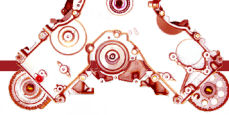


MARS

CODE AURORA

OPERATION BLITZ





MARS : OPÉRATION BLITZ

Blitz : nom masculin, de l'allemand Blitz, éclair.

Dans l'argot des Arches, nom désignant une opération surprise et de faible envergure. Le terme Blitz a été popularisé par la section Protech d'Empire qui a fait de ce mode opératoire sa spécialité. Le Blitz est généralement une intervention à caractère violent, et perçue comme aléatoire et injuste. De nombreux Blitz se déroulent sur un terrain privé aux fins de mettre un terme à la continuité de l'existence d'une faction rivale.

Mars : Code Aurora est un jeu d'escarmouche permettant de recycler tout type de figurines SF. Le format standard est de 25 points, ce qui représente généralement une dizaine de figurines par camp.

Nous vous proposons ici un module adapté à des listes réduites à 15 points. Vos escouades seront donc d'une taille plus modeste avec en moyenne six ou sept figurines. Mais ce mode de jeu ne consiste pas simplement à aligner moins de combattants, aussi proposons-nous les modifications suivantes pour rendre les parties encore plus immédiates et rapides, tout en conservant un bon équilibre.

Ce format met ainsi en scène des affrontements plus intenses et rapprochés. Le temps de mise en place est également plus court !

LES RÈGLES DU BLITZ

Les règles de Mars : Opération Blitz sont celles de Mars : Code Aurora, avec les aménagements suivants pour jouer de plus petits affrontements.

Recrutement

Le recrutement de votre Escouade doit obéir aux règles suivantes :

- ▷ **Le format de jeu du mode Blitz est de 15 points.**
- ▷ **Votre Escouade doit compter un seul et unique Officier et son Grade doit être de 1.**
- ▷ **Votre Escouade ne peut contenir que des Combattants de type Infanterie.**

▼ NOTE

Certains profils tireront profit de ce mode de jeu, tandis que d'autres n'exprimeront pas pleinement leur potentiel. C'est une bonne occasion de tester de nouvelles choses, et n'oubliez pas que l'adaptation est la clef de la victoire.

Théâtre des Opérations

Le Théâtre des Opérations est représenté par une surface de jeu de 60 cm x 60 cm. Plus celui-ci comptera d'obstacles, de couverts et de cachettes, plus les parties seront intéressantes. Idéalement, il devrait être impossible de tracer une ligne droite reliant deux bords opposés sans que celle-ci ne soit coupée par un décor.

Les Drones

Au début de la partie, à la fin du déploiement, chaque Joueur place sur le Théâtre des Opérations un Drone dont le diamètre du socle est compris entre 25 et 40 mm. Chaque Drone doit être déployé au contact d'un marqueur Objectif, et à plus de 10 cm d'un autre Drone.

Objectifs Tactiques

Les Objectifs Tactiques ne sont pas utilisés lors d'un Blitz.



TERRITOIRES

Lancez un dé, le résultat obtenu donne le type de déploiement à utiliser pour cette mission. Si vous obtenez une réussite, utilisez le déploiement *Affrontement*. Sinon utilisez le déploiement *Rivalité*.

Dans les deux cas, les figurines sont déployées en contact du bord de table.

Affrontement



Rivalité



MISSION PRINCIPALE

Dans le format Blitz, les deux joueurs jouent la même mission principale. Une mission principale remplie rapporte 3 points ; une contre-mission remplie rapporte 1 point.

Sauf mention contraire, les objectifs font la taille d'un socle (25 à 40 mm en général). Avant le Déploiement, placez un marqueur objectif au centre du Théâtre d'Opération, puis deux autres marqueurs objectifs sur la même diagonale à 20 cm de part et d'autre de l'objectif central.

Lancez un dé : si vous obtenez une réussite, utilisez la mission principale *Contrôle*, sinon, utilisez la mission principale *Collecte*.

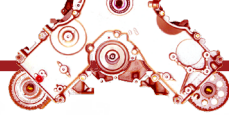
Contrôle

En fin de la partie, chaque objectif est contrôlé par le joueur ayant le plus de figurines à son contact. Si un joueur contrôle plus d'objectifs que son adversaire, sa mission est un succès.

Collecte

S'il est au contact d'un marqueur objectif, un Combattant peut recevoir un Ordre Direct de Scénario pour ramasser ce marqueur. Il transporte ce marqueur jusqu'à la fin de la partie ou jusqu'à ce qu'il soit tué. Dans ce dernier cas, le marqueur Objectif tombe au sol à l'endroit où le Combattant se tenait et peut de nouveau être ramassé.

En fin de la partie, si un joueur possède plus de Combattants transportant un objectif que son adversaire, sa mission est un succès.



CONTRE-MISSION

Quelle que soit la mission principale, en fin de partie si l'Officier adverse a été éliminé, votre contre-mission est un succès.

BRIEFING SECRET

Chaque joueur choisit un Briefing secret et le note de façon à pouvoir le garder caché tout au long de la partie. Il est possible que les deux joueurs choisissent le même Briefing secret. En fin de partie, révélez votre Briefing. Si les conditions sont remplies, marquez 2 points de victoire supplémentaires.

▷ **Briefing 1 : Défense**

En fin de partie, si aucun Combattant adverse n'est présent dans votre zone de déploiement, le briefing est un succès.

▷ **Briefing 2 : Percée**

En fin de partie, si au moins un Combattant allié de type Infanterie est présent et non Engagé dans la zone de déploiement ennemie, le briefing est un succès.

▷ **Briefing 3 : Carnage**

En fin de partie, additionnez pour chaque joueur la somme des valeurs en points des Combattants adverses éliminés. Ajoutez le cas échéant la valeur des armes spéciales et les grades des officiers. Si le joueur ayant choisi ce briefing a éliminé plus de points que son adversaire, le briefing est un succès.

