



TETE DE PONT



INVASION !

Chaque jour, des centaines de mondes impériaux ou xénos subissent des assauts planétaires de la part d'ennemis impitoyables. Ces attaques commencent invariablement par le débarquement de troupes d'invasion chargées de

mettre en place et de maintenir une tête de pont le temps que le reste des armées puisse prendre pied sur la planète.

Tête de Pont est un scénario vous permettant de revivre cette période clé d'un assaut planétaire où l'envahisseur est encore vulnérable et doit maintenir coûte que coûte son premier point d'encrage dans le système défensif ennemi...

RÔLES

Avant le début de la partie, les joueurs décident aléatoirement qui joue le rôle de l'Attaquant (l'envahisseur) et qui joue le rôle du Défenseur (la garnison planétaire).

OBJECTIFS

A l'instar du *Scénario de Tournoi*, chaque joueur doit placer des objectifs qui détermineront les missions qu'il doit accomplir pour remporter la victoire.

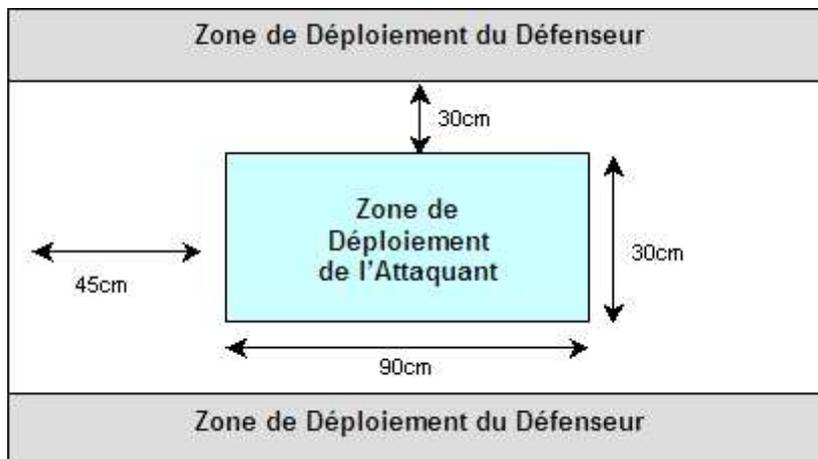
Le **Défenseur** doit placer les objectifs suivants :

- Deux objectifs de type « Blitzkrieg », un sur chacun de ses bords de table.
- Un objectif dans chaque quart de table hors de toute zone de déploiement et à au moins 15cm d'un bord

L'**Attaquant** doit placer un unique objectif :

- L'objectif de type « Blitzkrieg » est obligatoirement déployé au centre de sa zone de déploiement

Les Portails sont interdits.



DÉPLOIEMENT

Une fois les objectifs placés, les joueurs déploient leurs armées suivant les règles du *Scénario de Tournoi*.

Le Défenseur peut déployer des formations en garnison mais aucune de ses unités ne peut être placée dans la zone de déploiement de l'Attaquant et aucune ne peut être en Alerte.

RÈGLES SPÉCIALES

Les volants du Défenseur peuvent entrer et sortir par ses deux bords de table.

Les volants de l'Attaquant peuvent entrer et sortir par les deux bords de table restants.





MISSIONS

Le résultat de la bataille est déterminée de la même manière qu'un *Scénario de Tournoi*.

Seules les missions à remplir peuvent différer.

Les missions de l'**Attaquant** sont les suivantes :

Briser leur moral : pas de changement

Préserver la tête de pont : contrôler son

objectif « Blitzkrieg »

Sécuriser la tête de pont : contrôler deux objectifs (hors objectifs « Blitzkrieg »).

Infiltez les lignes ennemies : contrôler un objectif et un objectif « Blitzkrieg » du Défenseur

Ils ne passeront pas : Pas de formation ennemie dans sa zone de déploiement

Les missions du **Défenseur** sont les suivantes :

Briser leur moral : pas de changement

Briser l'invasion : contrôler l'objectif « Blitzkrieg » de l'Attaquant

Ils ne passeront pas : Pas de formation ennemie dans ses zones de déploiement

Ralentir l'invasion : contrôler 3 objectifs, hors objectif « Blitzkrieg » de l'Attaquant, dans une même moitié de table

Contenir l'invasion : contrôler ses deux objectifs « Blitzkrieg »

