

## « San Lorenzo, 1863 » (scénario solo)

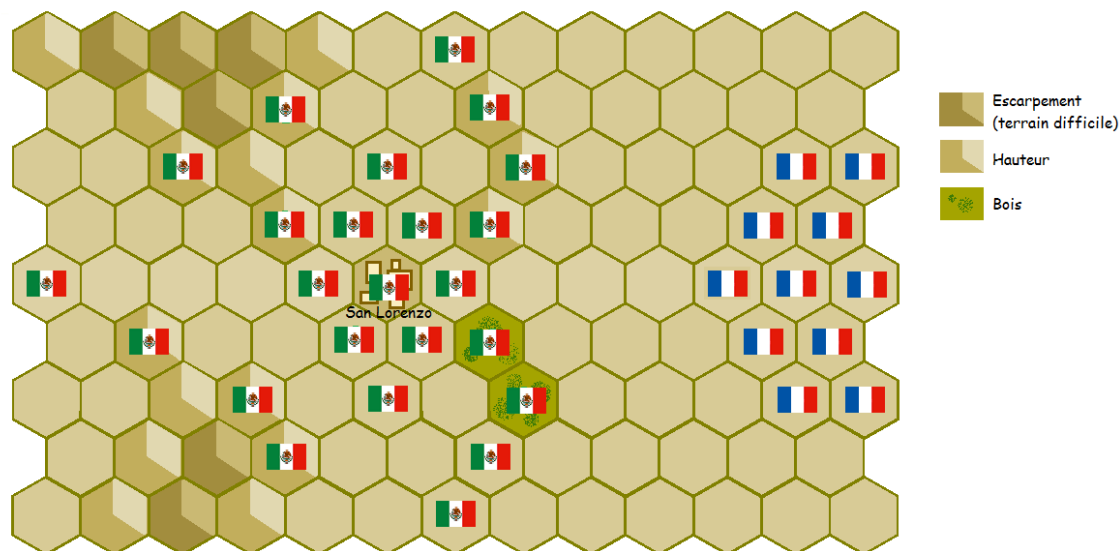


**Le 8 mai 1863, durant le siège de Puebla, une colonne commandée par le général Bazaine affronte et met en déroute les renforts Juaristes du général Comonfort déployés devant San Lorenzo, une petite localité située sur la route de Mexico.**

Force Française (Général Bazaine) :

- 4 unités d'infanterie à 4 éléments chacune
- 1 unité de Turcos à 4 éléments
- 1 batterie d'artillerie de la Garde SB à 2 éléments, *vétérans/stoïques\**
- 1 unité de Chasseurs d'Afrique à 2 éléments

\* : voir règle spéciale, scénario « Palikao »



### **Terrain**

Les hauteurs confèrent un bénéfice tactique (classe d'assaut augmentée d'un cran), à l'encontre d'un adversaire en contrebas.

Les secteurs boisés et l'agglomération constituent un couvert.

### **Déploiement**

Le joueur déploie les unités Françaises dans les secteurs identifiés par les drapeaux idoines.

Pour la force Mexicaine, préparer 24 marqueurs numérotés comme suit :

- 1 marqueur numéroté « 4 »
- 3 marqueurs numérotés « 3 »
- 6 marqueurs numérotés « 2 »
- 7 marqueurs numérotés « 1 »
- 7 marqueurs leurres, sans numérotation

Mélanger les marqueurs faces cachées, et placer un marqueur dans chaque secteur identifié par un drapeau Mexicain.

Lorsqu'un marqueur est en vue d'une unité Française (à 3 UD, ou 2 s'il est à couvert), il est retourné et remplacé par une unité Mexicaine au nombre d'éléments indiqué, ou défaussé s'il s'agit d'un leurre.

Pour chaque unité Mexicaine dévoilée, un jeton est immédiatement rajouté dans le bol.

Les marqueurs « 4 » et « 3 » correspondent à de l'infanterie de ligne Juariste ; pour chacun des marqueurs « 2 » et « 1 » dévoilés, tirer 1d6 :

- sur 1 il s'agit d'**artillerie SB**,
- sur 2 ou 3 il s'agit de **guérillas**,
- sur 4 ou 5 il s'agit de **cazadores**,
- sur 6 il s'agit de **cavaliers**.

### Suggestions de caractéristiques :

	NR	Doct.	Mvt	Tir	1 UD	2 UD	3UD	Ass.	Spécial
Inf. française	3	Serré	2	« E »	3	2	1	3	
Turcos	4	Serré	2	« E »	3	2	1	4	
Art. Française	3	Disp.	3	« SB »	5	3	2	1	Vét./Stoïque
Cav. Française	4	Serré	4	« G »	1	-	-	3	Foug./Flag.
Inf. Juariste	4/3	Serré	2	« F »	2	1	1	3	
Guérillas	4/3	Disp.	3	« F/G »	2	1	-	1	
Cazadores	4/3	Disp.	2	« F »	2	1	1	2	
Art. Mexicaine	4/3	Disp.	1	« SB »	4	3	2	1	Stoïque
Cav. Mexicaine	4/3	Serré	4	« G »	1	-	-	2	Foug./Flag.

### Activation des unités Mexicaines

Quand un pion Mexicain est pioché, l'unité activée est sélectionnée au hasard ; elle est activée avec succès sur **4 ou moins** sur 1d6, ou 3 ou moins si plus de huit unités mexicaines ont déjà été éliminées. Une unité activée avec succès doit prioritairement assaillir un adversaire inférieur en nombre à portée, sinon elle tire sur l'adversaire en vue le plus proche ; tirer au sort si plusieurs cas de figure sont éligibles.

Si elle n'est pas activée avec succès, ou si aucun adversaire n'est à portée, elle ne fait rien, excepté venir à couvert si elle est à découvert et adjacente à un secteur de couvert inoccupé.

Si une unité Mexicaine doit reculer dans un secteur avec un marqueur, il est automatiquement dévoilé.

Le joueur doit éliminer toutes les unités Mexicaines ; il perd la partie si une unité Française vient à être entièrement détruite...

**Note** : il est notoire que le gouvernement U.S. ait abondamment fourni en surplus les troupes Juaristes, dont certaines devaient être dotées de pied en cap d'uniformes et d'équipements de l'armée fédérale ; pour les joueurs qui ne disposent pas de figurines spécifiquement dédiées à ce conflit quelque peu délaissé, de classiques Nordistes feront donc parfaitement l'affaire aux yeux d'adultes consentants !