

« **DÉSORGANISER L'ENNEMI EN LE FRAPPANT VITE, FORT ET DE TOUTES PARTS, EST LA CLEF D'UNE VICTOIRE CERTAINE !** »

- Citation tirée d'un manuel de guerre cygnaréen.

## DESCRIPTION

Ce scénario est un affrontement brutal entre deux armées qui tentent de réaliser le plus rapidement possible une liste d'objectifs prioritaires.

## RÈGLES SPÉCIALES

Pour gagner 1 **Point de scénario**, un joueur doit réaliser l'un des objectifs de la liste des Objectifs de Scénario (voir ci-dessous).

**Note importante :** Un objectif de scénario ne rapporte qu'une seule fois 1 **Point de Scénario**. Par contre les deux joueurs peuvent remplir le même objectif de scénario. Par exemple, si les deux joueurs réussissent l'objectif Sniper, ils gagnent chacun 1 **Point de Scénario**. Par contre, si un joueur remplit une nouvelle fois un même objectif, il ne lui rapporte aucun **Points de Scénario** supplémentaire (à moins que le contraire ne soit précisé).

### Liste des objectifs :

1. **SNIPER :** Infliger 5 points de dégâts au warcaster/warlock ennemi.
2. **FLINGUER L'GROS :** Détruire/retirer du jeu un warjack lourd ennemi/ une warbeast lourde ennemie.
3. **FLINGUER L' PETIT :** Détruire/retirer du jeu un warjack léger ennemi/ une warbeast légère ou mineure ennemie.
4. **ASSASSINAT :** Détruire/retirer du jeu un solitaire ennemi.
5. **MASSACRE DES TROUPIERS :** Réduire à moins de la moitié de son effectif de départ une unité ennemie. Cet objectif est cumulable: pour chaque unité ennemie que vous réduisez à moins de la moitié de son effectif de départ, vous remportez 1 **Point de Scénario**.
6. **JOUE-LA COMME ZIDANE :** Un warjack/une warbeast doit réussir une prise spéciale Coup de Boule contre une figurine ennemie.
7. **POUSSE- TOI DE LÀ ! :** Un warjack/une warbeast doit réussir une prise spéciale Slam contre une figurine ennemie.
8. **ZONE OCCUPÉE :** Si, au début de votre Phase de Maintenance, le socle d'un warjack/d'une warbeast recouvre le point central de la table de jeu, vous remportez 1 **Point de Scénario**.
9. **INFILTRATION :** Si au début de votre Phase de Maintenance, une de vos figurines (et pas une figurine ennemie sous votre contrôle) se trouve entièrement dans la zone de déploiement ennemie, vous remportez 1 **Point de Scénario**.
10. **DÉMORALISATION :** Une unité ennemie qui rate un test de CMD et qui fuit rapporte 1 **Point de Scénario**.

## CONDITIONS DE VICTOIRE

A la fin d'un tour de jeu (VO : game round), le joueur qui totalise au moins 5 **Points de Scénario**; remporte la partie. Si les deux joueurs ont atteint ou dépassé 5 **Points de Scénario** dans le même tour de jeu, alors c'est le joueur qui totalise le plus de **Points de Scénario** qui l'emporte. Si c'est une égalité, le joueur ayant le plus de points de victoire gagne la partie. En cas de nouvelle égalité, la partie se solde par un match nul.

**Note :** Si à la fin de la partie aucun des deux joueurs ne totalisent 5 **Points de Scénario**, alors c'est le joueur ayant marqué le plus de **Points de Scénario** qui l'emporte. En cas d'égalité la partie se solde par un match nul.