

SPECIAL FORCES

COUNTER-TERRORIST WARFARE IN THE MODERN ERA

Version 1.1 (21/04/2006)

de **DAVID NORTH**

© 2006 **POLARIS GAMES**

Traduction française

Version 1.0 (13/05/2013)

© 2013 **SÉBASTIEN TOUSSAINT**

sebastien_toussaint@yahoo.fr

INTRODUCTION

Special Forces est jeu de guerre moderne de contre-terrorisme. Le jeu se veut avant tout rapide et facile à jouer. L'accent est mis d'avantage sur la jouabilité que sur le réalisme. Le jeu se concentre sur les opérations de petites échelles où une ou deux dizaines de combattants par camp s'affrontent.

Troupes

Les troupes de chaque camp sont assignées à une des quatre classes présentées dans le tableau ci-dessous.

Classe A	Troupe d'élite (Bérets verts, SAS Britanniques, Spetsnaz Russes, etc)
Classe B	Troupe régulières (soldats expérimentés et bien entraînés)
Classe C	Conscrits (soldats inexpérimentés avec un entraînement médiocre)
Classe D	Extrémistes (troupes ayant un mauvais entraînement mais un moral de fanatique : terroristes, religieux fanatiques, révolutionnaires, etc)

MISE EN PLACE

Chaque joueur doit organiser ses troupes en unités. Chaque unité doit comprendre entre quatre et dix figurines. Tous les figurines de la même unité doivent avoir la même classe. Chaque unité doit comprendre une figurine désignée comme commandant.

Matériel nécessaire : des D6, des figurines représentant les soldats, des pions (rouges et jaunes par exemple) et un mètre (en pouces).



PHASES DE JEU

Chaque tour de jeu est divisé en 3 phases

- Phase d'initiative
- Phase d'action
- Phase de moral

PHASE D'INITIATIVE

Au début de chaque tour, chacun des joueurs lance 1D6. Celui qui obtient le résultat le plus haut a l'initiative pour le tour. Il choisit qui commence en premier.

PHASE D'ACTION

Durant la phase d'action, les joueurs activent une à une leur figurine alternativement. Quand une figurine est activée, elle peut réaliser un nombre d'action égale à sa classe :

Classe A	3 actions
Classe B	2 actions
Classe C et D	1 action

Actions disponibles : bouger, tirer, combattre au corps à corps, se rallier et effectuer une action spéciale.

Les actions doivent être annoncées avant d'être réalisées mais elles peuvent être réalisées dans n'importe quel combinaison. Par exemple, un soldat de classe A peut se déplacer de 6", faire feu et se déplacer de 6".

Commandant : un commandant activé peut transférer toute ou partie de ses actions vers un autre soldat de son unité qui se trouve dans son rayon de commandement. Les rayons de commandement sont :

Classe A	18 pouces
Classe B	12 pouces
Classe C et D	6 pouces

Si un commandant transfère ses actions vers plus qu'un soldat, les soldats ayant reçu les actions doivent agir simultanément. Les actions transférées s'ajoutent aux actions du soldat qui les reçoit. Le soldat pourra utiliser ses actions à sa prochaine activation ou, s'il a été déjà activé, il pourra à nouveau l'être en dépensant les actions reçues.

Équipage de véhicules : l'équipage d'un véhicule est traité comme une unité séparée avec son propre commandant (le commandant du véhicule). Chaque membre d'équipage doit être activé et doit réaliser ses actions comme pour les autres soldats. Ses actions sont utilisées pour faire fonctionner le véhicule (le conducteur manœuvre le véhicule, les artilleurs utilisent l'armement du véhicule, etc).

MOUVEMENT

Pour une action, un soldat peut se déplacer de 6' en terrain dégagé, de 4" en terrain difficile. Les différents types de terrain doivent être définis avant le début de la partie. Exemple de terrains légers : bois clair; exemple de terrains difficiles : pentes raides, rivières, intérieur de bâtiments, champs, etc.

Traverser un obstacle linéaire comme un petit mur ou une fenêtre coûte 2" de mouvement. Monter ou descendre d'une échelle, d'un escalier ou d'une corde coûte une action complète. Un soldat blessé a son mouvement divisé par 2.

Véhicules : les véhicules sont soit à roues ou à chenilles. Leur mouvement dépend du type de terrain traversé :

MOUVEMENT DES VEHICULES (par action)

Terrain	À chenilles	À roues
Sur route	15"	20"
Terrain dégagé	12"	10"*
Terrain difficile	6"*	6"*

Les véhicules peuvent tourner jusqu'à 90 degrés par action. Ils peuvent prendre un virage à 90 degrés, 2 virages à 45 degrés, etc.

Un véhicule à roue en position stationnaire ne peut pas tourner de 90 degrés contrairement à un véhicule à chenilles.

Tous les véhicules peuvent se retrouver coincés en terrain difficile, et les véhicules à roues peuvent l'être également en terrain dégagé (voir les véhicules marqué d'une * dans le tableau précédent).

Pour chaque action dépensée pour manœuvrer en terrain difficile, lancer 1D6. Les véhicules à chenilles restent coincés sur un résultat de 1-2, les véhicules à roue sur un résultat de 1-3. De plus, les véhicules à roue restent coincés sur un résultat de 1 sur 1D6 pour manœuvrer sur un terrain dégagé. Les véhicules restent coincés jusqu'à la fin de la partie.

Motocyclettes : Les motocyclettes sont d'avantage manœuvrables et risquent moins de se retrouver bloquer que les autres véhicules. Elles peuvent tourner de 180 degrés par mouvement d'action. Contrairement aux véhicules à roues, elles ne peuvent pas se retrouver coincées dans un terrain dégagé. En terrain difficile, elles restent bloquées sur un résultat de 1 sur 1D6.

Si une motocyclette reste coincée, elle est détruite et son conducteur peut-être blessé. Lancer 1D6. Sur un résultat de 1-2, le conducteur sans sort indemne, sur un 3-5, il est blessé, sur un 6, il est mort.

Transports de troupes : Les véhicules peuvent transporter des troupes. Les troupes montent et descendent d'un véhicule pendant leur action de mouvement. Généralement les petits véhicules comme les Jeeps ou les HUMVEES transportent quatre soldats (en plus du conducteur). Les motocyclettes sont conduites par un conducteur. Les IFV (Infantry

Fighting Vehicle) et les APC (Armoured Personnel Carrier) peuvent transporter jusqu'à huit soldats, et les véhicules de transports peuvent transporter de 12 à 20 soldats. Jusqu'à 4 soldats peuvent grimper sur le dessus d'un char.

TIRER

Pour chaque action de tir, un soldat peut faire feu sur un ennemi situé dans la ligne de vue. Tracer une ligne entre le soldat souhaitant ouvrir le feu et sa cible. Si la ligne touche le moindre obstacle ou objet, la figurine ne peut pas tirer.

Si la ligne de vue est dégagée, le soldat peut faire feu. Le joueur lance un nombre de D6 égale à la puissance de feu de son arme. Les modificateurs suivants s'appliquent :

MODIFICATEURS DE PUISSANCE DE FEU

-1D6	si le tireur est blessé
-1D6	si le tireur est accroché
-1D6	si la cible est derrière un couvert
-1D6	si la cible est au delà de la portée effective

Exemple : un soldat blessé fait feu sur une cible protégée par un arbre et située à 42" de lui. Il lance de 2D6 (Fusil d'assaut = 5D6; -1D6 car blessé; -1D6 car au delà de la portée effective; -1D6 car la cible est protégée par un couvert).

Chaque 5 et 6 touche. Pour chaque touche, lancer 1D6 et consulter le tableau ci-dessous :

Résultat	Incidence
1 à 3	Accroché
4 à 5	Blessé
6	Mort

Pour chaque résultat accroché, mettez un marqueur (de couleur jaune par exemple) à côté de la figurine concernée. Les soldats accrochés ne peuvent plus bouger, ils retirent 1D6 à la puissance de feu de l'arme et ils ne peuvent pas attaquer au corps à corps (cependant, ils se défendent s'ils sont attaqués au corps à corps). Additionner des marqueurs n'a pas d'effet supplémentaire mais les effets restent présents jusqu'au complet ralliement du soldat.

Pour chaque résultat blessé, mettez un marqueur (de couleur rouge par exemple) à côté de la figurine concernée. Une figurine blessée se déplace de la moitié de son mouvement et elle retire 1D6 à la puissance de feu de son arme. Si un soldat reçoit une seconde blessure, il est tué.

Les figurines mortes peuvent être retirées de la table. Cependant, vous pouvez les laisser sur le champ de bataille et peuvent, par exemple, devenir des objectifs de victoire supplémentaire (les forces spéciales n'abandonnent jamais un de leur compagnon d'arme).

Armes indirectes : les grenades, lancées à la main ou à partir d'un lance-grenades, et les roquettes antichar peuvent dévier de leur trajectoire initiale. Quand une telle arme est utilisée, lancer 2D6. Sur un résultat de 9 à 12, il n'y a pas de déviation. En cas de résultat inférieur, lance 1D6 et consulter le tableau ci-dessous.

Résultat	Incidence
1 à 2	Trop court
3 à 4	Trop loin
5	A droite
6	A gauche

Pour finir, lancer 1D6 et diviser le résultat par 2, arrondi à l'entier inférieur. Le nombre obtenu correspond à la distance en pouce où termine le projectile.

Exemple : un soldat fait feu avec son lance-grenade M203 sur un ennemi situé à 28" de distance. Le joueur lance 2D6 et obtient un résultat de 7. La grenade est donc déviée. Il lance 1D6 et obtient un 2 signifiant que la grenade n'a pas été tirée assez loin. Il lance à nouveau 1D6 et obtient un 6. Divisé par 2, la grenade finie à 3" avant la cible.

Armes à aire d'effet : les grenades, les lances-grenades, les lances-roquettes, les sacoches d'explosifs, les mines claymores, les canons des chars et les lances flammes ont des aires d'effet indiquées dans le tableau des armes. Ces armes affectent aussi bien les figurines ennemis que les figurines amis. Toutes les figurines situées dans l'aire d'effet subissent la puissance de feu de l'arme concernée.

Véhicules au combat : les véhicules sont classifiées en deux types : léger ou blindé. Les véhicules blindés ne sont pas affectés par les armes de petit calibre, ils ne le sont que par des armes de gros calibre ou perforantes.

Pour faire feu sur un véhicule, il y a lieu de suivre la même procédure que pour un tir entre soldats. Cependant, le résultat est différent comme indiqué dans le tableau ci-dessous :



DOMMAGE CONTRE LES VEHICULES

Armes de petit calibre contre véhicule léger

Résultat	Incidence
1 à 2	Les armes équipant le véhicule sont endommagés.
3 à 5	La transmission du véhicule est endommagé, le véhicule ne peut plus se déplacer. Les motocyclettes doivent appliquer les règles décrites plus haut.
6	Le réservoir d'essence est touché, traité les dommages comme le tir d'un char.

Armes de gros calibre contre véhicule léger

Résultat	Incidence
1 à 2	Les armes équipant le véhicule sont endommagés.
3 à 4	La transmission du véhicule est endommagé, le véhicule ne peut plus se déplacer. Les motocyclettes doivent appliquer les règles décrites plus haut.
5 à 6	Le réservoir d'essence est touché, traité les dommages comme le tir d'un char.

Armes de gros calibre contre véhicule lourd

Résultat	Incidence
1 à 2	Sans effet.
3 à 4	Les armes équipant le véhicule sont endommagés.
5 à 6	La transmission du véhicule est endommagé, le véhicule ne peut plus se déplacer.

Armes perforante contre véhicule lourd

Résultat	Incidence
1 à 2	Les armes équipant le véhicule sont endommagés.
3 à 4	La transmission du véhicule est endommagé, le véhicule ne peut plus se déplacer.
5 à 6	Le réservoir d'essence est touché, traité les dommages comme le tir d'un char.

Les dommages faits par une arme perforante contre un véhicule léger entraînent systématiquement l'explosion du véhicule, traité les dommages comme le tir d'un char.

Armes de gros calibre : grenades, lance-grenades, sacoches d'explosifs, mines claymores et lance-flammes.

Armes perforantes : lance-roquettes et canons de chars.

Si l'équipage d'un véhicule endommagé ou détruit survit aux dommages, il peut sortir du véhicule et agir comme des troupes régulières jusqu'à de la partie.

COMBAT AU CORPS À CORPS

Un soldat non accroché ayant un ennemi dans ses 6" peut tenter de l'engager au corps à corps. Lancer 1D6, le résultat doit être de 6 ou plus, modifié selon le tableau ci-dessous :

Classe	Modificateurs
A ou D	Ajouter +2 au résultat du dé
B	Ajouter +1 au résultat du dé
Blessé	Retirer -1 au résultat du dé

En cas de réussite, l'attaquant vient en contact avec le défenseur. Chacun des joueurs lance

1D6 modifié selon le tableau ci-dessous :

Classe	Modificateurs
A	Ajouter +2 au résultat du dé
B	Ajouter +1 au résultat du dé
Blessé	Retirer -1 au résultat du dé
A couvert	Ajouter +1 au résultat du dé pour le défenseur uniquement

Le joueur qui obtient le plus grand score une fois modifié gagne le combat. Le perdant est tué. En cas d'égalité, le défenseur est tout de même tué mais l'attaquant reçoit alors une blessure.

ACTIONS SPÉCIALES

Les actions spéciales ne sont pas couvertes par les règles mais elles permettent notamment d'accomplir une action pour remporter le scénario. Par exemple, il peut s'agir de mettre en place des explosifs, de désamorcer une bombe, de pirater des données contenues dans un ordinateur, de chercher dans un bureau des documents top secret, etc.

Les actions spéciales peuvent être résolues par un D6 en fonction du créateur du scénario. Les actions spéciales peuvent être par exemple résolu de la façon suivante :

Classe	Modificateurs
A	3 à 6 sur 1D6
B	4 à 6 sur 1D6
C et D	5 à 6 sur 1D6
Blessé	Retirer -1 au résultat du dé

RALLIEMENT

Les soldats accrochés peuvent dépenser une action pour se rallier. Lancer 1D6 et consulter le tableau ci-dessous :

Classe	Résultat à obtenir
A	4 à 6 sur 1D6
B et D	5 à 6 sur 1D6
C	6 sur 1D6

Modificateurs :

-1 si la figurine se trouve au delà du rayon de commandement du chef de l'unité

-1 si la figurine est isolé (aucun allié dans un rayon de 12")

Chaque succès permet de retirer un pion accroché.

Phase de moral

Après avoir effectué toutes leurs actions, les joueurs doivent contrôler le moral de chacune des unités en jeu. Lancer 2D6 sur la table de moral ci-dessous et additionner les modificateurs appropriés.

TABLE DE MORAL

Résultat	Classe A	Classe B	Classe C	Classe D
2	l'unité est retirée du jeu	l'unité est retirée du jeu	l'unité est retirée du jeu	l'unité se dirige vers le côté ami le plus proche si possible
3	l'unité se dirige vers le côté ami le plus proche si possible	l'unité est retirée du jeu	l'unité est retirée du jeu	l'unité se dirige vers le côté ami le plus proche si possible
4	l'unité ne peut pas déplacer vers l'ennemi ni l'engager en corps à corps	l'unité se dirige vers le côté ami le plus proche si possible	l'unité est retirée du jeu	l'unité ne peut pas déplacer vers l'ennemi ni l'engager en corps à corps
5 à 6	l'unité agit normalement	l'unité ne peut pas déplacer vers l'ennemi ni l'engager en corps à corps	l'unité se dirige vers le côté ami le plus proche si possible	l'unité ne peut pas déplacer vers l'ennemi ni l'engager en corps à corps
7 à 8	l'unité agit normalement	l'unité agit normalement	l'unité ne peut pas déplacer vers l'ennemi ni l'engager en corps à corps	l'unité agit normalement
9 à 12	l'unité agit normalement	l'unité agit normalement	l'unité agit normalement	l'unité agit normalement

Modificateurs

- 1 par soldat accroché
- 1 par soldat blessé
- 2 par soldats tué
- 2 si le commandant de l'unité est mort

Tous les modificateurs se cumulent.

Les effets ont lieu jusqu'à la prochaine phase de moral.

ARMEMENT

Armes	Type	Puissance de feu	Portée effective	Aire d'effet
Pistolet	Petit calibre	2D6	12"	-
Fusil à pompe	Petit calibre	8D6	12"	-
Fusil	Petit calibre	3D6	48"	-
Fusil semi-automatique	Petit calibre	4D6	36"	-
Pistolet mitrailleur	Petit calibre	5D6	24"	-
Fusil d'assaut	Petit calibre	5D6	36"	-
Mitrailleuse légère	Petit calibre	6D6	64"	-
Mitrailleuse lourde	Petit calibre	7D6	72"	-
Lance-flammes	Gros calibre	10D6	12"	2" x 4"
Lance-grenades	Gros calibre	9D6	48"	2" x 2"
Grenades (à main)	Gros calibre	9D6	6"	2" x 2"
Lance-roquettes	Perforant	7D6	36"	2" x 2"
Canon de char	Perforant	9D6	Inf.	3" x 3"
Sacoche d'explosifs	Gros calibre	10D6	0"	4" x 4"
Mine claymore	Gros calibre	9D6	0"	4" x 2"



RÉPRESSION EN COLOMBIE

Colombie, Amérique du Sud, 1996

Briefing

Joaquim Martino, un des plus puissants parrains de la drogue en Colombie, a engagé une importante armée de mercenaires pour repousser les forces gouvernementales et protéger les expéditions de drogue à destination des États-Unis. Les États-Unis apportent leur aide au gouvernement colombien afin d'affronter Martino et son armée. La première cible est la principale base des mercenaires.

Les forces américaines doivent éliminer les patrouilles à proximité de l'objectif, puis pénétrer dans la base et neutraliser toutes les forces ennemies. Leur mission sera remplie si elles parviennent à neutraliser tout le personnel ennemi.

FORCES

États-Unis : 4 soldats d'élite

Mercenaires : 16 conscrits

Les soldats américains transportent chacun une sacoche d'explosifs qui doit être utilisée lors d'une action spéciale. Les sacs explosent 2 tours après avoir été activées.

MISE EN PLACE

Mettre en place 4 à 5 bâtiments, 1 à 2 tours de gardes et 2 voitures civiles dans une clairière au milieu de la jungle. 12 des mercenaires doivent être déployés dans les bâtiments donc 2 d'entre eux, au maximum, dans les tours de gardes. Les 4 derniers peuvent être déployés n'importe où dans le périmètre de la base. Le joueur mercenaire place secrètement 4 caisses de drogue et une avec un GPS à l'intérieur des bâtiments.

Les forces américaines entrent par un des côtés de la table.

DURÉE DE LA PARTIE

La partie prend fin lorsque tous les mercenaires sont tués ou qu'ils ont quitté la table.

RÈGLES D'ENGAGEMENT

Les mercenaires ne peuvent pas agir avant que l'alerte est été donnée. Celle-ci est donné lorsqu'un des soldats américains se trouve dans les 6" d'un mercenaire ou qu'il utilise son arme à feu. Si un des soldats américains tue un mercenaire en corps à corps avant la fin de sa phase d'action, l'alerte ne peut-être donnée.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur américain gagne 1 point par mercenaire tué, 1 point pour chaque caisse de drogue détruite et 5 points pour avoir localisé et détruit le GPS. Il perd 5 points pour chaque mercenaire ayant quitté la table et 10 points pour chaque soldats américains tués.

RÉCUPÉRATION D'OTAGES – IRAK

Irak, Moyen Orient, 2004

Briefing

Les insurgés irakiens revendiquent la capture d'un pilote de l'USAF suite au crash de son hélicoptère. Dans leurs revendications, ils réclament que les forces américaines cessent toute activité en Irak ou ils tueront leur otage.

Les forces américaines doivent se frayer un chemin dans le camp rebelle afin de libérer l'otage. Les terroristes disposent d'une large force dans la base.

FORCES

États-Unis : 8 soldats réguliers

Mercenaires : 24 extrémistes

MISE EN PLACE

Mettre en place environ 5 préfabriqués/tentes dans un désert dégagé et surmonté de rochers. Les insurgés se déploient dans un rayon de 24" par rapport au centre de leur camp. Ils placent secrètement l'otage dans un des bâtiment.

Les forces américaines entre par un des côtés de la table.

DURÉE DE LA PARTIE

La partie prend fin lorsque l'otage est tué ou est évacué de la table.

RÈGLES D'ENGAGEMENT

L'otage ne peut pas bouger ou attaquer jusqu'à ce qu'il soit secouru. Il peut être libéré par un des soldats américains qui aura dépenser une action spéciale pour le libérer. Une fois libéré, le pilote peut bouger et attaquer, il possède alors un pistolet et agit comme un blessé.

Les insurgés irakiens ne peuvent pas tenter de tuer l'otage tant qu'ils ont encore 50% de leur force ou que l'otage n'a pas encore été libéré.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur américain gagne la partie à partir du moment où l'otage est évacué de la table. Toute autre résultat donne la victoire aux insurgés.

