

SARA pour Age of Sigmar

Version 1.0



1 - Définitions	1
1.1 - Lexique	2
1.2 - Profils d'unité	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

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 unité du groupe de combat de SARA.

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

1.2 - Profils d'unité

On différencie 2 profils d'unité: **Profil combat** et **Profil tir**. Une unité 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 unité 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 unités. 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 unités 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 l'unité 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 l'unité 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. L'unité les effectue dans l'ordre. Les actions impossibles sont ignorées. L'unité peut effectuer plus d'actions qu'autorisés par les règles, cela compense l'absence de coordination et d'intelligence pour le groupe de combat.
- L'unité 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 unité commence son tour au contact d'un ennemi, l'unité utilise l'action spéciale "Corps à corps" à la place.
- "Trop proche" : Si un ennemi se trouve à distance de mouvement, l'unité utilise l'action spéciale "Trop proche" 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 unité ne peut pas quitter un objectif sauf si elle est au corps à corps.
- Une unité 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 unité joue toujours les actions associées à son profil.

Tir ou déplacement (cible) : l'unité 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 : L'unité effectue un sprint vers l'ennemi le plus proche, s'il est à portée.

Fuite (cible) : L'unité 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).