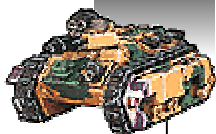




ARTILLERIE SUPER LOURDE DE CLASSE ICARIUS IV



L'ICARIUS IV

L'âge d'or de l'Humanité a vu l'apparition de nombreuses merveilles technologiques que l'Imperium redécouvre petit à petit.

L'artillerie super lourde de classe Icarus IV fait partie de ces merveilles : correctement alimenté en énergie, ce canon d'une puissance inégalée est en effet capable de vaporiser un titan de ligne en un seul tir !

Si l'Imperium a redémarré la production de cette arme il y a déjà quelques années, on en trouve également des exemplaires datant de l'antiquité sur différentes planètes, à l'intérieur comme à l'extérieur de la zone d'influence de l'Humanité. Ces canons sont des survivants du passé et peuvent très facilement être remis en marche ce qui en fait des objectifs cruciaux pour la plupart des races civilisées de la galaxie...

Le scénario présenté dans cet article vous permettra de revivre l'affrontement entre deux forces souhaitant s'emparer de l'une de ces antiques machines de destruction.



CHAMP DE BATAILLE

Le champ de bataille est constitué normalement, on y ajoute les éléments suivants :

Le **canon Icarus IV** est placé au centre de la table de jeu

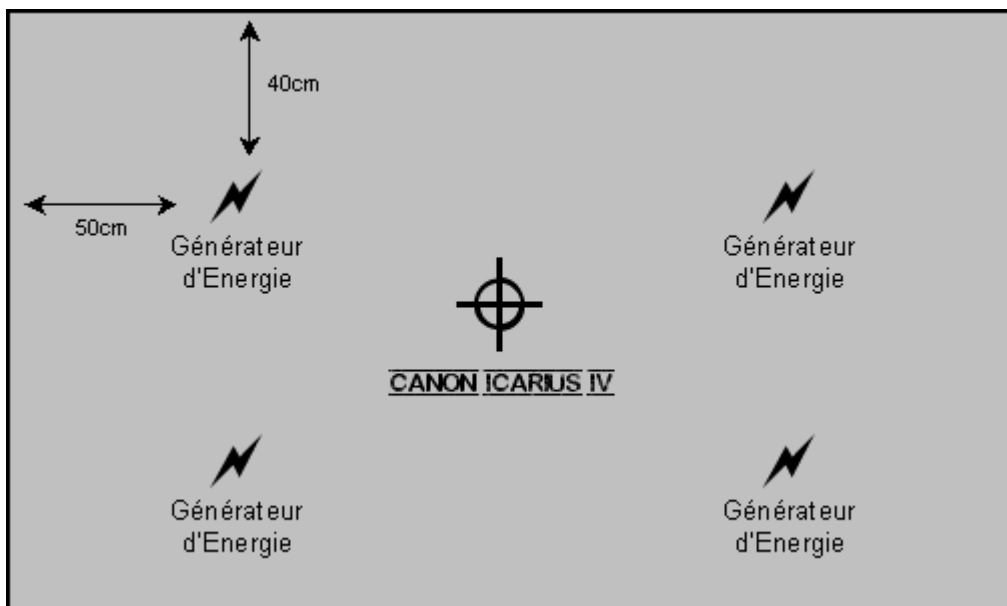
Quatre **générateurs d'énergie** sont respectivement placés comme indiqué sur le schéma ci-dessous.

FORCES EN PRÉSENCE

Chaque joueur peut déployer jusqu'à 3000 points d'armée.



La Tribune de Laitus Prime



REGLES SPECIALES

Le Canon Icarus IV est non seulement un objectif prioritaire mais aussi et surtout un arme opérationnelle que les belligérants peuvent immédiatement retourner contre leurs ennemis.

A la fin de chaque tour, le joueur qui contrôle l'Icarus IV peut ouvrir le feu sur une formation ennemie. La puissance du canon dépend du nombre de générateurs d'énergie sous le contrôle du joueur effectuant le tir.

Contrôle	Puissance de Feu (portée 100cm)
Icarus IV seul	4xMA5+ ou BP3
1 Générateur	4xMA4+ ou BP4
2 Générateurs	4xMA3+ ou BP4 MA
3 Générateurs	4xMA3+ TT1 ou BP6 MA
4 Générateurs	4xMA3+ TT1d6 ou BP8 MA

Prise de contrôle

Contrairement au Scénario de Tournoi, on considère que le canon Icarus IV ou ses générateurs sont contrôlés par le joueur possédant le plus d'unités à moins de 15cm (les engins de guerre comptent comme autant d'unités qu'ils ont de Capacité de Dommages maximum).

CONDITIONS DE VICTOIRE

La bataille dure 3 tours.

A la fin du 3^{ème} Tour, les joueurs comptabilisent les points de victoire de la façon suivante :

Le joueur qui contrôle l'Icarus IV remporte 3 points de victoire.

Les joueurs remportent 2 points de victoire pour le contrôle de chaque générateur d'énergie se trouvant dans le bord de table ennemi.

Les joueurs remportent 1 point de victoire pour le contrôle de chaque générateur d'énergie se trouvant dans le bord de table ami.

VARIANTE

Ce scénario peut être utilisé lors de séances de jeu où plusieurs parties d'Epic Armageddon ont lieu.

Dans ce cadre, le joueur contrôlant l'Icarus IV peut décider d'ouvrir le feu sur une formation ennemie se trouvant sur une autre table de jeu !

