

S.T.A.L.K.E.R. Warengine v 1.0



Voici quelques profils pour pouvoir jouer dans l'univers de STALKER avec quelques figurines qui le font bien. Ces règles sont basées sur le Système WarEngine v2.1. C'est un travail en cours, il sera donc rajouté des nouveaux profils, règles concernant les diverses factions et étrangetés de la zone. Contact et nouveautés :

<http://bigbattle.canalblog.com/>

ARSENAL GENERAL

WP	Description	R	AV	AE	AET
16	Glock (<i>Pistolets</i>)	12	2k1	-	-
20	Desert Eagle (<i>Pistolet de gros calibre</i>) <i>Extra bite</i>	12	2k2	-	-
22	MP5 (<i>Pistolets mitrailleurs</i>)	18	2k2	-	-
20	Fusil à canon scié	12	3k2	-	-
22	Fusil à pompe	12	3k3	-	-
28	AK-74 (<i>Fusils d'assaut</i>)	24	3k2	-	-
47	AK-74 avec GP-30 (<i>F d'A avec lance-grenades intégré</i>) <i>Multiprofile</i>	24	3k2	-	-
	Lance-grenades GP-30	18	3k2	2x	Explosive
33	Fusil d'assaut à lunette <i>Highly accurate (compté dans la valeur d'attaque), Move or fire</i>	30	(5)k2	-	-
64	RPK-74 (<i>Mitrailleuses légères</i>)	30	3k3	3x	Burst Fire
109	PKM (<i>Mitrailleuses lourdes</i>) <i>Move or fire</i>	36	3k3	4x	Burst Fire
11	Grenade <i>Une seule utilisation (Le coût des grenades a été baissé)</i>	12	3k2	2x	Explosive
30	Sac de grenades	12	3k2	2x	Explosive
42	Lance-grenades	24	3k2	2x	Explosive
46	Fusil de sniper <i>Highly accurate (compté dans la valeur d'attaque), Move or fire</i>	48	(5)k3	-	-
68	Lance-flammes <i>Ignore les couverts, Immolation</i>	12	4k3	3x	Burst fire

Stalkers débutants

Raw (unité mal entraînée) (-20 pts à l'unité)

Qté	PP	Description	T	Mv	Df	Mn	Cr
0-3	26	Stalker expérimenté	T	9	3k2	3k3	4
3-15	16	Bleu <i>Poorly trained</i>	T	9	2k2	2k2	-

Arsenal. Deux armes par stalker uniquement, avec arme de corps à corps obligatoire

WP	Description	R	AV	AE	AET
6	Couteau	-	2k1	-	Close
8	Armes de contact (gourdins, batons, etc)	-	2k2	-	Close
16	Glock (<i>Pistolets</i>)	12	2k1	-	-
22	MP5 (<i>Pistolets mitrailleurs</i>)	18	2k2	-	-
20	Fusil à canon scié	12	3k2	-	-

Groupe de stalkers

Qté	PP	Description	T	Mv	Df	Mn	Cr
0-1	32	Leader	T	9	3k2	4k3	6
2-9	24	Stalker	T	9	3k2	3k3	-

Arsenal. Deux armes par stalker uniquement, avec arme de corps à corps obligatoire. Les grenades à tir unique peuvent être prises (en un exemplaire!) en plus de cette limitation.

Un stalker pour chaque tranche complète de trois stalkers (sans compter le leader) peut devenir un porteur d'arme spéciale: Fusil d'assaut à lunette, sac de grenades, mitrailleuse légère, lance-flammes.

Un stalker peut prendre une mitrailleuse lourde. Dans le cas présent, lui et un autre stalker sont réquisitionnés au fonctionnement de l'arme et ne peuvent être comptés comme un groupe de trois pour la disponibilité des armes spéciales.

WP	Description	R	AV	AE	AET
Armes de base					
6	Couteau	-	2k1	-	Close
28	AK-74 (<i>Fusils d'assaut</i>)	24	3k2	-	-
22	Fusil à pompe	12	3k3	-	-
11	Grenade	12	3k2	2x	Explosive
<i>Une seule utilisation (Le coût des grenades a été baissé)</i>					
Armes spéciales					
30	Sac de grenades	12	3k2	2x	Explosive
33	Fusil d'assaut à lunette	30	(5)k2	-	-
<i>Highly accurate (compté dans la valeur d'attaque), Move or fire</i>					
64	RPK-74 (<i>Mitrailleuses légères</i>)	30	3k2	3x	Burst Fire
68	Lance-flammes	12	4k3	3x	Burst Fire
<i>Ignore les couverts, Immolation</i>					
Arme lourde					
109	PKM (<i>Mitrailleuses lourdes</i>)	36	3k3	4x	Burst Fire
<i>Move or fire</i>					
Armes réservées au leader					
10	Connaissance du corps à corps	0	3k2	-	Close
20	Desert Eagle (<i>Pistolet de gros calibre</i>)	12	2k2	-	-
<i>Extra bite</i>					
47	AK-74 avec GP-30 (<i>Fd'A avec lance-grenades intégré</i>)	24	3k2	-	-
<i>Multiprofile</i>					
	Lance-grenades GP-30	18	3k2	2x	Explosive

Zombies!

Qté	PP	Description	T	Mv	Df	Mn	Cr
0-2	50	Gros zombie	T	6	4k4	4k3	8
<i>Porly trained, obvious</i>							
1-6	36	Zombie	T	6	4k3	4k3	-
<i>Porly trained, obvious</i>							

Arsenal: Les zombies sont soit équipé deux armes de corps à corps (cela peut être deux fois la même), soit d'une arme de corps à corps et d'une arme de tir.

WP	Description	R	AV	AE	AET
12	Déchiquetage à mains nues	0	3k3	-	Close
14	Défonçage avec objet contendant	0	4k3	-	Close
16	Glock (<i>Pistolets</i>)	12	2k1	-	-
22	MP5 (<i>Pistolets mitrailleurs</i>)	18	2k2	-	-

20	Fusil à canon scié	12	3k2	-	-
22	Fusil à pompe	12	3k3	-	-

Frontoviks en exo-armure

L'unité est « fighter to the end ». Elle coute donc + 20 points

Qté	PP	Description	T	Mv	Df	Mn	Cr
1-3	46	Vétéran en exo-armure <i>Sharpshooter</i>	E	9	4k4	4k4	4

Arsenal : Les frontoviks en exo-armure peuvent porter 3 armes, dont une arme de corps à corps obligatoire.

WP	Description	R	AV	AE	AET
10	Techniques de lutte sans subtilité.	-	3k2	-	close
20	Desert Eagle (<i>Pistolet de gros calibre</i>) <i>Extra bite</i>	12	2k2	-	-
22	Fusil à pompe	12	3k3	-	-
47	AK-74 avec GP-30 (<i>F d'A avec lance-grenades intégré</i>) <i>Multiprofile</i>	24	3k2	-	-
	Lance-grenades GP-30	18	3k2	2x	Explosive
64	RPK-74 (<i>Mitrailleuses légères</i>)	30	3k2	3x	Burst Fire
68	Lance-flammes <i>Ignore les couverts, Immolation</i>	12	4k3	3x	Burst Fire
30	Sac de grenades	12	3k2	2x	Explosive
42	Lance-grenades	24	3k2	2x	Explosive

Sniper

Qté	PP	Description	T	Mv	Df	Mn	Cr
1-2	47	Sniper <i>Lurker, sniper, sole survivor</i>	T	9	3k2	3k3	4

Arsenal: le sniper a droit à deux armes.(dont une une seule arme longue max)

WP	Description	R	AV	AE	AET
6	Couteau	-	2k1	-	Close
16	Glock (<i>Pistolets</i>)	12	2k1	-	-
20	Desert Eagle (<i>Pistolet de gros calibre</i>) <i>Extra bite</i>	12	2k2	-	-
33	Fusil d'assaut à lunette <i>Highly accurate (compté dans la valeur d'attaque), Move or fire</i>	30	(5)k2	-	-
46	Fusil de sniper <i>Highly accurate (compté dans la valeur d'attaque), Move or fire</i>	48	(5)k3	-	-