

SARA pour Kill Team

Version 1.0



1 - Définitions	1
1.1 - Lexique	2
1.2 - Profils de figurine	2
1.2 - Les decks	2
2 - Déploiement	2
3 - Activation	3
3.1 - Règles générales	3
3.2 - Actions forcées	3
3.3 - Règles de mouvements	3
4 - Cartes actions	4
4.1 - Action spéciale : Trop proche	4
4.2 - Action spéciale : Corps à corps	4
4.3 - Action spéciale : Tir clair	4

1 - Définitions

1.1 - Lexique

SARA : pour Simulateur d'Adversaire à Réaction Aléatoire. Dans le reste du document SARA désigne l'adversaire artificiel.

Ami : une figurine du groupe de combat de SARA.

Ennemi : une figurine du groupe de combat opposé à SARA, autrement dit, une figurine du joueur humain.

1.2 - Profils de figurine

On différencie 2 profils de figurine: **Profil combat** et **Profil tir**. Une figurine a un profil tir à moins qu'elle n'aie aucune d'arme de tir ou que ses capacités de combat rapproché soient significativement plus puissantes.

1.2 - Les decks

Si vous utilisez l'assistant SARA d'ALN :
Vous n'avez pas besoin de decks, l'activation est déterminée par le système.

Si vous utilisez les decks SARA, il vous faut :

- Un deck **Actions** : les cartes Actions (disponible sur ALN).
- Un deck **Groupe de combat** : 1 carte nominative par figurine du groupe de combat de SARA. Vous pouvez imprimer ce deck depuis ALN en construisant une liste puis en cliquant sur "Imprimer le deck SARA" depuis le menu "Actions".

2 - Déploiement

Le joueur humain commence par déployer toutes ses figurines. Il jouera en premier.
Déployez ensuite SARA.

Si vous utilisez l'assistant SARA d'ALN :
Cliquez sur "Déploiement", une fenêtre s'affiche et présente les figurines réparties dans la zone de déploiement.

Si vous utilisez les decks SARA :
Séparez grossièrement la zone de déploiement en sections identiques : 6 sections si vous ne disposez que d'un D6 ; 8, 10 ou 12 si vous disposez d'un dé d'autant de faces. Tirez une carte du deck **Groupe de combat** et lancez votre dé pour déterminer où placer la figurine correspondante. Répétez l'opération jusqu'à ce que le deck **Groupe de combat** soit vide. Si vous manquez de place dans une section, relancez le dé.

3 - Activation

Si vous utilisez l'assistant SARA d'ALN :
Cliquez sur "Activation", le profil de la figurine à activer s'affiche ainsi qu'une carte action.

Si vous utilisez les decks SARA :
A chaque tour, mélangez le deck **Groupe de combat**.
A chaque activation, tirez une carte du deck **Groupe de combat** puis une carte du deck **Action**.

3.1 - Règles générales

- Choix de Cible -> si plusieurs cibles sont éligibles, choisissez la plus proche. Si aucune cible n'est éligible, la cible devient : l'ennemi le plus proche.
- Il y a parfois plusieurs actions sur une même carte. La figurine les effectue dans l'ordre. Les actions impossibles sont ignorées. La figurine peut effectuer plus d'actions que autorisées par les règles, cela compense l'absence de coordination et d'intelligence pour le groupe de combat.
- La figurine utilise toujours son arme la plus puissante lorsqu'elle a le choix.

3.2 - Actions forcées

Contrôlez les conditions suivantes dans l'ordre avant d'effectuer les actions de la carte piochée.

- "Corps à corps" : Lorsqu'une figurine commence son tour au contact d'un ennemi, la figurine utilise l'action spéciale "Corps à corps" à la place.
- "Trop proche" : Si un ennemi se trouve à distance de mouvement, la figurine utilise l'action spéciale "Trop proche" à la place.
- "Tir clair" : Si un ennemi à portée de tir se trouve à découvert, la figurine utilise l'action spéciale "Tir clair" à la place.

3.3 - Règles de mouvements

- Choisissez le trajet le plus court vers la cible. En cas d'égalité choisissez la position avec le meilleur couvert (la position avec le moins d'ennemis à portée de tir) ou un objectif de mission.
- Une figurine ne peut pas quitter un objectif sauf si elle est au corps à corps.
- Une figurine avec un **profil tir** ne rentre jamais volontairement au contact des ennemis, elle avance jusqu'à être à portée de tir uniquement.



4 - Cartes actions

Il peut y avoir 2 modes sur une carte action : Combat et Tir. Une figurine joue toujours les actions associées à son profil.

Tir ou déplacement (cible) : la figurine effectue un tir sur la cible si cela est possible. Sinon elle effectue un déplacement vers la cible en respectant les règles de mouvements.

Assaut : La figurine effectue un sprint vers l'ennemi le plus proche, s'il est à portée.

Fuite (cible) : La figurine effectue un déplacement directement opposé à la cible, cela peut entraîner une action de désengagement.

4.1 - Action spéciale : Trop proche

Cible : ennemi le plus proche

Profil combat : Assaut, Combat.

Profil tir : Fuite (cible), Tir (cible).

4.2 - Action spéciale : Corps à corps

Cible : ennemi le plus proche

Profil combat : Combat (cible), Combat.

Profil tir : Fuite (cible), Tir (cible).

4.3 - Action spéciale : Tir clair

Cible : ennemi en tir clair

Tir (cible), Tir (cible)