

# SARA pour Deadzone

Version 1.0



<b>1 - Définitions</b>	<b>2</b>
1.1 - Lexique	2
1.2 - Profils de figurine	2
1.2 - Les decks	2
<b>2 - Déploiement</b>	<b>2</b>
<b>3 - Activation</b>	<b>3</b>
3.1 - Règles générales	3
3.2 - Actions forcées	3
3.3 - Règles de mouvements	3
<b>4 - Cartes actions</b>	<b>4</b>
4.1 - Action spéciale : Trop proche	4
4.2 - Action spéciale : Corps à corps	4
4.3 - Action spéciale : Tir clair	5
<b>5 - Règles spéciales</b>	<b>5</b>
5.1 - Tir rapide	5
5.2 - Médic	5
5.3 - Artilleur	5
5.4 - Télécommandé/Ingénieur	5

# 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'ait aucune 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 **Action** : 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 popin s'affiche et présente les figurines réparties par cube en fonction de leurs tailles.

Si vous utilisez les decks SARA :

Pour chaque cube de la zone de déploiement, tirez une carte du deck **Groupe de combat** et placez y la figurine correspondante. Répétez l'opération jusqu'à ce que le deck **Groupe de combat** soit vide. S'il la taille des figurines dépasse la capacité du cube choisi, passez au cube suivant. Si aucun cube ne peut recevoir la figurine sans dépasser sa capacité, étendez la zone de déploiement de la manière la plus logique.

## 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

- Pour chaque action, la figurine doit essayer d'utiliser son objet si elle en porte un (Grenade, Medi-pack, munitions, écran de fumée, mine, sentinelle,...).
- 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 autorisés par les règles, cela compense l'absence de dés de commandement pour le groupe de combat.
- La figurine utilise toujours son arme la plus puissante lorsqu'elle a le choix.
- Si une figurine commence ou termine son tour dans un cube contenant un **objet**, elle choisit toujours de le ramasser si c'est possible.

### 3.2 - Actions forcées

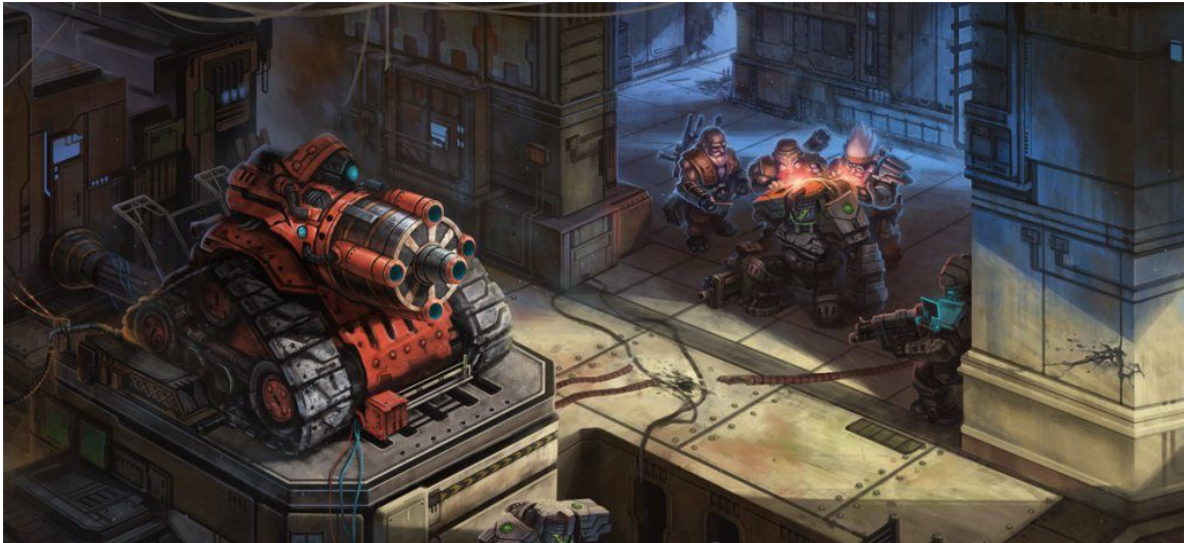
Contrôlez les conditions suivantes dans l'ordre avant d'effectuer les actions de la carte piochée.

- "Corps à corps" : Lorsqu'une figurine commence son tour dans le cube d'un ennemi, la figurine utilise l'action spéciale "Corps à corps".
- "Trop proche" : Si un ennemi se trouve dans un **cube adjacent**, la figurine utilise l'action spéciale "Trop proche".
- "Tir clair" : Si un ennemi à portée de tir se trouve en situation de **tir clair**, la figurine utilise l'action spéciale "Tir clair".

### 3.3 - Règles de mouvements

- Restez à couvert : une figurine ne peut pas se mettre en situation de **tir clair** sauf si elle y est déjà.
- Choisissez le trajet le plus court vers la cible. En cas d'égalité choisissez dans l'ordre : le cube avec le meilleur couvert (la position avec le moins d'ennemis à portée de tir), le cube avec un objectif, le cube avec un objet. Dans un cube, placez la figurine au plus proche de sa cible.

- Une figurine ne peut pas quitter un objectif sauf si elle est en situation de **tir clair** ou au corps à corps.
- Une figurine avec un **profil tir** ne rentre jamais volontairement dans un cube occupé par des ennemis.
- Choisissez un cube de niveau inférieur ou supérieur s'il répond mieux aux règles de mouvement ci-dessus.



## 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 lui est possible. Sinon elle effectue un déplacement vers la cible en respectant les règles de mouvements.

**Assaut** : La figurine effectue un sprint dans le cube de 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)



## 5 - Règles spéciales

Selon les compétences de la figurine, prenez en compte ces comportements spécifiques.

### 5.1 - Tir rapide

Si la figurine doit réaliser un tir, lancez un D8, sur 6+ elle effectue un tir de **suppression**.

### 5.2 - Médic

Si un ami est blessé, la figurine effectue un mouvement dans sa direction, puis l'action spécial de soin si c'est possible.

### 5.3 - Artilleur

Si un ami possède un pion rechargement, la figurine effectue un mouvement dans sa direction. Puis retire le pion si c'est possible.

### 5.4 - Télécommandé/Ingénieur

La figurine ne peut pas effectuer de mouvement hors du champ d'action d'un ingénieur ami. Un ingénieur ne peut pas laisser une figurine télécommandé hors du champ d'action d'un ingénieur suite à son mouvement.