

« Inkerman, 1854 » (scénario solo ou 2 joueurs)

Ordre de bataille Allié :

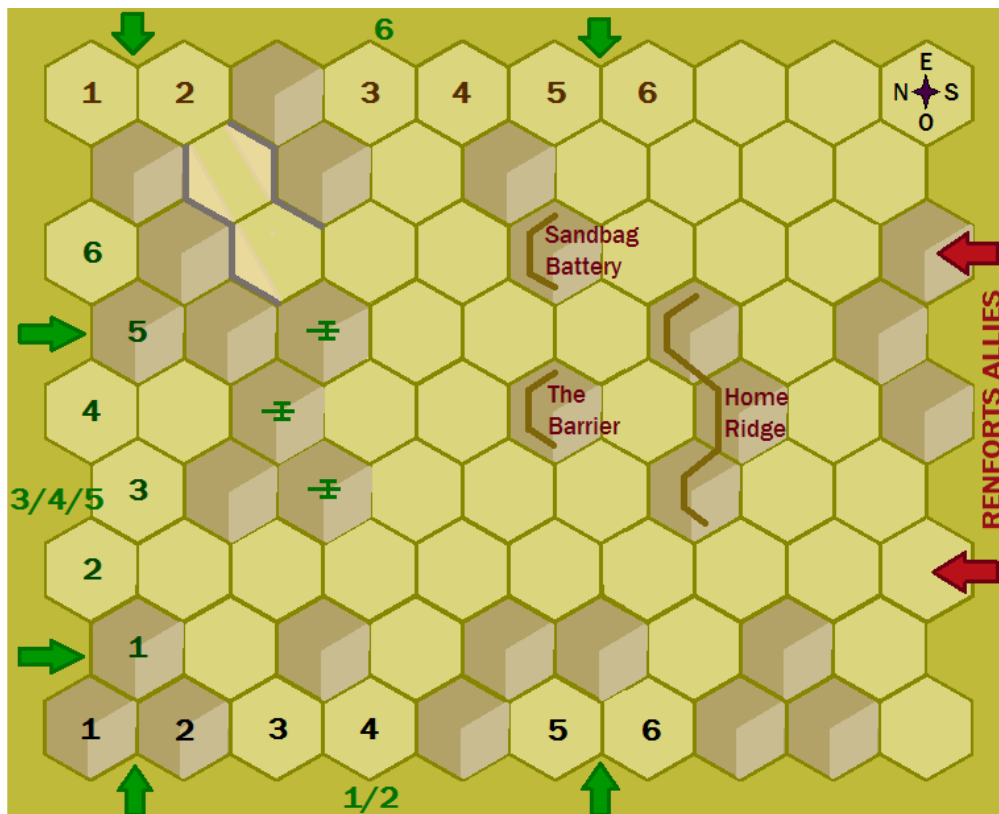
- 9 éléments d'infanterie Anglaise (3 unités)
- 4 éléments d'infanterie de la Garde (1 unité)
- 1 grande batterie à 3 éléments d'artillerie lisse (SB)

Renforts Alliés :

- 6 éléments d'infanterie Française (2 unités)
- 4 éléments de Zouaves (1 unité)
- 1 grande batterie à 2 éléments d'artillerie lisse (SB)
- 2 éléments de cavalerie légère (Chasseurs d'Afrique, 1 unité)

Ordre de bataille Russe (scénario 2 joueurs) :

- 48 éléments d'infanterie (12 unités)
- 3 grandes batteries à 2 éléments d'artillerie lisse chacune



Les segments indiqués en gris foncé en bordure de la ravine correspondent à des **à-pics** qui ne peuvent être franchis qu'en cas d'activation réussie, et interrompent le mouvement une fois traversés.

Placement Allié

Pour une partie solo, le joueur prend le commandement des forces Alliées et tire normalement ses points d'activation à chaque tour de jeu.

« Sandbag Battery », « The Barrier » et « Home Ridge » constituent les trois objectifs prioritaires du scénario. Le joueur allié déploie quatre unités à son gré dans ces secteurs ; la cinquième - l'unité de la Garde - est déployée en réserve sur les hauteurs du bord Sud.

A la fin de chaque tour de jeu, le joueur peut décider d'intégrer une ou plusieurs unités en renforts (mais au risque d'augmenter également les effectifs Russes, voir ci-dessous), à l'emplacement indiqué sur la carte (dans les secteurs compris entre les deux flèches rouges).

Placement des unités Russes

Au début du premier tour, déployer 1d5* unités d'infanterie Russe ; les unités d'artillerie sont positionnées dans les secteurs indiqués sur la carte.

* : tirer 1d6, mais 1 = 3 et 6 = 4

Pour chaque unité d'infanterie Russe déployée en cours de jeu, tirer 1d6 pour déterminer le côté par lequel elle rentre, comme indiqué sur la carte :

- 1 ou 2 : côté Ouest,
- 3 / 4 / 5 ; côté Nord,
- 6 : côté Est.

Puis tirer un autre d6 qui détermine son secteur d'entrée, comme indiqué sur la carte.

A la fin de chaque tour, intégrer **2d6** unités Russes suivant la même procédure, mais ôter au score obtenu le nombre d'unités d'infanterie Russes déjà employées (en jeu ou éliminées), et ajouter le nombre total d'unités alliées intégrées en renfort.

Exemple : à la fin du troisième tour, cinq unités d'infanterie Russe sont présentes sur la table, et trois ont été éliminées. Le joueur décide de faire entrer en jeu ses premiers renforts, en l'occurrence trois unités Françaises, il détermine donc les renforts Russes en tirant $2d6 - 8 + 3$, soit $2d6 - 5$ unités d'infanterie.

Au total, 12 unités d'infanterie Russe peuvent intégrer la partie.

Activation des unités Russes

Chaque fois qu'un pion Russe est pioché, tirer au sort l'unité activée. Par exemple, si 5 unités sont présentes sur la table, le joueur les numérote mentalement et tire 1d6 pour désigner celle activée en rejetant le dé si un « 6 » est obtenu.

Une unité Russe est activée avec succès en tirant **4 ou moins** sur 1d6, ou 3 ou moins si le camp Russe a perdu plus de 6 unités. Si elle est activée avec succès, l'unité effectue une action dans l'ordre prioritaire suivant :

Infanterie

- 1 – Assaillir une unité ennemie **inférieure en nombre** ou **de même force**, à portée, et en vue. Si plusieurs unités adverses sont éligibles, sélectionner la plus proche ; sinon, tirer au sort.
- 2 – Avancer vers l'objectif prioritaire le plus proche, et l'investir s'il est inoccupé.
- 3 – Tirer sur l'unité ennemie la plus proche et en vue.
- 4 – Avancer vers le bord de table Sud par le chemin le plus rapide.

Artillerie

- 1 – Faire feu sur l'unité ennemie la plus proche en vue.
- 2 – Avancer vers l'objectif prioritaire vacant le plus proche.

- Si plusieurs options sont possibles, tirer au sort celle qui est retenue.
- En cas d'échec au test d'activation ou si aucune action n'est possible, une unité Russe ne fait strictement rien, excepté si un mouvement basique vers le bord Sud est faisable.
- Enfin, si une unité Russe fait reculer ou élimine une unité alliée suite à un assaut, le joueur tire 1d6 et l'unité Russe investit la position adverse sur 4 ou moins.

Conditions de victoire

Le joueur Allié est vainqueur s'il conserve ses trois objectifs ; c'est un ex-æquo s'il n'en conserve que deux, ou une victoire Russe s'il n'en conserve qu'un seul ou s'il perd les trois.