

SARA pour Kings of War

Version 1.3



1 - Définitions	2
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
5 - Notes	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 unité de l'armée de SARA.

Ennemi : une unité de l'armée opposé à SARA, autrement dit, une unité du joueur humain.

1.2 - Profils d'unité

On différencie 2 profils d'unités: **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 **Armée** : 1 carte nominative par unité de l'armée 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 joue 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 la zone de déploiement en 8 sections identiques. Tirez une carte du deck **Armée** et lancez un dé 8 pour déterminer où placer l'unité correspondante. Répétez l'opération

jusqu'à ce que le deck **Armée** 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 **Armée**.
A chaque activation, tirez une carte du deck **Armée** puis une carte du deck **Action**.

3.1 - Règles générales

- Pour plus de fluidité, les unités de SARA effectuent le tir à la suite du mouvement, la phase de tir est ignorée.
- 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 que autorisées par les règles**, cela compense l'absence de coordination et d'intelligence pour l'armée.
- L'unité utilise toujours son arme la plus puissante lorsqu'elle a le choix.
- Une unité ébranlée reçoit l'ordre "changement d'orientation" en direction de l'ennemi le plus proche.
- Si l'ennemi est détruit suite à un corps à corps, l'unité reçoit l'ordre "changement d'orientation" en direction de l'ennemi le plus proche.

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.
- Une unité avec un **profil tir** ne rentre jamais volontairement au contact des ennemis, elle avance si besoin jusqu'à être à portée de tir mais pas plus.



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 mouvement (cible) : l'unité effectue un tir sur la cible si cela est possible. Sinon elle effectue un mouvement vers la cible en respectant les règles de mouvements.

Charge : L'unité effectue une charge vers l'ennemi le plus proche, s'il est à portée.

Fuite (cible) : L'unité effectue une marche arrière directement opposée à la cible si possible.

Si la cible d'un tir ou d'une charge n'est pas éligible (hors de portée, hors de vue), l'unité tire sur ou charge la cible éligible la plus proche.

4.1 - Action spéciale : Trop proche

Cible : ennemi le plus proche

Profil combat : Charge (cible).

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

4.2 - Action spéciale : Corps à corps

Cible : ennemi le plus proche

Profil combat : Combat (cible).

Profil tir : Si ébranlée, Combat (cible) Sinon Fuite (cible), Tir (cible).

5 - Notes

Il n'est pas conseillé de jouer des profils complexes dans la faction de SARA. Évitez les unités avec "Rechargement", les magiciens avec plusieurs sorts, les artefacts à usage unique. Ces unités seraient sous exploitées par SARA.

