
EMEUTES.

Jeu de simulation de maintien de l'ordre.

Ecrit par Jim Wallman,

Traduit de l'anglais par François Clarac.



Emeutes

Table des matières

REGLE DE BASE.....	4
Structure de la règle.....	4
Le rôle des joueurs.....	4
Les actions.....	4
Echelles.....	5
Types d'unités.....	5
Séquences d'action.....	6
Mouvement.....	6
Facteur de réaction (FR).....	7
Pillages.....	9
Négociations.....	9
Armes non-léthales.....	10
Dommages matériels.....	11
Incendies et lutte contre l'incendie.....	11
Corps à corps.....	11
Services de santé.....	12
Armes à feu.....	13
Test de "contre attaque".....	13
Terroristes et snipers.....	14
REGLE DES FORCES DE MAINTIEN DE L'ORDRE.....	16
Les actions.....	16
Echelles.....	16
Séquence d'action.....	16
Mouvement.....	16
Armes non-léthales.....	17
Incendies et lutte contre l'incendie.....	17
Corps à corps.....	18
Services de santé.....	19
Test de "contre attaque".....	19

REGLE DE BASE.

Structure de la règle.

La meilleure façon de s'amuser est de jouer de 4 à 6 joueurs (on peut évidemment jouer à plus, voir après).

Les joueurs représentant les forces de l'ordre possèdent les règles, sans les paragraphes concernant la foule afin de ne pas anticiper l'imprévu, lié à la foule.

Les joueurs coté maintien de l'ordre, doivent tant que possible s'organiser en structure hiérarchique, indiquant clairement leur chef. Au début du jeu, on doit établir par un petit briefing le type de relations établies entre forces de police, pompiers et services médicaux. Le maître de jeu lui possède les règles complètes et le scénario. Il gère les unités de la foule qui ne sont pas maintenues par des joueurs. Son rôle est important, car il met du piment au jeu connaissant les règles. Néanmoins, le maître de jeu N'EST PAS LA FOULE !

Les décisions doivent refléter un minimum l'esprit de la règle en ce qui concerne le comportement de la foule, si nécessaire modifiables par leur expérience, connaissance ou recherche en la matière. Le maître de jeu n'est pas là non plus pour détruire les forces de police, ni leur rendre la tâche impossible.

D'après notre expérience, nous pensons qu'il faut un maître de jeu pour à peu près 3 à 4 joueurs.

Le jeu peut être aussi joué en solo, néanmoins, cela demande beaucoup plus de temps pour mener toutes les actions.

J'ai ici volontairement omis le rôle de la foule, car elle est par définition incontrôlable. Il serait absurde de bouger la foule dans un but précis, cohérent par un coordinateur (ce qui pourrait être le cas si un joueur est nommé pour cela.)

Bien sur les terroristes, criminels ont leur place toute trouvée dans certains scénarios – mais ils ne représentent qu'une petite unité et la foule reste globalement incontrôlable car leur influence est restreinte. La manifestation sert essentiellement de couverture.

Le rôle des joueurs.

Les joueurs sont des personnages, représentés par des figurines sur le terrain de jeu.

Leur position ainsi que ce qu'ils peuvent voir est crucial au jeu – le maître de jeu peut si on le souhaite faire disparaître les unités cachées aux yeux d'un joueur.

Bien sur, un joueur peut recevoir des rapports radio, mais ce n'est pas comme si vous voyiez de vos propres yeux.

L'impartialité du maître de jeu en terme de visibilité dépend de la facilité à suivre les traces des unités non visibles.

Les actions.

A chaque tour, les joueurs doivent décider des actions à mener. Se déplacer n'est pas considéré comme une action à proprement parler, mais ce qui suit est ce que l'on peut effectuer :

- Communiquer par radio ou téléphone,

Emeutes

- Avoir une conversation avec son proche voisin,
- Donner un ordre à une unité sans porte-voix,
- Effectuer une action propre (tirer, conduire...),
- Courir,
- Négocier avec les manifestants.

Une seule de ces actions peut être effectuée durant un tour donné. Il est conseillé d'éditer des pions d'actions à placer à côté des figurines. Il est à noter que les joueurs sont priés de ne pas discuter entre eux de leur propre situation, à moins que l'action le leur permette (Cela signifie que la parlote est du temps simplement perdu).

Echelles.

Un tour de jeu représente quelques minutes réelles.

2,5 cm représentent 2 mètres réels environ.

Nombre de personnes représentées par figurine :	Forces spéciales :	1:1
	Véhicules et équipements :	1:1
	Civils :	1:5

Types d'unités.

Patrouille régulière de police– police légère. Peut être armée si c'est le cas dans le pays en vigueur. Représentée par une voiture de 4 personnes. A pied on peut doubler l'effectif.

Patrouille de police anti-émeute– Idem que précédemment, mais avec boucliers, bâtons, gaz lacrymal et équipement spécial, et surtout formée à l'utiliser. Pas aussi efficace que des forces spéciales. Transportées dans des vans, composée de 8 personnes. A pied 10 éléments.

Equipe SWAT, GIGN, KSK... Généralement meilleurs dans les prises de bâtiments et au tir. Equipés d'un arsenal plus vaste et d'armes léthales, ils peuvent avoir aussi leurs propres véhicules blindés. Ces unités ne sont pas réputées bonnes pour les missions policières, les relations publiques et les opérations non violentes.

Unité spéciale anti-émeute– Entraînée à négocier violemment et à l'enlèvement, sans armes à feu. Formés au corps à corps et à la maîtrise des foules violentes. Médiocre en relationnel et missions d'interpellations. Organisée en groupe de 8 ou 10. Les équipes d'enlèvement fonctionnent par 4 ou 6 personnes.

Police montée régulière– Policiers à cheval. Formée pour l'encadrement de manifestations, mais moins efficaces si la foule devient violente. Unité de 8 à 10 cavaliers, opérant en paire dans les rues.

Conscrits – Soldats de base, sans enthousiasme réel à leur mission. Mauvais en relationnel, et difficilement contrôlables si les armes sont chargées. Plus utiles à garder des postes que pour entraver une émeute. Généralement ils sont déployés en sections (30 éléments), puis sont divisés en groupes de 10. Pour garder des postes, on peut encore les diviser en groupe de 4.

Soldats réguliers– Entraînés, disciplinés et contrôlables facilement. Cependant, deviennent violents si trop de pression. Pour l'organisation, voir "conscrits".

Soldats réguliers, formés au maintien de l'ordre– Idem que l'unité spéciale anti-émeute. Déployée en section (30 éléments), mais peut être divisée en groupes (8-10 personnes).

Forces spéciales– Ne pas utiliser dans une émeute, mais peut être appelée en cas d'incident terroriste. Le nombre d'élément dans une unité peut varier. Nous conseillons 4.

Pompier– Equipages des engins de lutte contre l'incendie.

Service de santé– Equipages des engins. Fonctionnent en paire pour les ambulances.

Emeutes

Manifestants– Tout plein de civils innocents expriment légitimement leur objection. (Groupe de 20 à 30 figurines). La foule est considérée comme une unité. On peut fusionner des groupes ou les développer en fonction du besoin cette unité.

Séquences d'action.

Cette partie donne l'ordre des actions à effectuer. Il peut arriver qu'une séquence soit sautée, en fonction de la complexité de la partie.

1. Les joueurs donnent leurs intentions pour le tour arrivant au maître de jeu. Ils doivent être précis, même si l'exécution exacte de ces actions était modifiée au cours du jeu.
2. Mouvement (par le maître de jeu) de toutes les figurines inactives et de la foule. Les unités continuent leur action si l'ordre n'a pas été modifié. Les joueurs n'ont pas besoin de les renouveler à chaque tour.
3. Les joueurs déplacent leurs personnages.
4. Résolution des tirs, combats et négociations éventuelles. Test de contre-attaque des fp.
5. Le maître de jeu lève le tour.

Mouvement.

<u>Force de maintien de l'ordre à pied</u>		<u>Chevaux</u>	
Marcher	20cm	Trot	20cm
Courir	40cm	Charge (en ligne droite)	60cm
Mvt lent	10cm		

Véhicules

On les considère différemment, car les camions, vans et voitures peuvent parcourir de grandes distances comparées aux piétons, surtout sur une aire de jeu représentant quelques centaines de mètres. Les véhicules peuvent se déplacer de la distance qu'ils désirent, mais auront un malus au tour de départ.

Les véhicules doivent être arrêtés pour que les occupants puissent en descendre ou y monter.

<i>Type de véhicule</i>	<i>1er tour de déplacement</i>	<i>Autres restrictions</i>
Voiture	30cm	
Van	25cm	
Blindé à roues	20cm	
Blindé chenillé	15cm	Virage >90° interdit
Vélo	20cm	Mouvement max : 60cm
Moto	40cm	Descendre preds 1 tour, a moins de jeter la moto. Peu de chance de toucher un motard.

La foule

La vitesse de la foule varie, et sa vitesse est donnée par son facteur de réaction. Plus il est élevé, plus elle avancera vite. Voir les distances dans le tableau suivant.

Elle se déplace de façon aléatoire, dérivant plus ou moins près des forces de l'ordre. Le mouvement exact va dépendre des objectifs du scénario et de la configuration des rues (par exemples, des manifestants devant une ambassade vont essayer de s'en rapprocher le plus possible). Là où il y a un choix entre plusieurs rues, jeter un dé.

En général, la foule ne s'approche pas plus des forces de l'ordre après avoir entendu des coups de feu.

Emeutes

Il est recommandé de ne pas étendre la foule gratuitement, 2 à 3 cm entre chaque élément convient. Des lignes trop régulières de civils ne sont pas acceptables non plus.

Facteur de réaction (FR).

“ C'est seulement une façon de montrer le système dont nous avons assez ”

Manifestant à Brixton, 1981, 2001.

La manifestation est composée d'environ 20 à 30 figurines. Toutes les actions menées par la foule sont en fait les actions menées par les unités “foule”.

Il n'est pas nécessaire de décrire précisément comment se décompose une unité de “foule”, et il tout à fait concevable, qu'il y ait deux groupes fusionnant ou un se séparant, selon les circonstances.

L'impression d'une masse amorphe doit être maintenue et encouragée aussi longtemps que possible.

Pour contrôler l'état de la foule, on lui a attribué un facteur de réaction, ou FR.

<i>NIVEAU</i>	<i>Ce que fait la foule</i>	<i>Mouvement</i>
1	DISPERSION – la foule se brise en petits groupes se dispersant dans toutes les directions possibles. Si les circonstances le permettent, certains peuvent rejoindre des noyaux de manifestant encore actifs. Une foule dispersée ne peut se reformer. Si il n'y a pas de voies libres, aller au niveau 7.	4D6cm – chaque élément se déplace individuellement en direction opposées des fp en vue, ou vers le bord de table le plus près.
2	SAUVE QUI PEUT – depuis les fp. Si pas de fp en ligne de vue, aller au niveau 4. Si ils se rendent et qu'ils ne sont pas capables de courir, aller au niveau 6.	4D6cm – chaque élément se déplace individuellement en direction opposées des fp en vue.
3	FUIR – Marche en direction opposées des fp en vue. Si pas de fp en vue, aller au niveau 4. Si ils se rendent et impossibilité d'aller plus loin, aller au niveau 5.	2D6cm par unité individuelle.
4	ARRET – Reste en position, dérives possibles. Continue à manifester, mais n'harrangue pas vraiment les fp.	Jeter un dé pour connaître la direction de la tête.
5	MANIFESTE – Continuent ce qu'ils font, sauf si bloqué physiquement. Harrangue la police (à distance) et ne s'en approche pas à moins de 10cm.	1D6cm de mouvement si possible.
6	PROVOQUE – Met la pression sur le fp en montant au contact des lignes de police, petit engagements. Jeter 1D6 pour engager un combat mineur de façon aléatoire. Peut reculer si menacée ou repoussée par les fp. Si la police est à portée, jets d'objets.	1D6 pour atteindre les lignes de police.
7	ASSAUT – Reste et continue à jeter des briques, bouteilles et molotovs si y'en a. Si les fp se retirent, ils peuvent fermer l'intervalle. Si les fp sont au contact, il y a 1D6 personnes prêtes à se battre. Si pas de fp en vue, les dommages liés au pillages seront maximum.	Mouvement identique à celui des fp (max 4D6cm).

Emeutes

<i>NIVEAU</i>	<i>Ce que fait la foule</i>	<i>Mouvement</i>
8	ATTAQUE – Niveau le plus violent. La foule charge et essaie de percer les lignes de police. Jeter 2D6 pour connaitres le nombre d'individus près a s'engager au corps à corps. La foule est sur le point de se dissoudre – bien que certains se battent encore. Si les fp n'interviennent pas les dégats causé seront importants – brûler, retourner les voitures, débuts d'incendies etc. Si protégée des assauts fp continuent d'attaquer. Pillages possibles.	4D6cm.

Il est nécessaire de se fabriquer des marqueurs pour chaque groupuscule de manifestants afin de connaître à chaque instant leur facteur de réactivité – bien que le joueur fp n'aie pas besoin de connaître le niveau exact de l'implication suivant le tableau précédant – on peut préciser que 8 est plutôt mal et 1 plutôt bon, de son point de vue. La réponse globale et l'humeur de la foule sont quelquechose d'excrément flagrant.

Le FR est modifié par le résultat d'actions menées par les fp et aussi par les circonstances rencontrées par la foule.

Jeter 1D6 par élément de la foule et ajouter les facteurs suivants, en fonctions des circonstances :

- fp charge, menace, tire ou fait quoique ce soit qui intime la foules
- Renforts coté fp découverts
- Autres éléments dramatiques changeant la situation

Situation de la foule	
Mouillée	-1
Trempée	-2
Par manifestants arrêtés	-1
Situation de la foule	
Visiblement surpassée en nombre par les fp	-3
Par element de foule adjacent avec un FR supérieur	+1
Par element de foule adjacent avec un FR inferieur	-1
Par element de foule en fuite	-1
Actions de fp	
Policiers reguliers en retraite	+1
Policiers reguliers ou soldats chargeant la foule	-1
Forces de l'ordre en retraite	+2
Forces de maintien de l'ordre chargeant	-2
1ere apparition de forces de l'ordre ou de police montée	+2
Police montée chargeant la foule	-3
Dans un nuage de gaz	-2
Dans un nuage de gaz lacrymal	-3
Touché par arme	
Frappé ou touché par une arme à feu non létale	-1
Touché par arme coups par coups	-3
Touché par arme automatique	-4
Premier blessé par arme a feu	-2
Par blessés suivants	-1

Emeutes

Résultat :

- 7 ou + : le FR augmente de 1
- 1 – 6 : le FR reste au même niveau
- 0 ou moins : le FR diminue de 1

Pillages.

Le pillage est souvent le fruit de manifestations. Les casseurs ne sont pas les mêmes personnes que les manifestants. Néanmoins, ils peuvent suivre une manifestation, en opportunistes, ou former leur groupe. Cela dépend du scénario – une manifestation dans un centre ville comportera plus de casseurs que d'antinucléaires à la campagne.

On peut néanmoins affirmer que chaque élément de foule comporte 1D6 casseurs, sinon former un groupe de casseurs uniquement. (les fp doivent savoir qui sont les casseurs et les manifestants).

Foules de casseurs.

Elles se déplacent aux allures normales, sauf que leur objectif est de traîner près des magasins ou se trouve leur butin, et que le niveau "d'entropie" soit atteint pour commettre de tels actes. Elles se trouvent en général à l'arrière des foules, et se déplacent toujours le plus loin possible des forces de police, évitant toute confrontation.

Lorsque le FR permet le pillage, ils pillent les magasins. Lorsqu'un lieu est déjà pillé, ils y mettent le feu.

Le pillage a une durée variable, qui dépend de la valeur du pillage, ainsi que du nombre de pilleurs. Vous pouvez utiliser de qui suit comme guide : on attribue un certain nombre de points à ce qu'il est possible de piller. Cela doit représenter 50% du nombre de points du bâtiment (entre 5 et 50 donc.)

Il faut un tour à la figurine pour entrer, ensuite les pilleurs prennent un point de pillage par tour. Chaque pilleur peut porter qu'un point de pillage à la fois, et il pourra partir dès qu'il l'aura pris. Pour symboliser cela, on utilise des petites briques Légo.

Règle optionnelle : Dans certains cas, il arrive que des gens arrivent avec leur pick up et transportent avec eux le butin. Dans ce cas, une voiture peut transporter 5 unités et un van 10.

Une fois le pillage effectué, il faut quitter les lieux à 2D6 cm par tour, le butin étant un fardeau.

Si les fp voient des casseurs s'échappant avec leur butin, on leur dira qu'il s'agit de manifestants transportant du matériel hi-fi et vidéo.

Casseurs dans une foule normale.

Lorsque la foule atteint le niveau qui permet le pillage, 1D6 membres de la foule s'enfuient et pillent le magasin le plus proche, et essaient de s'échapper comme précédemment. Il y a une diminution permanente de la force de la foule.

Négociations.

Seuls les personnages des joueurs peuvent négocier avec les manifestants. Une négociation n'est possible que s'il n'y a pas de tirs ou de nuages de gaz en vue des manifestants. Il faut que la foule ait un FR de 4 ou 5. A un autre niveau, la négociation reste sans effets.

La portée d'une voix est de 10cm, assistée de un mégaphone, elle passe à 40cm.

Jeter 1D6, le modifier avec les facteurs suivants :

Bon négociateur	2
Négociateur médiocre	-4
Négociateur pas en phase	-2

Emeutes

Bon négociateur	2
Maître du jeu	±1

<i>Score</i>	<i>0 ou -</i>	<i>1 ou 2</i>	<i>3 ou 4</i>	<i>5</i>	<i>6 ou 7</i>	<i>9 ou plus</i>
Niveau 4	2	1	1	Sans effet	-1	-2
Niveau 5	1	1	Sans effet	-1	-2	-2

Les valeurs du tableau sont les variations du FR de la foule.

Noter qu'il n'est pas indiqué si les joueurs sont de bons négociateurs ou pas. Juste se baser sur les résultats obtenus. Le point du maître de jeu peut être attribué (ou enlevé) si un des joueurs est réellement un bon (ou mauvais) négociateur.

En général, la qualité de la négociation assignée aux négociateurs dépend aussi de leur rôle dans le scénario.

Armes non-léthales.

<i>Arme</i>	<i>Portée (cm)</i>	<i>Effets</i>
Grenade lacrymale, fumigène	38	Forme un nuage de fumée de 15 cm de diamètre. 1 tour pour être effectif. Le gaz met 2D6 tours à se dissiper.
Cocktail molotov	25	Crée une flamme dangereuse de 5cm de diamètre. Jeter un dé pour tous les personnages présents dans la zone, ils sont blessés sur 1 ou 2, seulement 1 si vêtements ignifugés. Si près d'un bâtiment, un incendie démarre.
Pavés et bouteilles	25	Jeter 1D3 par groupe de 10 manifestants. Le jet indique le nombre de cibles touchées. Les cibles non protégées sont blessées, les hommes protégés par des boucliers, demi-effet, et aucun effet pour les forces spéciales équipées de matériel de maintien de l'ordre.
Canon à eau (véhicule spécial)	100	Touche toujours la foule. Prends 1 tour pour "mouiller" la foule, 3 pour la tremper. Les manifestants mettent 20 tours à sécher.
Lance à incendie	62,5	Voir ci dessus.
Fusil lance-grenade	75	Voir grenade.
Flash ball	62,5	Jeter 1D6 – sur 5 ou 6, touche et stoppe un manifestant pour 3 tours. Si la cible est à moins de 25cm, elle est sérieusement blessée sur un 6.

Logistique et munitions.

Les pavés et bouteilles sont rarement en quantité illimitée. Dans certaines villes européennes, les casseurs peuvent démolir des murs ou des rues pavées. Les manifestants peuvent donc utiliser les bâtiments, et les bennes à ordures. Cela dépendra des décors que vous aurez implantés. En général, on considère que les manifestants ont 5 tours de projectiles, avant de devoir refaire le plein.

Les cocktails molotov, peuvent (et sont souvent) fait sur place – mais des ressources en essence et en bouteilles sont nécessaire. Encore, l'usage des molotovs est contraint par le scénario - peu de gens défilent des heures durant transportant ce genre de projectile. En Europe, les camions

Emeutes

de livraison de lait sont une excellente ressource en bouteilles. Mais la plupart des épiceries aussi. L'essence peut être facilement siphonnée dans les réservoirs des voitures. Mais rien de tout ça peut être fait à l'insu des forces de maintien de l'ordre, donc le joueur manifestant sera prié de le signaler. Les manifestants utilisant des molotovs les utilisent généralement souvent, ici, une fois tous les 4 tours.

Les fp ont énormément d'équipement. Grâce aux véhicules de patrouilles, ils ont du matériel comme les grenades, etc. en quantité illimitée. Néanmoins, une rupture de stock peut être précisée dans le scénario.

Dommmages matériels.

A des niveaux de FR différents les manifestants vont occasionner des dommages matériels. Pour simuler cela, il faut donner une valeur propre a chaque bâtiment comprise entre 10 et 100 (par ex 10 pour un étalage de vendeur et 100 pour une partie d'un grand magasin). Les dommages sont occasionnés en nombre de points.

Jeter 1D6 par groupe de 10 figurines, on obtient ainsi le nombre de point de dommages causés.

Si le bâtiment est détruit par des pillards, des casseurs fait 1D6 points de pillages.

Lorsque le bâtiment n'a plus de points a donner, c'est une ruine. Une ruine a une 1 chance sur 6 de prendre feu.

Incendies et lutte contre l'incendie.

Enregistrer le nombre de départs de feux en un lieu donné.

Le bâtiment perd un point par tour et par foyers déclenchés.

Jeter 1D6 par tour, et ajouter le nombre de feu existants, ou moins pour étendre un feu au bâtiment adjacent.

Une fois que tous les points du bâtiments ont été consommés, l'incendie continue de brûler et a s'agrandir.



La foule ne s'aventure pas dans un bâtiment en flammes. Les fp peuvent entrer dans un bâtiment en flammes s'ils sont attaqués par des molotovs.

Les pompiers doivent éteindre les feux et sauver des vies.

Les pompiers sont immunisés contre les feux de classe 1 et 2. Les feux de classe 3 et 4 s'attaquent aux pompiers comme s'ils étaient sous des molotovs. Les pompiers sont tous équipés de vêtements ignifugés (heureusement).

Un engin des pompiers peut éteindre 1D6 feux par tours. Cela nécessite 4 hommes.

Les véhicules ont assez d'eau pour 4 tours de lutte contre l'incendie. Ensuite ils ont besoin de se connecter à une borne (prends un tour). L'emplacement des bornes est signalé.

Corps à corps.

Les corps à corps ne sont pas inévitables soit pour frapper quelqu'un ou l'arrêter (ou les deux).

On résout cela en escarmouche, lorsque des figurines sont au contact (base à base). Jeter 1D10 par combattant, et par combat. Comparer les scores, le plus grand gagne. Dans un combat opposant plusieurs personnes, un homme débordé ne peut gagner contre qu'un seul de ses adversaires.

Emeutes

Modificateurs :

2 contre 1	-1
3 contre 1	-2
4 contre 1	-4
Policier/soldat	+1
équipé et entraîné au maintien de l'ordre	+3
Police montée	+2 (+4 si charge)
Dans un nuage lacrymal	-2
Dans un nuage de grenade défensive	-4
Au sol	-2
Trempé	-1



Faire la différence des résultats et regarder qui est le vainqueur :

<i>Gagnat voulant : résultat</i>	<i>Battre son adversaire</i>	<i>Arreter / maitriser</i>
0 à 1	Bagarre	indécise
2 à 3	Défenseur	Reculé de 5 cm
4 à 5	Défenseur abassourdi et au sol pour 1 tour	Défenseur maîtrisé et sous contrôle
6 à 7	Défenseur	assomé
8 à 9	Défenseur	blessé
10 ou plus	Défenseur	tué

EXEMPLES :

1) *Un policier est attaqué par 2 manifestants.*

Jeter un dé comparatif contre le 1er manifestant, le policier obtient 3 et le manifestant 6.

Le résultat du policier est 6-2(sous nombre)+1(policier)=2

Le résultat du manifestant est 6-2=4, en sa faveur. Le policier est assommé et tombe. Le jet de dé du second manifestant n'est pas nécessaire.

2) *Un homme des forces de maintien de l'ordre tente d'arrêter un manifestant.*

Jeter 1D10 pour chacun, le policier obtient 6 et le manifestant 8.

Le résultat du policier est 6+3(entraîné et équipé pour le maintien de l'ordre)=9

Il y a un bonus de +1 (policier), mais ce n'est pas nécessaire de l'appliquer si le combat trouve une issue. Le tour suivant, le policier fait un 8 et le manifestant un 6. Le résultat du policier est 8+3=11, soit +5 en faveur du policier – le manifestant est donc menotté et en état d'arrestation.

Services de santé.

Les unités médicales ont pour rôle de soigner les blessés. Dans les tableaux suivants et dans la règle, les personnages sont classés blessé ou mort. Les unités médicales gèrent cela, lorsqu'elles atteignent un corps, jeter 1D6 pour le tri sanitaire :

<i>Score</i>	
1	“ C'est une égratignure ” - le blessé va pas si mal que ça. Juste un tour d'immobilisation pour panser les blessures, et peut continuer la partie.

Emeutes

<i>Score</i>	
2 ou 3	“ Pas de panique, ca va aller ” - La victime est blessée et nécessite le plus grand soin. Il faut un tour pour la panser, et la remettre sur pied, mais la victime peut se déplacer de moitié de son potentiel de mouvement jusqu'à l'ambulance. Besoin d'une attention hospitalière particulière.
4 ou 5	“ Reste tranquille, t'es en de bonne mains maintenant ” - Prend un tour pour monter le blessé sur une civière. Soins hospitaliers urgents.
6	“ Désolé, on a fait ce qu'on a pu ” - Après 2 tours de tentatives de réanimations sans succès, le blessé meurt dans les bras de ses sauveteurs.

Les unités médicales ont pour mission de soigner TOUS les blessés (ou morts).

Il faut un tour pour mettre un blessé sur une civière.

Il faut un tour pour monter un blessé dans une ambulance.

Deux hommes d'une unité médicale sont nécessaires pour manipuler un brancard.

Une ambulance peut transporter 2 civières ou 4 blessés.



Armes à feu.

Ouvrir le feu, n'est pas une décision facile à prendre, surtout depuis que les implications sont politiques.

En général, si les fp doivent tirer pour stopper une manifestation, alors c'est qu'ils en ont probablement perdu le contrôle.

Jeter 1D6 par tireur. Le nombre est celui à obtenir pour toucher un membre de la foule. Cette procédure montre que les fp tire contre la foule, et non au-dessus.

	<i>Portée mini</i>	<i>Score</i>	<i>Portée max</i>	<i>Score</i>
Pistolet	12,5 cm	5,6	75 cm	6
fusil	25 cm	5,6	illimité	6
Armes automatiques	25 cm	3,4,5,6	illimité	5,6
Fusil à pompe	12,5 cm	4,5,6	37,5 cm	6
MMG	37,5 cm	1D6 touchés	illimité	1D6 touchés

Chaque coup porté n'est pas forcément fatal. Jeter 1D6 pour connaître l'état de la cible.

1 = quelques égratignures, peut continuer son action après un tour d'immobilisation

3 4 = Blessé – Soins médicaux urgents.

5 6 = Mort

Test de “contre attaque”.

Dans une manifestation, situation stressante, les fp peuvent agir d'une façon non souhaitée par leur commandement.

La probabilité que cela se produise dépend du type d'unité et de la situation.

On applique ce test à tout groupe de fp sujet à l'une des conditions suivantes :

- Première fois sous les sifflements et insultes des manifestants
- Première fois sous un jet de bouteilles et pavés
- Attaqués directement par des molotovs

Emeutes

- Si on leur tire dessus
- Si un membre de l'unité est blessé

Jeter 1D6 pour l'unité, ajouter les facteurs suivants et regarder le tableau suivant.

<i>Unité</i>		<i>Autres facteurs</i>	
Police régulière	2	Rapport de force supérieur à 3 contre 1	-1
Forces spéciale (SWAT)	-1	Pas d'unité d'appui en vue	-1
Unité spéciale de maintien de l'ordre, ou soldat régulier entraîné au maintien de l'ordre	3	Sous tir d'armes à feu	-4
Police montée régulière	3	Par membre blessé ce tour	-1
Police montée de maintien de l'ordre	4	Foule surnommée par les fp	1
Appelés	-2		
Soldats réguliers	0		

<i>Score</i>	<i>Resultat</i>
7 ou +	Avance lente vers la foule
3 à 6	Suit les ordres
1 ou 2	Reculé doucement
0 à -2	S'echappe, si pas d'issue, ouvre le feu (2)
Moins de -2	Ouvre le feu sur la foule (1) (2)

(1) Les unités non armées s'enfuient seulement.

(2) Les militaires et unités spéciales peuvent utiliser leurs armes plutôt que de s'enfuir – jeter 1D6, et si le score est 1, 2 ou 3, ils ouvrent le feu seulement.

Terroristes et snipers.



Dans certaines cas, des terroristes ou des forces révolutionnaires, peuvent utiliser une manifestation comme couverture, ou peuvent provoquer les forces de police pour que ceux-là ouvrent le feu sur des civils innocents.

C'est là un scénario très spécifique, mais en général, cela ne permet pas de blesser le personnel des forces de police.

On peut faire cela en introduisant dans la foule des agents actifs, pouvant être armés de molotovs ou bombes – ou tirant sur les fp depuis l'arrière de la foule.

Pour chaque sniper, jeter 1D6, et faire 6 pour toucher la cible désignée.



La cible est toujours informée, qu'elle est en joue.

Le premier tir ne permet pas de repérer la position du tireur.

Pour repérer la position d'un sniper, il faut que celui tire encore de la même position et sur un 6 il est découvert. Pour chaque tir de la même place, on ajoute +1 au dé.

Emeutes

Un tir de réponse de fp contre un tireur embusqué est sans effet, sauf si le fp a été pris pour cible.
Les snipers des SWAT peuvent essayer de tuer un sniper s'ils l'aperçoivent ; sur un 4,5 ou 6 ils le touchent.

Emeutes

REGLE DES FORCES DE MAINTIEN DE L'ORDRE.

Les actions.

A chaque tour, les joueurs doivent décider des actions à mener. Se déplacer n'est pas considéré comme une action à proprement parler, mais ce qui suit est ce que l'on peut effectuer :

- Communiquer par radio ou téléphone,
- Avoir une conversation avec son proche voisin,
- Donner un ordre à une unité sans porte-voix,
- Effectuer une action propre (tirer, conduire...),
- Courir,
- Négocier avec les manifestants.

Une seule de ces actions peut être effectuée durant un tour donné. Il est conseillé d'éditer des pions d'actions à placer à côté des figurines. Il est à noter que les joueurs sont priés de ne pas discuter entre eux de leur propre situation, à moins que l'action le leur permette (Cela signifie que la parlote est du temps simplement perdu).

Echelles.

Un tour de jeu représente quelques minutes réelles.

2,5 cm représentent 2 mètres réels environ.

Nombre de personnes représentées par figurine :	Forces spéciales :	1:1
	Véhicules et équipements :	1:1
	Civils :	1:5

Séquences d'action.

Cette partie donne l'ordre des actions à effectuer. Il peut arriver qu'une séquence soit sautée, en fonction de la complexité de la partie.

6. Les joueurs donnent leurs intentions pour le tour arrivant au maître de jeu. Ils doivent être précis, même si l'exécution exacte des ces actions était modifiée au cours du jeu.
7. Mouvement (par le maître de jeu) de toutes les figurines inactives et de la foule. Les unités continuent leur action si l'ordre n'a pas été modifié. Les joueurs n'ont pas besoin de les renouveler à chaque tour.
8. Les joueurs déplacent leurs personnages.
9. Résolution des tirs, combats et négociations éventuelles. Test de contre-attaque des fp.
10. Le maître de jeu lève le tour.

Mouvement.

<u>Force de maintien de l'ordre à pied</u>		<u>Chevaux</u>	
Marcher	20cm	Trot	20cm
Courir	40cm	Charge (en ligne droite)	60cm
Mvt lent	10cm		

Véhicules

On les considère différemment, car les camions, vans et voitures peuvent parcourir de grandes distances comparées aux piétons, surtout sur une aire de jeu représentant quelques centaines de mètres. Les véhicules peuvent se déplacer de la distance qu'ils désirent, mais auront un malus au

Emeutes

tour de départ.

Les véhicules doivent être arrêtés pour que les occupants puissent en descendre ou y monter.

<i>Type de véhicule</i>	<i>1er tour de déplacement</i>	<i>Autres restrictions</i>
Voiture	30cm	
Van	25cm	
Blindé à roues	20cm	
Blindé chenillé	15cm	Virage >90° interdit
Vélo	20cm	Mouvement max : 60cm
Moto	40cm	Descendre predu 1 tour, a moins de jeter la moto. Peu de chance de toucher un motard.

Armes non-léthales.

<i>Arme</i>	<i>Portée (cm)</i>	<i>Effets</i>
Grenade lacrymale, fumigène	38	Forme un nuage de fumée de 15 cm de diamètre. 1 tour pour être effectif. Le gaz met 2D6 tours à se dissiper.
Cocktail molotov	25	Crée une flamme dangereuse de 5cm de diamètre. Jeter un dé pour tous les personnages présents dans la zone, ils sont blessés sur 1 ou 2, seulement 1 si vêtements ignifugés. Si près d'un bâtiment, un incendie démarre.
Pavés et bouteilles	25	Jeter 1D3 par groupe de 10 manifestants. Le jet indique le nombre de cibles touchées. Les cibles non protégées sont blessées, les hommes protégés par des boucliers, demi-effet, et aucun effet pour les forces spéciales équipées de matériel de maintien de l'ordre.
Canon à eau (véhicule spécial)	100	Touche toujours la foule. Prend 1 tour pour "mouiller" la foule, 3 pour la tremper. Les manifestants mettent 20 tours à sécher.
Lance à incendie	62,5	Voir ci dessus.
Fusil lance-grenade	75	Voir grenade.
Flash ball	62,5	Jeter 1D6 – sur 5 ou 6, touche et stoppe un manifestant pour 3 tours. Si la cible est à moins de 25cm, elle est sérieusement blessée sur un 6.

Incendies et lutte contre l'incendie.

Enregistrer le nombre de départs de feux en un lieu donné.

Le bâtiment perd un point par tour et par foyers déclenchés

Jeter 1D6 par tour, et ajouter le nombre de feu existants, ou moins pour étendre un feu au bâtiment adjacent.

Une fois que tous les points du bâtiments ont été consommés, l'incendie continue de brûler et a s'agrandir.

Les fp peuvent entrer dans un bâtiment en flammes s'ils sont attaqués par des molotovs.

Les pompiers doivent éteindre les feux et sauver des vies.

Emeutes

Les pompiers sont immunisés contre les feux de classe 1 et 2. Les feux de classe 3 et 4 s'attaquent aux pompiers comme s'ils étaient sous des molotovs. Les pompiers sont tous équipés de vêtements ignifugés (heureusement).

Un engin des pompiers peut éteindre 1D6 feux par tours. Cela nécessite 4 hommes.

Les véhicules ont assez d'eau pour 4 tours de lutte contre l'incendie. Ensuite ils ont besoin de se connecter à une borne (prends un tour). L'emplacement des bornes est signalé.

Corps à corps.

Les corps à corps ne sont pas inévitables soit pour frapper quelqu'un ou l'arrêter (ou les deux).

On résout cela en escarmouche, lorsque des figurines sont au contact (base à base). Jeter 1D10 par combattant, et par combat. Comparer les scores, le plus grand gagne. Dans un combat opposant plusieurs personnes, un homme débordé ne peut gagner contre qu'un seul de ses adversaires.

Modificateurs :

2 contre 1	-1
3 contre 1	-2
4 contre 1	-4
Policier/soldat	+1
équipé et entraîné au maintien de l'ordre	+3
Police montée	+2 (+4 si charge)
Dans un nuage lacrymal	-2
Dans un nuage de grenade défensive	-4
Au sol	-2
Trempé	-1

Faire la différence des résultats et regarder qui est le vainqueur :

Gagnat voulant : résultat	Battre son adversaire	Arreter / maitriser
0 à 1	Bagarre	indécise
2 à 3	Défenseur	Reculé de 5 cm
4 à 5	Défenseur abassourdi et au sol pour 1 tour	Défenseur maîtrisé et sous contrôle
6 à 7	Défenseur	assomé
8 à 9	Défenseur	blessé
10 ou plus	Défenseur	tué

EXEMPLES :

3) *Un policier est attaqué par 2 manifestants.*

Jeter un dé comparatif contre le 1er manifestant, le policier obtient 3 et le manifestant 6.

Le résultat du policier est 6-2(sous nombre)+1(policier)=2

Le résultat du manifestant est 6-2=4, en sa faveur. Le policier est assommé et tombe. Le jet de dé du second manifestant n'est pas nécessaire.

4) *Un homme des forces de maintien de l'ordre tente d'arrêter un manifestant.*

Jeter 1D10 pour chacun, le policier obtient 6 et le manifestant 8.

Emeutes

Le résultat du policier est 6+3(entraîné et équipé pour le maintien de l'ordre)=9

Il y a un bonus de +1 (policier), mais ce n'est pas nécessaire de l'appliquer si le combat trouve une issue. Le tour suivant, le policier fait un 8 et le manifestant un 6. Le résultat du policier est 8+3=11, soit +5 en faveur du policier – le manifestant est donc menotté et en état d'arrestation.

Services de santé.

Les unités médicales ont pour rôle de soigner les blessés. Dans les tableaux suivants et dans la règle, les personnages sont classés blessé ou mort. Les unités médicales gèrent cela, lorsqu'elles atteignent un corps, jeter 1D6 pour le tri sanitaire :

<i>Score</i>	
1	“ C'est une égratignure ” - le blessé va pas si mal que ça. Juste un tour d'immobilisation pour panser les blessures, et peut continuer la partie.
2 ou 3	“ Pas de panique, ca va aller ” - La victime est blessée et nécessite le plus grand soin. Il faut un tour pour la panser, et la remettre sur pied, mais la victime peut se déplacer de moitié de son potentiel de mouvement jusqu'à l'ambulance. Besoin d'une attention hospitalière particulière.
4 ou 5	“ Reste tranquille, t'es en de bonne mains maintenant ” - Prend un tour pour monter le blessé sur une civière. Soins hospitaliers urgents.
6	“ Désolé, on a fait ce qu'on a pu ” - Après 2 tours de tentatives de réanimations sans succès, le blessé meurt dans les bras de ses sauveteurs.

Les unités médicales ont pour mission de soigner TOUS les blessés (ou morts).

Il faut un tour pour mettre un blessé sur une civière.

Il faut un tour pour monter un blessé dans une ambulance.

Deux hommes d'une unité médicale sont nécessaires pour manipuler un brancard.

Une ambulance peut transporter 2 civières ou 4 blessés.

Test de “contre attaque”.

Dans une manifestation, situation stressante, les fp peuvent agir d'une façon non souhaitée par leur commandement.

La probabilité que cela se produise dépend du type d'unité et de la situation.

On applique ce test à tout groupe de fp sujet à l'une des conditions suivantes :

- Première fois sous les sifflements et insultes des manifestants
- Première fois sous un jet de bouteilles et pavés
- Attaqués directement par des molotovs
- Si on leur tire dessus
- Si un membre de l'unité est blessé

Jeter 1D6 pour l'unité, ajouter les facteurs suivants et regarder le tableau suivant.

<i>Unité</i>		<i>Autres facteurs</i>	
Police régulière	2	Rapport de force supérieur à 3 contre 1	-1
Forces spéciale (SWAT)	-1	Pas d'unité d'appui en vue	-1
Unité spéciale de maintien de l'ordre, ou soldat régulier entraîné au maintien de l'ordre	3	Sous tir d'armes à feu	-4

Emeutes

<i>Unité</i>		<i>Autres facteurs</i>	
Police montée régulière	3	Par membre blessé ce tour	-1
Police montée de maintien de l'ordre	4	Foule surnombree par les fp	1
Appelés	-2		
Soldats réguliers	0		

<i>Score</i>	<i>Resultat</i>
7 ou +	Avance lente vers la foule
3 à 6	Suit les ordres
1 ou 2	Reculer doucement
0 à -2	S'echappe, si pas d'issue, ouvre le feu (2)
Moins de -2	Ouvre le feu sur la foule (1) (2)

- (3) Les unités non armées s'enfuient seulement.
- (4) Les militaires et unités spéciales peuvent utiliser leurs armes plutôt que de s'enfuir – jeter 1D6, et si le score est 1, 2 ou 3, ils ouvrent le feu seulement.