

Art. 104

le jeu des manifestations

En réalisant Article 104 — Le jeu des manifestations, nous avons souhaité un jeu qui ne soit ni trop compliqué ni trop simple. Il s'agit cependant du premier wargame au monde sur le délicat sujet du maintien de l'ordre. Délicat parce que le maintien de l'ordre est par nature difficile à simuler, délicat également parce que les mécanismes profonds qui poussent à l'affrontement perturbateurs et forces de l'ordre ressortent de la psychologie des foules.

Avertissement

Le jeu en encart que nous vous proposons aborde un thème particulièrement original et... sensible! Car, s'il convient de rappeler avec insistance que le maintien de l'ordre n'est pas une opération militaire, force est bien de constater que les notions de stratégie et de tactique y sont terriblement présentes, et ce de façon parfois beaucoup plus subtile que dans la guerre. L'approche des auteurs est celle de professionnels (l'un d'eux est d'ailleurs membre des forces de l'ordre et a préféré garder l'anonymat), ce qui est une garantie du sérieux de cette simulation mais nécessite tout de même une mise au point. En effet, un tel point de vue reste toujours fortement subjectif et l'article de présentation qui suit, indispensable (et très bien fait!) pour saisir la problématique de telles opérations, ne reflète toutefois que le point de vue d'une des «parties». Les auteurs tiennent donc à assumer la responsabilité de leurs propos.

Laurent Henninger

Mai 68 (Rexton) n'avait pas cherché à réaliser une simulation exacte. Il n'avait d'ailleurs même pas cherché à être un wargame, tout au plus un jeu de plateau divertissant et amusant. Notre projet fut plus ambitieux et je souhaite que les quelques explications données dans cet article donneront envie aux wargameurs de s'essayer aux combats de rue.

Qu'est-ce qu'une manifestation?

Le droit de manifester est l'un des moyens d'expression essentiels des citoyens dans une démocratie. Cependant, par nature, un rassemblement d'ampleur présente des risques pour la sécurité des personnes et des biens. C'est pourquoi en France, les manifestations sur la voie publique ne peuvent avoir lieu sans autorisation administrative préalable. Cette obligation ne restreint pas la liberté de manifester, puisque sur les quatre cents manifestations recensées à Paris en 1986, treize seulement ont été interdites.

Une manifestation est tout d'abord un échange. Les organisateurs rencontrent les responsables du maintien de l'ordre et arrêtent l'itinéraire qui sera emprunté par les manifestants. Car, contrairement à ce que pensent beaucoup de gens, la Police comme les organisateurs tient à ce que tout se passe bien. Les manifestants sont généralement des personnes pacifiques, qui revendiquent telle ou telle chose et qui, par leur démonstration, tiennent à le faire savoir. Il est bien évident que personne n'a intérêt à ce que le mouvement dégénère. L'impact sur l'opinion publique serait du plus mauvais effet et ne servirait sûrement pas les négociations ultérieures avec le pouvoir. La manifestation va donc défilier en cortège sur l'itinéraire prévu, encadrée par un service d'ordre plus ou moins étoffé, dont le rôle essentiel est de prévenir l'infiltration de la manifestation par des éléments perturbateurs.

Dans le jeu, forces de l'ordre et manifestation ne peuvent jamais occuper une même base car dans la réalité, d'une volonté réciproque, ni policiers ni manifestants ne veulent s'affronter. De cette façon, le

lecteur comprendra aisément que pour faire dévier la manifestation vers leurs objectifs, les perturbateurs devront déblayer eux-mêmes le terrain. Donc, dans notre optique, les manifestants suivent le mouvement imprimé par les perturbateurs qui ne s'impliquent jamais dans l'affrontement lui-même. Mais qui sont les perturbateurs et quels sont leurs buts?

Les perturbateurs: techniciens du désordre

Certaines personnes souhaitent faire dégénérer les manifestations. Pas toutes, mais les plus mobilisatrices attirent particulièrement leur attention. On peut distinguer deux types de perturbateurs. Il y a tout d'abord les casseurs: leur but est de se livrer aux violences gratuites, à la destruction et au pillage. Naturellement, si une manifestation dégénère, leur entreprise est plus facile au milieu du désordre. Il y a ensuite les perturbateurs «politisés»: équipés et entraînés dans ce but, ils poursuivent des objectifs nettement politiques et cherchent la déstabilisation. Soit qu'ils agissent pour s'élever contre les valeurs de notre société, soit qu'ils constituent les bras armés de mouvements souterrains à la solde de nations hostiles, soit encore qu'ils représentent une faction «dure» au sein de la manifestation, et déterminée à la faire déborder de ses objectifs initiaux; leurs opérations sont toujours lourdes de conséquences. Au milieu du tumulte, les manifestants font souvent les frais de leurs actions.

Ainsi, dans le jeu, les perturbateurs peuvent se joindre à la manifestation. Leur technique la plus efficace consiste à provoquer les forces de l'ordre et, en cas de charge de celles-ci, à se réfugier dans les rangs des manifestants qui se retrouvent pris à partie. Pendant ce temps, les perturbateurs disparaissent. Toutefois, leur mouvement d'infiltration n'est pas toujours facile. En effet, toute manifestation dispose d'un service d'ordre plus ou moins efficace. Les perturbateurs doivent d'abord le neutraliser avant de prendre le contrôle de la manifestation. Ce qui finit toujours par arriver si les forces de l'ordre ne neutralisent pas les perturbateurs avant leur insertion dans la manifes-

tation. C'est pourquoi nous avons mis au point une table de prise de contrôle de la manifestation.

Les unités

Dans Article 104 apparaissent des unités que nombre d'entre vous peuvent voir tous les jours dans les rues de Paris sans pour autant les reconnaître. Les unités de Police comprennent environ quatre-vingt hommes. Les escadrons de la Gendarmerie mobile sont une force militaire spécialisée(1), entre autres, dans le maintien de l'ordre en rase campagne. Mais on les utilise couramment à Paris. Ce sont les plus lents (comme leur nom ne l'indique pas) mais de loin les plus solides. Pour conserver un peu de suspens au jeu, nous n'avons pas donné aux Gendarmes leur puissance réelle. Si nous l'avions fait, aucun objectif gardé par eux n'aurait jamais pu être atteint par les manifestants. Les Compagnies Républicaines de Sécurité, les fameuses CRS, sont des unités de la Police nationale, spécialisées dans le maintien de l'ordre, réalisant une bonne moyenne entre mobilité et puissance. Elles sont plus rapides que les Gendarmes mais un peu moins solides. Toutefois, la véritable «force de frappe» en matière de maintien de l'ordre ce sont les Compagnies de district de la préfecture de Police. Elles sont si redoutables dans l'offensive qu'on les surnomme «compagnies panzer». Extrêmement mobiles, très puissantes dans l'attaque, elles sont par contre très faibles en défense. Qu'une Compagnie de district charge et personne ne résiste, mais qu'elle soit confrontée à un retour en force et elle se fait tailler en pièces. C'est pourquoi elles sont souvent utilisées en tandem avec des CRS ou des GM. D'autres unités spécialisées apparaissent dans le jeu, comme les tracteurs anti-barricades, qui sont en fait des camions 4x4 équipés d'une lame dozer capable de disloquer une barricade, ou les fameux canons à eau, cousins des engins de lutte anti-incendie des aéroports, mais protégés contre les projectiles légers et qui de toutes façons, doivent toujours être encadrés par des unités à pied. Le peloton voltigeurs-motocyclistes enfin est composé de binômes conducteur/moniteur de combat. Tous ces motocyclistes sont très spor-

notre jeu en encart

tifs et forment cette unité de choc dont l'emploi ne se justifie qu'en cas de crise grave.

Notes à propos des règles

- Le mouvement a été décomposé en trois périodes. Les joueurs doivent donc apprendre à gérer les décalages existant entre les capacités de mouvement des unités n'intervenant pas toutes au même moment. Cette décomposition permet de bien simuler les différences de mobilité entre les unités, la valeur d'un tour de jeu correspondant à une quinzaine minutes de temps réel.
- Le combat n'en est pas vraiment un. Le maintien de l'ordre n'est pas une opération militaire. Ainsi le résultat «éliminé» signifie en fait la dissolution spontanée d'une unité dont les différents éléments se regrouperont en arrière et ne seront plus utilisés. Car le maintien de l'ordre demande des efforts physiques considérables. C'est la fatigue plus que toute autre chose qui neutralise les capacités d'une unité. Nous avons donc basé l'élimination des unités sur une accumulation de points de fatigue. Passé un certain seuil, l'unité est si épuisée qu'elle ne peut plus être considérée comme opérationnelle.
- Le système des points de commandement représente en réalité l'aptitude des postes de commandement à gérer leurs forces. A l'origine, nous avions mis au point un système tenant compte des secteurs géographiques dépendant de tel ou tel PC, chacun d'eux ayant des aptitudes diverses à gérer les unités. Outre le fait que ce système était plus compliqué, il n'apportait rien de vraiment mieux à celui que nous avons finalement retenu. Notre but était de restreindre la liberté d'action des forces de l'ordre, soumises à des procédures radio rigides. Le système global des points est plus simple et y répond parfaitement.
- Comme nous l'avons dit, le but des perturbateurs est de prendre le contrôle de la manifestation pour la faire sortir de l'itinéraire prévu et de l'amener sur des objectifs considérés comme sensibles. La prise de contrôle est réalisée quand la majorité des éléments composant la manifestation est contrôlée par les perturbateurs.

Au départ nous avions également prévu des pions «service d'ordre». Mais leur manipulation était assez compliquée et peu intéressante. En fait, une table de prise de contrôle répondait au même but (une prise de contrôle non automatique et la nécessité d'agir vite pour la réaliser) et d'emploi plus simple.

Ce que nous avons en réserve

Le maintien de l'ordre repose, plus que toute autre opération, sur le brouillard de la guerre (fog of war). Nous nous sommes longtemps demandé si, pour un jeu de cette nature, nous ne devions pas proposer un système de jeu en aveugle. Finalement, nous avons abandonné l'idée, jugeant le jeu suffisamment déroutant. Mais si toutefois l'option vous intéresse, elle pourrait paraître dans un prochain Casus (à condition de nous le faire savoir); elle prendrait en compte la surprise, l'observation et la visibilité, les véhicules utilisés pour la reconnaissance et les différentes conditions des prises de contact.

En outre, nous avons limité le champ du jeu aux arrondissements les plus prisés par les manifestations. Mais si vous manifestiez à votre tour un enthousiasme débordant pour l'Article 104, nous pourrions peut-être envisager des extensions.

En fait, la réalisation de ce jeu fut une gageure. D'abord il était difficile de simuler les clivages entre manifestants et perturbateurs. Ensuite, le wargame que nous espérions ne pouvait pas faire appel à des notions classiques du genre «élimination». Enfin, nous n'avons même pas pu utiliser la traditionnelle grille hexagonale, la topographie des rues de Paris ne s'y prêtant vraiment pas. Somme toute, si le système fonctionne, nous serions curieux de connaître vos opinions sur sa réalisation. Après tout, c'est une première mondiale...

André Guérin

1) En effet, rappelons que la Gendarmerie dépend du ministère de la Défense, c'est-à-dire des Armées, alors que la Police dépend du ministère de l'Intérieur.

les règles

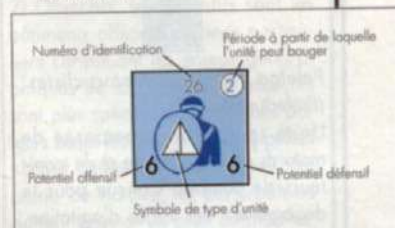
Art. 104 est un jeu de simulation tactique et stratégique sur les manifestations à Paris.

Une partie se joue à partir d'un scénario, chaque scénario étant basé sur une situation réelle ou fictive dans laquelle sont confrontés manifestants, perturbateurs et forces de l'ordre. La composition des forces en présence est donnée ainsi que les conditions dans lesquelles l'engagement aura lieu en tenant compte des conditions de victoire.

Le jeu est décomposé en tours de jeu. Pendant un tour de jeu les joueurs bougent leurs pions et engagent des combats dans le but d'atteindre leurs objectifs respectifs. Ces activités ont lieu en respectant les périodes qui décomposent un tour de jeu.

— **Les pions:** ils sont appelés «unités». Ces dernières représentent les différentes compagnies et escadrons des forces de l'ordre, des véhicules, des groupes de perturbateurs et la manifestation elle-même.

— **Les unités:**



Les types d'unités:



Compagnie de District (Préfecture de Police) (CD)

Formations légères par excellence, elles sont composées de policiers entraînés et connaissant bien Paris. Leurs atouts: mobilité et puissance. Leur faiblesse: trop peu nombreuses, leurs hommes ne peuvent résister solidement.



Compagnie Républicaine de Sécurité (CRS)

Unités paramilitaires spécialisées dans le maintien de l'ordre, leur discipline leur donne une bonne résistance en attaque comme en défense. Elles sont plus lourdes et moins mobiles que les CD.

MATÉRIEL DE JEU

— **La carte:** elle représente un secteur de Paris comprenant en partie les 6^e, 7^e, 14^e et 15^e arrondissements. Des cases circulaires que l'on appellera désormais «bases» sont superposées à la carte. Elles permettent de régler le mouvement, le combat et la position des pions. En abscisses et en ordonnées figurent des lettres et des chiffres. Pour obtenir les coordonnées d'une base, situer approximativement le point d'intersection de deux droites imaginaires que l'on tracerait à partir des lettres et des chiffres, comme si l'ensemble de la carte était quadrillé. De par la nature même du système; ces coordonnées resteront toujours approximatives.

L'article 104, extrait du Code Pénal

Des attroupements

(Ord. n° 60-529 du 4 juin 1960)

Art. 104. Est interdit sur la voie publique ou dans un lieu public:

1° Tout attroupement armé;

2° Tout attroupement non armé qui pourrait troubler la tranquillité publique.

L'attroupement est armé si l'un des individus qui le compose est porteur d'une arme apparente, ou si plusieurs d'entre eux sont porteurs d'armes cachées, ou objets quelconques, apparents ou cachés ayant servi d'armes ou apportées en vue de servir d'armes.

Les représentants de la force publique appelés en vue de dissiper un attroupement ou pour assurer l'exécution de la loi, d'un jugement ou d'un mandat de justice peuvent faire usage de la force si des violences ou voies de fait sont exercées contre eux, ou s'ils ne peuvent défendre autrement le terrain qu'ils occupent ou les postes dont la garde leur est confiée.

Dans les autres cas, l'attroupement sera dissipé par la force après que le préfet ou le sous-préfet, le maire ou l'un de ses adjoints, un commissaire de police ou tout autre officier de police judiciaire porteur des insignes de sa fonction:

1° Aura annoncé sa présence par un signal sonore ou lumineux de nature à avertir efficacement les individus constituant l'attroupement;

2° Aura sommé les personnes participant à l'attroupement de se disperser, à l'aide d'un haut-parleur ou en utilisant un signal sonore ou lumineux de nature également à avertir efficacement les individus constituant l'attroupement;

3° Aura procédé de la même manière à une seconde sommation si la première est restée sans résultat.

La nature des signaux dont il devra être fait usage sera déterminée par décret pris sur le rapport du ministre de la justice, du ministre de l'intérieur et du ministre des armées.



Escadron de Gendarmerie Mobile (EGM)

Les plus solides, les plus lents, les plus lourds. Leur formation militaire les prépare aux situations les plus graves, mais il ne faut pas trop leur demander de bouger.



Peloton Voltigeurs-Motocyclistes (Préfecture de Police)

Unité redoutable, composée de motards de la préfecture et de moniteurs de combat. Conçue pour le dégagement des zones d'agitation, elle est très mobile, très rapide et d'une grande efficacité.



Tracteur Anti-Barricade (Préfecture de Police)

Véhicules opérant sous le couvert de CD ou de CRS, ce sont des engins à roues équipés de lames dozer capables de déblayer la chaussée.



Véhicules de transport



Canon à eau (Préfecture de Police)

Les canons à eau peuvent être chargés à l'eau simple ou additionnée de gaz lacrymogène. Ils opèrent sous la protection des CD ou CRS.



Manifestation



Manifestation contrôlée



Perturbateurs (Forts)



Perturbateurs (Moyens)



Perturbateurs (Faibles)

— **Les marqueurs**: ils servent à désigner l'état de certaines unités au cours de la partie. Ils peuvent être utilisés indistinctement par l'un ou l'autre joueur. Certains sont utilisés à titre d'aide-mémoire. D'autres portent des informations particulières (barricades).



Objectif



Parcours



Point de dispersion



Barricade



Point de fatigue



Unité au repos



Unités adverses engagées



Unités désorganisées

— **Table de résolution**: ce jeu utilise différentes tables qui font partie du système de jeu. L'utilisation de ces aides de jeu est expliquée dans les sections correspondantes des règles. La Table de Résolution des Combats (T.R.C.) ainsi que toutes les autres tables de résolution, nécessitent l'emploi d'un dé à 6 faces.

Glossaire

Capacité de mouvement: nombre de périodes pendant lesquelles une unité peut bouger.

Potentiel offensif: évaluation de la capacité offensive de l'unité.

Potentiel défensif: évaluation de la capacité défensive de l'unité.

Initiative: opération ayant lieu au début de chaque période d'un tour de jeu et permettant de désigner celui des joueurs qui devra jouer en premier.

Points de commandement: évaluation de la capacité des postes de commandement à actionner leurs unités. Ils sont donnés pour chaque scénario.

RÈGLES DU JEU

1.0 — Séquence de jeu

Chaque partie se joue en un nombre de tours de jeu spécifié par le scénario. Chaque tour de jeu est décomposé en une pré-période et trois périodes. Chacune de ces décompositions du tour de jeu est elle-même subdivisée en phases. La séquence de jeu doit être scrupuleusement suivie par les joueurs et dans l'ordre immuable énoncé ci-dessous:

Pré-période

- 1) Réduction des points de fatigue des unités au repos d'un degré.
- 2) Détermination et réalisation du mouvement de la manifestation.
- 3) Décision de mouvement par le métré.
- 4) Décision de création de barricades.
- 5) Décision de mise au repos d'unités.

1ère période

- 1) Détermination de l'initiative.
- 2) Mouvement des perturbateurs.

3) Distribution des points de commandement pour les forces de l'ordre.

4) Mouvement des forces de l'ordre.

5) Déclaration et résolution des combats.

6) Résultats des combats.

2e période

Idem que pour la 1ère Période.

3e période

Idem que pour la 1ère Période.

Fin du tour

Enlever les marqueurs «désorganisation» qui ont été posés durant le tour si les unités concernées ne sont pas engagées.

2.0 — Mouvement

2.1 — Les unités se déplacent de base à base voisine connectées entre elles par des voies de communication (avenues, boulevards, rues, etc.). La longueur, la largeur et la forme de ces voies n'a pas d'importance.

2.2 — Le type d'unité autorisé à bouger à un moment donné est déterminé par la période en cours. Cette période est rappelée sur le pion. Une unité portant un 1 peut bouger au cours des 3 périodes. Une unité portant un 2 peut bouger pendant les 2e et 3e périodes. Une unité portant un 3 peut bouger pendant la 3e période.

2.3 — Au cours d'une période, une unité non transportée ne peut entrer que dans une seule base (exception: la manifestation, v. 2.7.1). Mais une unité, en fonction de son type, peut avoir la possibilité de se déplacer au cours de plusieurs périodes.

2.4 — Les unités peuvent être déplacées une par une ou par pile.

2.5 — En dehors de tout mouvement, les unités peuvent se trouver ailleurs que sur une base.

2.6 — Une unité ne peut entrer dans une base occupée par l'adversaire. Forces de l'ordre et manifestation ne peuvent jamais se trouver dans une même base. Les perturbateurs peuvent se trouver avec la manifestation dans une même base.

2.7 — La manifestation avance en fonction d'un jet de dé réalisé sur la Table de Mouvement de la Manifestation (T.M.M.).

2.7.1 — La manifestation peut avancer, selon les scores, d'une, deux ou trois bases d'un coup.

2.7.2 — Pour déterminer le mouvement de la manifestation, lancer un dé à 6 faces et lire le résultat sur la T.M.M.

2.7.3 — La manifestation commence un scénario en une seule pile, et progresse ensuite en file.

2.7.4 — Les pions arrivant au point de dispersion sont retirés du jeu et comptent dans les points de victoire.

2.8 — Les unités des forces de l'ordre peuvent se faire transporter

d'un endroit à un autre par des véhicules. Ces derniers peuvent se déplacer de 3 bases au maximum par période.

2.8.1 — Lorsqu'une unité des forces de l'ordre doit être transportée, il suffit de placer dessus un pion «véhicules de transport».

2.8.2 — Pendant le transport, l'unité transportée subit tous les résultats des combats dans lesquels son transporteur peut être impliqué.

2.8.3 — L'unité transportée est réputée faire corps avec son transporteur. Les deux pions sont déplacés ensemble.

2.8.4 — Embarquer ou débarquer une unité coûte un point de commandement.

2.8.5 — Une unité de transport ne peut transporter qu'une seule unité à la fois. L'embarquement et le débarquement doivent avoir lieu dans la même base.

2.9 — Les perturbateurs peuvent utiliser le métré pour se déplacer, à condition d'entrer et de sortir du métré par des stations situées dans des bases où ne stationnent pas des forces de l'ordre. Ce type de mouvement consomme un tour de jeu.

2.9.1 — Pour pouvoir utiliser le métré, le joueur «perturbateur» doit, pendant la pré-période/phase de décision de mouvement par le métré, annoncer son intention et désigner les unités prévues à cet effet.

2.9.2 — Les unités désignées pour prendre le métré doivent, à l'instant de cette désignation, se trouver déjà dans une base pourvue d'une station.

2.9.3 — Dès que la désignation a été faite, les unités sont retirées de la carte et mises de côté. Au tour suivant, lors de la 1ère période/phase de mouvement des perturbateurs, celles-ci seront replacées dans une base contenant une station de métré, au choix du joueur.

2.9.4 — Les unités débouchant en surface après un mouvement par le métré, ne peuvent plus bouger pendant le reste du tour.

3.0 — Empilement

3.1 — Chaque unité de combat (CRS, EGM, CD et perturbateurs) compte pour l'empilement. Les autres unités ne comptent pas.

3.2 — La limite d'empilement dans une base est d'une unité, sauf dans les bases où est inscrit un chiffre plus élevé. Cette limite doit être respectée à tout instant du jeu.

3.3 — Seuls les perturbateurs peuvent rester empilés dans la même base que la manifestation. Les limites d'empilement ne comptent alors que pour eux.

3.4 — Forces de l'ordre et manifestation ne peuvent jamais être empilées ensemble.

3.5 — Si une unité, par suite d'un

mouvement quelconque, n'a pas d'autre choix que d'entrer dans une base en violant la limite d'empilement, elle est éliminée.

4.0 — Combat

4.1 — Le combat ne peut avoir lieu qu'entre unités adverses adjacentes à la même base.

4.2 — Pour établir les résultats d'un combat, il faut faire la somme des potentiels offensifs des unités attaquantes et la diviser par la somme des potentiels défensifs des unités occupant la base attaquée. Le résultat de cette division est le rapport de forces pour ce combat. Les décimales seront toujours arrondies en faveur du défenseur. Puis, lancer un dé, appliquer les modificateurs prévus selon la situation, et lire le résultat du score net sur la Table de Résolution des Combats (T.R.C.).

4.3 — La T.R.C. contient toutes les informations nécessaires à la résolution des combats. La liste des modificateurs y figure également.

4.4 — Chaque unité peut accumuler de un à trois points de fatigue par suite des combats. Lorsque le total des points de fatigue supporté par une unité est supérieur ou égal à quatre, celle-ci est éliminée.

4.5 — Les effets de la fatigue sur les combats sont mentionnés sur la T.R.C.

4.6 — En cas d'engagement entre un groupe d'unités n'étant pas toutes fatiguées et un adversaire quelconque, le modificateur de score pour «fatigue» s'appliquera en fonction des deux cas suivants:

— Si le nombre d'unités fatiguées est supérieur ou égal au nombre d'unités non fatiguées, on considérera l'ensemble comme fatigué.

— Si le nombre d'unités fatiguées est inférieur au nombre d'unités non fatiguées, on considérera l'ensemble comme non fatigué.

4.7 — Si lors d'un combat, un recul est demandé, deux cas pourront se présenter:

— Le joueur accepte le recul et en subit les conséquences.

— Le joueur refuse de reculer. Dans ce cas, l'unité encaisse un point de fatigue supplémentaire.

4.8 — Tout résultat s'applique à chacune des unités présentes sur la base.

4.9 — Si à la suite d'un combat aucune unité n'est obligée de reculer, les unités des deux adversaires seront considérées comme réciproquement engagées. Un marqueur «engagé» sera alors placé sur chacune des voies connectant les bases où se trouvent des pions ayant participé à ce combat.

4.9.1 — Une unité engagée ne peut plus bouger.

4.9.2 — Un marqueur «engagé» ne peut être retiré qu'à la suite d'un résultat de combat «recul» ou «éliminé».

4.9.3 — Tant que des unités adverses sont engagées, elles doivent se combattre chaque fois que c'est possible, jusqu'au désengagement.

4.9.4 — Des unités engagées ne peuvent attaquer que l'adversaire avec lequel elles sont engagées.

4.10 — Une unité désorganisée ne peut ni bouger ni attaquer. Elle se défend normalement mais subit une pénalité (v. T.R.C.).

4.11 — Une unité désorganisée qui subit un nouveau résultat «désorganisé» encaisse un point de fatigue supplémentaire, en plus du résultat indiqué par la T.R.C.

4.12 — Un canon à eau empilé avec des forces de l'ordre leur confère un bonus d'une colonne à droite en attaque et d'une colonne à gauche en défense. Il est permis d'empiler plusieurs canons à eau pour cumuler les bonus.

5.0 — Initiative

5.1 — L'initiative est déterminée par un jet de dé. Le joueur obtenant le score le plus élevé a l'initiative pour la période en cours.

5.2 — Le score du dé des forces de l'ordre sera affecté par des modificateurs indiqués dans chaque scénario.

5.3 — Le joueur qui a l'initiative doit jouer le premier.

6.0 — Commandement

6.1 — Pour pouvoir exécuter un ordre, un point de commandement est déduit du total des points de commandement attribué au joueur Forces de l'ordre au début de chaque tour de jeu.

6.2 — Avant qu'une unité n'exécute une action, soustraire un point du total des points de commandement attribué. S'il ne reste plus de points de commandement à dépenser, aucune action ne peut être exécutée.

6.3 — Les points de commandement sont attribués au début de chaque scénario et sont renouvelés à chaque tour.

6.4 — Chacune des opérations suivantes consomme un point de commandement: bouger une unité non transportée, l'embarquer, la débarquer, bouger toute unité de véhicules. Exception: le déplacement des unités de transport est gratuit.

7.0 — Contrôle de la manifestation

7.1 — Le service d'ordre de la manifestation est fictivement représenté. Chaque pion de manifestation a un potentiel de résistance aux tentatives de prise de contrôle par les perturbateurs. Ce potentiel représente le service d'ordre.

7.2 — Pour prendre le contrôle de la manifestation, le Perturbateur doit suivre la procédure suivante:

1) Déterminer la catégorie des perturbateurs participant à la tentative de prise de contrôle.

2) Lancer un dé par pion «perturbateurs» participant à l'opération.

3) Appliquer les modificateurs de score adéquats.

4) Lire le résultat sur la Table de Prise de Contrôle.

7.3 — La manifestation est considérée comme dirigée par les perturbateurs quand la majorité des pions qui la composent sont contrôlés. Dès qu'un pion de manifestation est contrôlé, il est remplacé par un pion «manifestation contrôlée».

7.4 — Tant que la manifestation n'est pas contrôlée, elle doit être déplacée selon l'itinéraire désigné par le scénario. Dès que les perturbateurs en prennent le contrôle, ils peuvent la conduire où ils veulent.

7.5 — Même contrôlée, la manifestation ne peut jamais entrer dans une base occupée par des forces de l'ordre. Le contraire est également vrai.

7.6 — Tant que la manifestation n'est pas contrôlée, ses éléments doivent être déplacés l'un derrière l'autre, base après base et sans qu'il ne puisse jamais se trouver une base inoccupée entre deux éléments de manifestation. Dès que la manifestation est contrôlée, le Perturbateur peut la scinder en autant de parties qu'il y a de pions «manifestants».

7.7 — Dispersion: au fur et à mesure de leur arrivée sur le point de dispersion (si la manifestation n'est pas contrôlée), les éléments de la manifestation sont retirés du jeu.

8.0 — Les barricades

8.1 — Une unité de perturbateurs peut construire une barricade dans la base où elle se trouve, à condition de ne rien faire d'autre pendant un tour de jeu.

8.2 — L'unité ne peut rien construire si son intention n'a pas été déclarée pendant la phase correspondante de la pré-période.

8.3 — Aucun véhicule ne peut traverser ou stationner sur une base où se trouve une barricade, à l'exception des T.A.B.

8.4 — Un T.A.B. qui entre dans une base où se trouve une barricade la détruit immédiatement.

8.5 — Les barricades ne gênent pas les mouvements des unités non transportées.

8.6 — Les barricades agissent comme bonus aux défenseurs, qu'ils soient perturbateurs ou forces de l'ordre.

SCÉNARIOS

Chaque scénario permet de jouer une partie selon des modalités précises, différentes des autres scénarios. Un scénario se présente sous la forme d'une suite normalisée d'informations auxquelles les joueurs doivent se conformer.

Chaque scénario comprend six rubriques, à savoir:

1) Itinéraire: c'est celui que doit suivre la manifestation tant qu'elle n'est pas contrôlée. L'itinéraire est jalonné des carrefours désignés nominativement et par références numériques. Les joueurs placent des marqueurs «parcours» et «point de dispersion» sur les bases correspondantes.

2) Objectifs: les objectifs sont les bâtiments officiels ou lieux particuliers constituant les enjeux géographiques de la partie. Ces objectifs sont plus spécialement désignés par leurs bases les plus proches appelées «bases critiques». Pour gagner des points de victoire, les perturbateurs doivent amener un pion de manifestation sur les bases critiques à un moment quelconque de la partie (que ce pion soit maintenu ou non sur l'objectif n'a pas d'importance).

3) Forces en présence: sont indiqués le nombre de pions composant la manifestation, le nombre et la catégorie des unités de perturbateurs et de forces de l'ordre participant à la partie. Les unités de perturbateurs sont indiquées comme suit, par exemple: 3 x A signifie 3 unités faibles. Les unités des forces de l'ordre sont indiquées comme suit, par exemple: 2 x J signifie 2 Compagnies Républicaines de Sécurité. En outre, pour les forces de l'ordre seulement, apparaissent deux mentions supplémentaires: le nombre des points de commandement (v. 6.0) et les modificateurs de score d'initiative (v. 5.0).

4) Mise en place: sous ce titre sont éliminées les zones à l'intérieur desquelles les unités peuvent être installées. Il s'agit parfois de restrictions à une installation sur toute la carte. Les forces de l'ordre s'installent toujours en premier. Si des renforts doivent entrer en cours de partie, leur entrée s'effectue comme un déplacement ordinaire.

5) Conditions de victoire: c'est la liste des points de victoire attribués à l'un ou l'autre joueur pour chaque objectif atteint ou chaque condition réalisée. Les points de victoire sont additionnés en fin de partie et le total le plus élevé signifie la victoire.

6) Durée de jeu: sous ce titre est indiqué le nombre des tours de jeu constituant la partie. Celle-ci s'achève dès que le nombre de tours prévu est écoulé ou dès que la tête de manifestation atteint le point de dispersion.

scénario n° 1 (Initiation)

Escarmouches sur le Raspail

Tous les syndicats d'agriculteurs ont appelé à une grande manifestation nationale à Paris, contre la politique agricole européenne. Les principaux

syndicats, qui participent à des négociations sur ce thème avec le gouvernement, ne souhaitent pas l'affrontement. En revanche, un syndicat minoritaire — qui n'est pas partie prenante de ces négociations — veut utiliser ce rassemblement comme tribune pour faire connaître sa «ligne dure». Il fait très beau ce jour-là; tout le monde a eu très soif...

1) Itinéraire: le boulevard Raspail entre Raspail/Montparnasse (S22, base de départ) et le carrefour Chappe (F13, point de dispersion).

2) Objectifs:

L'hôtel Matignon. Bases critiques: Vaneau/Varenne (I10) et Bac/Varenne (I12).

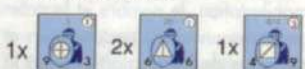
3) Forces en présence:

— Manifestation: 3 pions.

— Perturbateurs



— Forces de l'ordre



Points de commandement: 3.

Modificateurs d'initiative: du 1er au 8e tour: -2; du 9e au 12e tour: +1; du 13e à la fin: +2.

4) Mise en place:

— Perturbateurs: n'importe où à au moins 2 bases de S22.

— Forces de l'ordre: n'importe où.

5) Conditions de victoire:

• Perturbateurs:

— Par unité de police éliminée: 3 points.

— Par objectif occupé: 6 points.

• Forces de l'ordre:

— Par unité de perturbateurs forts ou moyens éliminée: 2 points.

— Par unité de perturbateurs faibles éliminée: 1 point.

— Par objectif non occupé par les manifestants: 5 points.

6) Durée de jeu: 14 tours.

sénario n° 2

Les cocktails pleuvent sur le ministère

Mille neuf cent quatre-vingt trois, les étudiants en médecine manifestent contre le projet de loi d'Alain Savary, ministre de l'Éducation Nationale. Des organisations étudiantes «de droite» veulent profiter de l'aubaine pour faire leur petit Moi 68 à l'envers....

1) Itinéraire: Place Edmond Rostand (J27, base de départ) — Bd St Michel/Bd St Germain (E27) — Place Henri Mondor (F21) — Place J. Copeau (F19) — Carrefour Chappe (F13) — Bd St Germain/Quai Anatole France (B7) — Pont de la Concorde/Palais Bourbon (B6, point de dispersion).

2) Objectifs:

— Ministère de l'Éducation

TABLE DE PRISE DE CONTRÔLE

Dé	Fort	Moyen	Faible
1	C	C	C1
2	C	C1	1
3	C1	1	R1
4	1	R1	R2
5	R1	R2	D1
6	R2	D1	DS

Nationale. Bases critiques: Bellechasse/Grenelle (G10) et Bellechasse/Las Cases (E10)

— Hôtel Matignon. Bases critiques: Vaneau/Varenne (I10) et Bac/Varenne (I12).

3) Forces en présence:

— Manifestation: 7 pions.

— Perturbateurs



— Forces de l'ordre



Points de commandement: 8. Modificateurs d'initiative: du 1er au 10e tour: -1; du 11e au 14e tour: 0; du 15e au 18e tour: +1; du 19e à la fin: +2.

4) Mise en place:

— Perturbateurs: 8 unités au choix du joueur entrent par le métro à partir du 4e tour et selon le contingentement de son choix sous réserve qu'au moins une unité entre en jeu à chaque tour. Le reste s'installe n'importe où à au moins 4 bases de J27.

— Forces de l'ordre: n'importe où.

5) Conditions de victoire:

• Perturbateurs:

— Par unité de police éliminée: 8 points.

— Par objectif occupé: 16 points.

• Forces de l'ordre:

— Par unité de perturbateurs forts éliminée: 4 points.

— Par unité de perturbateurs moyens ou faibles éliminée: 2 points.

— Par objectif non occupé par les manifestants: 4 points.

6) Durée de jeu: 22 tours.

sénario n° 3

Une petite manif tranquille

Plusieurs organisations écologistes et pacifistes ont appelé à manifester contre l'implantation des missiles nucléaires américains en Europe. La majorité des manifestants sont de paisibles «babas», mais de nombreux éléments d'ultra-gauche sym-

TABLE DE MOUVEMENT DE LA MANIFESTATION (T.M.M.)

Dé	Bases
1-2	1
3-4	2
5-6	3

C = Prise de contrôle de la manifestation

R = Recule

D = Désorganisé

DS = Disloqué

1, 2 = + «n» points de fatigue

Modificateur au dé de +1 par point de fatigue.

Un jet de dé par perturbateur présent dans la manifestation.

pathisants d'Action Directe ont réussi à s'infiltrer.

1) Itinéraire: Place St Germain des Prés (F19, base de départ) — Rennes/Raspail (N18) — Place du 18 juin 1940 (R11) — Place André Tardieu (N7) — Place Vauban (L4, point de dispersion).

2) Objectif:

— Hôtel Matignon. Base critique:

Vaneau/Varenne (I10)

— Sénat. Base critique:

Vaugirard/Tourmon (I24).

3) Forces en présence:

— Manifestation: 5 pions.

— Perturbateurs

— Forces de l'ordre:



Points de commandement: 2. Modificateurs d'initiative: du 1er au 12e tour: +1; du 13e au 15e tour: +2; du 16e à fin: +3. Les forces de l'ordre peuvent, à partir du 4e tour, disposer d'un EGM et de 2 CD supplémentaires entrant chacun pendant un tour et par un bord de carte différent. Les forces de l'ordre disposent de 2 points de commandement supplémentaires si au moins 2 unités de renfort entrent en jeu.

4) Mise en place:

— Perturbateurs: entrent en jeu par le métro à partir du 2e tour.

— Forces de l'ordre: n'importe où.

5) Conditions de victoire:

• Perturbateurs:

— Si la manifestation occupe I24: 10 points.

— Si la manifestation occupe I10: 6 points.

— Par unité de police éliminée: 4 points.

— Par unité de police de renfort entrant en jeu: 1 point.

• Forces de l'ordre:

— Si l'objectif I24 est inoccupé par les manifestants: 5 points

— Si l'objectif I10 est inoccupé par les manifestants: 3 points.

— Par unité de perturbateurs forts ou moyens éliminée: 3 points.

— Par unité de perturbateurs faibles

éliminée: 2 points.

6) Durée de jeu: 19 tours.

sénario n° 4

Un certain mois de décembre

Décembre 1986! Les étudiants manifestent contre le projet de loi Devaquet. Ils sont divisés quant aux objectifs de leur manifestation. Certains sont partisans de la négociation, d'autres veulent en découdre et forcer le passage jusqu'au Ministère et à l'Assemblée Nationale.

1) Itinéraire: Place St Michel (C26, base de départ) — Place Edmond Rostand (J27) — Observatoire/Montparnasse sur sa longueur — Invalides/Grenelle (G5) — Place des Invalides (G3, point de dispersion).

2) Objectifs: sortir tous les éléments de la manifestation par l'un des ponts ou par le bord ouest. Les pions sortis de la carte ne peuvent plus y revenir.

3) Forces en présence:

Toutes les unités participent au scénario. Les forces de l'ordre disposent de 15 points de commandement. Leurs modificateurs d'initiative sont: du 1er au 10e tour: -3; du 11e au 16e tour: -2; du 17e au 19e tour: -1; du 20e au 24e tour: 0; du 25e au 27e tour: +2; du 28e au 30e tour: +3.

4) Mise en place:

— Perturbateurs: n'importe où à au moins 3 bases de C26 ou de tout objectif. 8 unités doivent arriver par le métro selon les désirs du joueur.

— Forces de l'ordre: n'importe où.

5) Conditions de victoire:

— Perturbateurs: sortir tous les pions de la manifestation.

— Forces de l'ordre: empêcher la victoire des perturbateurs.

6) Durée de jeu: 30 tours.

Nous tenons à remercier nos testeurs Frank Stora et Christophe Paccard.

André Guérin et William Lagache

TABLE DE RÉOLUTION DES COMBATS (T.R.C.)

Dé	1/3	1/2	1/1	2/1	3/1	4/1	5/1	6/1
1	1/R1	1/R1	2/R1	—/D	—/D2	—/D2	—/DS	—/DS
2	1/—	1/R1	—/R1	—/R2	—/D1	—/D1	—/DS	—/DS
3	2/—	1/—	1/R1	2/R1	—/D	—/D	—/D2	—/DS
4	D/—	2/—	1/R1	—/R1	1/R2	—/R2	—/D1	—/D2
5	D/—	2/—	1/—	1/R1	—/R1	1/R2	—/R2	—/D1
6	DS/—	D/—	2/—	1/R1	1/R1	—/R1	1/R2	—/R2

DS = Disloqué D = Désorganisé 1, 2 = + «n» points de fatigue R = Recule

Modificateurs

Attaque d'un adversaire engagé:	-1 au dé
Défenseur avec 1 pt. de fatigue:	-1 au dé
Défenseur avec 2 pt. de fatigue:	-2 au dé
Attaquant avec 1 pt. de fatigue:	+1 au dé
Attaquant avec 2 pt. de fatigue:	+2 au dé
Attaquant avec 3 pt. de fatigue:	Attaque interdite
Défenseur avec 3 pt. de fatigue:	+1 colonne à droite
Canon à eau (favorise la police):	+1 colonne à droite en attaque -1 colonne à gauche en défense
Barricade:	-1 colonne à gauche en défense
Défenseur désorganisé:	+1 colonne à droite
Si une attaque est menée par plus de deux côtés:	+1 colonne à droite

Remarque: les modificateurs sont cumulatifs.

[illegible]

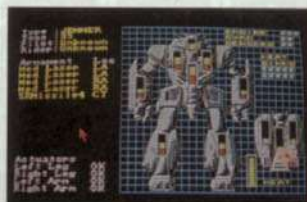
BATTLETECH

The Crescent Hawk's Inception
Le jeu sur micro



...ou comment déplacer un BattleMech avec une souris.

Je crois que rarement un jeu aura été aussi bien adapté en version micro-ordinateur. Il s'agit ici d'un moyen terme en BattleTech le jeu de combat, et TechnoGuerriers (MechWarriors) le jeu de rôle (tout renseignement sur la gamme dans Casus Belli n° 51). Evidemment, la qualité du résultat est peut-être dû au fait que TechnoGuerriers n'est pas vraiment un jeu de rôle. Au début du jeu donc, vous incarnez Jason Youngblood, un jeune aspirant MechWarrior. Vous vous promenez dans la citadelle, recevant de l'argent régulièrement, pouvant suivre des cours de combat, de mécanique ou de médecine. Vous pouvez aussi vous rendre à la ComStar pour acheter ou vendre des actions (je vous conseille vivement les DeHes, et en grande quantité). Mais évidemment, le plus important est l'entraînement sur les robots de combat.



Avez-vous surveillé la température de votre BattleMech?

Chaque jour vos professeurs vous préparent une mission spéciale, sur un cycle d'études qui doit en contenir douze. Tout d'abord vous devrez simplement faire bouger votre BattleMech, puis lui faire ramasser des objets, combattre des robots, détruire une carcasse vide, avant d'affronter d'autres vrais BattleMech. Mais un événement imprévu va vous lancer plus tôt que

prévu dans le vaste monde. Serez-vous prêt à combattre pour la Maison Steiner?

L'avantage de ce jeu d'aventure est qu'il y a peu de choix possibles dans le scénario. A chaque étape, on vous donne des indications pour la suivante, de façon habilement racontée. La difficulté consiste plutôt à bien se sortir du parcours qu'à découvrir des astuces.

Les combats de robots sont très bien gérés et reprennent les éléments du jeu de plateau BattleTech. Les BattleMechs ont des capacités de déplacement, de nombreux armements, ils peuvent marcher, courir, sauter, donner des coups de pieds. Par contre, chaque opération augmente leur chaleur interne alors attention à la surchauffe des moteurs.

Un aspect du jeu particulièrement agréable est la possibilité de faire gérer tout ou partie du combat par l'ordinateur. On peut ainsi laisser le BattleMech se mettre en position, armer ses missiles, puis reprendre la main pour effectuer quelques manœuvres périlleuses.

La fin de l'aventure est bien amenée, le temps de jeu moyen (une quinzaine d'heures pour tout explorer). En fait, la seule chose à reprocher est l'absence de combats de grande envergure entre robots, la faiblesse du BattleMech de Jason encourageant plutôt la fuite à grandes enjambées. J'attends vivement une suite et cela me donne (presque) l'envie de me mettre au jeu de plateau.

Pierre Rosenthal

Un jeu Infocom en anglais importé par Ubi Soft pour Amiga et PC compatibles (pas de version ST).

Nouvelles du soft

Le joli mois de mai a vu un événement médiatique d'importance dans notre capitale. Infogrames a signé un accord avec Gary Gygax pour une collection portant la mention «Gary Gygax presents...» (un peu la même formule que les Gérard de Villiers présente... dans nos kiosques). Le créateur d'Advanced Dungeons & Dragons apporterait donc sa vigilance et ses avis au contenu des logiciels de cette collection, le tout avec l'aide de François Marcela-Froideval.



Le premier jeu à paraître dans cette collection sera **Drakken**, un jeu d'aventure avec huit donjons et huit dragons, dont les intérieurs seront à la «Dungeon Master» et les extérieurs en 3D dessinées (la technique des simulateurs de vol) évoluant avec le temps. Les programmeurs travaillent dessus depuis deux ans. A voir les photos et à lire le dossier de presse, ce sera très très beau et intéressant. Il faut juste tempérer car on nous avait fait les mêmes annonces pour les produits officiels AD&D réalisés par SSI et ils ne cassent pas des briques.

Nous avons longuement interviewé Gygax, plus à propos d'AD&D que de la micro il faut le reconnaître. En ce qui concerne les produits AD&D informatiques il les a trouvés un peu passés de mode, du «genre Bards' Tales avec pas grand-chose de plus». Nous vous proposerons dans notre prochain numéro l'intégralité de l'interview.

Dans notre prochaine chronique nous verrons ensemble Populous, le logiciel avec lequel vous êtes vraiment Dieu.

Et dès que **Fire Brigade** (de Panthers Games) sera importé en France, nous vous parlerons de ce logiciel qui est sans doute le meilleur wargame micro existant.

P.R.