d'effectif confédéré perdu en combat, en retraite ou en retraite de cavalerie (pas en marche étendue, marche forcée, ou déplacement d'une ZOC ennemie à une autre).

(...)