



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Polaris > Aides de jeu > Nations, factions & organisations
> **La Ligue Rouge**



La Ligue Rouge

jeudi 25 novembre 2010, par [rodi](#)

Pour commencer, notons que des cartes du territoire de la Ligue Rouge sont disponibles à l'intérieur de la couverture du supplément Univers et à la page 87.

Histoire et chronologie

Tout commence au début du 4^e siècle, suite à une ruée vers l'or et les métaux, lorsqu'un dénommé Paul Devraverit fonde une communauté des Falklands. Suite à sa destruction et à la mort de sa famille, il se lance dans la création d'une nation réunissant toutes les communautés souhaitant s'opposer à l'ogre hatterien. Voici la chronologie des événements de cette nation de sa gestation à 566. Elle est présente dans Univers aux pages 77 à 80 :

- 301 : assaut hatterien sur les communautés d'Amérique du Sud. Beaucoup sont prises ou détruites. C'est le cas de la communauté des Falklands. Cela va pousser Devraverit à unir les résistants. Il est donc le père de la nation.

- 339 : Fin de la guerre contre Hatteras.

- 340 : La Ligue Rouge voit le jour suite à la guerre. Bjorn Urik en est son premier dirigeant. Les syndicats du crime connaissent une expansion sans précédent grâce à l'afflux de mineurs. La Ligue Rouge connaît ses premiers problèmes (fortes activités sismique et volcanique, choix du tout industriel au détriment des ressources alimentaires et d'une politique de natalité intelligente et contrôlée). La Ligue Rouge est encore victime de ses trois problèmes à l'heure actuelle).

- 360 : Groedlad Urik remplace Bjorn Urik.

- 361 : Groedlad lance un assaut contre Hatteras mais l'échec lui sera fatal. La Ligue Rouge est décimée par les nouveaux vaisseaux hatterien et

par les technohybrides.

- 375 : Concile des Amiraux. Groedald décide de s'unir avec la nouvelle nation hégémonienne contre la République du Corail et le Trident mais les flottes liguiennes et hégémoniennes sont mises à mal par les manifestations de la Force Polaris.

- 376 : Paix entre la Ligue et l'Hégémonie. Durant cette période de paix, le Parlement accroît son pouvoir au détriment du Premier Citoyen.

- 474 : Aaron Urik devient Premier Citoyen. Il se rapproche de l'Hégémonie où il a été élevé. De nombreuses stations s'opposent à ce rapprochement et à l'existence même de la Ligue Rouge. En effet, certains pensent qu'en temps de paix, la Ligue n'a plus de raison d'être. A cette époque, le Parlement et les grandes industries continuent de gagner du terrain et un semblant de démocratie est maintenu. De plus, le problème de la stérilité n'est pas résolu.

- 536 : Khan Urik devient Premier Citoyen. A cette époque, le Parlement et les grandes industries continuent de gagner du terrain et un semblant de démocratie est maintenu. De plus, le problème de la stérilité n'est pas résolu. Urik développe un programme génétique performant et des rumeurs prétendent que des méthodes peu avouables sont utilisées pour repeupler la République. Urik permet aussi aux forces armées de la Ligue de tenir la surface... Dans ce domaine, la Ligue est très performante.

Lors des événements liés à la directive Exeter, la Ligue Rouge a joué un grand rôle (pages 84 et 85 d'Univers). Notons juste ici, qu'une vaste opération en surface doit avoir lieu et que la rumeur de la découverte d'un dépôt généticien court dans les stations liguiennes jusqu'en septembre 567, date à laquelle, cela devient officiel. En octobre 567, des

tirs d'armes satellites sont vus en surface. Sans aller dans le détail, la tension monte entre Ligue Rouge et Hégémonie. En janvier 568, le niveau d'alerte a atteint un niveau critique.

D'autres événements propres à la Ligue Rouge se passent entre juin 567 et fin 568 (Pages 85 et 86 d'Univers). Une liste des grandes dates du calendrier est aussi disponible à la page 88. Elles retracent les grands moments de l'Histoire de la Ligue.

L'arrivée en Ligue Rouge

La Ligue Rouge a des frontières en gruyère. En effet, les navires légers ne sont jamais contrôlés. Le premier contrôle a lieu lors de l'arrivée dans une station. De nombreuses compagnies permettent aux voyageurs de venir en Ligue Rouge (Univers pages 80 et 81). Il est possible de se déplacer entre les grandes cités de la Ligue via des tunnels de transports. Toutes ne sont pas reliées mais ce moyen de transport peut se révéler très pratique dans une zone soumise aux dangers sismique et volcanique et aux grands monstres... La liste des tunnels se trouve à la page 81 d'Univers. Nul permis de séjour n'est nécessaire pour débarquer en Ligue Rouge. Lors de l'arrivée, un contrôle médical est cependant réalisé ainsi qu'un passage aux bureaux de la capitainerie pour une déclaration des raisons du séjour. En cas de raisons commerciales, un permis sera demandé. Dans les cités, les services de sécurité, officiels et mafieux, sont très présents mais les contrôles d'identité rares. Seules les armes blanches sont autorisées avec un permis, mais dans les bas fonds, il en est bien autrement...

Dans la pratique, lorsque les personnages approchent des grandes cités, ils sont pris en charge par un poste de régulation des trafics qui donne un chenal à suivre. L'attente est parfois très longue.

Il existe des stations de défense fixes sur lesquelles il faut mieux éviter de tomber si l'on ne veut pas avoir de problèmes avec les forces militaires de la zone.

Les stations sont en mauvais état et souvent à la limite de la vétusté.

L'organisation politique

La Ligue est l'union de centaines de communautés aux organisations parfois très différentes. Toutes n'ont en commun que le Premier Citoyen et le Parlement. Les informations sur l'organisation politique débute à la page 90 d'Univers

Les pouvoirs sont répartis entre le Premier Citoyen (Khan Urik), le Grand Conseil et le Parlement. Normalement, Parlement et Grand Conseil proposent des lois que le Premier Citoyen accepte ou refuse. L'Union entre les trois entités est rare. Pour beaucoup d'habitants, le Parlement et le Grand Conseil sont des foyers de corruption. Le Premier Citoyen est le dépositaire du pouvoir car il représente la nation et il a, de ce fait, le soutien du peuple et de l'armée. Le problème est qu'il ne devrait avoir ce pouvoir qu'en temps de guerre. Le Grand Conseil est également appelé Parlement Provincial. Ce conseil réunit en effet des conseillers qui sont en lien avec les gouverneurs de chaque province.

D'autres groupes font partis de cette construction, en théorie, démocratique. En voici une liste incomplète :

- Les services de sécurité civile gérée par le Grand Coordinateur (Ceasir Grundal) regroupent les Gardes Rouges et la Garde Pourpre (troupes d'élite sous les ordres du Premier Citoyen). Il y a aussi des services d'espionnage très performant.
- Département de la recherche génétique et médicale, géré par le Magiar (Elion Kend). Ce service gère la santé des habitants et effectue des recherches sur la génétique. Les pires rumeurs courent sur ce service qui a tout pouvoir, y compris utiliser les services de boucaniers.
- Ministère de la Justice géré par le Grand Procureur. La justice est expéditive mais joue un grand rôle pour la gestion des concessions minières.
- Ministère des Cultes est dirigé par Eric Vindal, un lare du Culte du Trident. Il est censé gérer les différents groupes religieux. Mais il est noyauté par



le Culte qui l'utilise pour lutter contre le Soleil Noir et le Culte de la Mort

- Le département de géologie (dirigé par Ugnar Sulrik, le Surveillant) est sous les ordres de l'Etat. Il surveille l'activité sismique et volcanique du territoire.

Les autres ministères et départements se trouvent aux pages 91 et 92

Les parlements provinciaux gèrent les provinces et les directoires les stations et les cités.

En fait, l'organisation politique est une mosaïque dans laquelle chaque élément possède une partie du pouvoir. Le tout formant une organisation lourde à gérer. En cas de crise, le Premier Citoyen devient le maître incontesté du pays.

Les principaux groupes parlementaires sont Front Mutant soupçonné à tort d'être lié à des terroristes mutants, les Néo Libéraux qui soutiennent les grandes entreprises, les ultranatalistes favorables à des liens avec l'Hégémonie, les ultranationalistes leurs adversaires, l'Union pour la Ligue qui est le 1er groupe parlementaire et des groupes indépendants comme Pendosa qui soutient officieusement le groupe indépendantiste Sodéval. Leurs descriptions et celles des autres groupes se trouvent aux pages 117 et 118 d'Univers

La société et la vie en Ligue Rouge

Voici quelques informations sur la société et la vie en Ligue Rouge. Ce ne sont que quelques éléments qui seront développés dans la campagne Utopia 2.0. Des compléments et d'autres éléments se trouvent entre les pages 95 et 102 d'Univers.

La Ligue est peuplée de 22 millions d'habitants et ce chiffre pourrait être en baisse. La société est hiérarchisée mais les frontières entre les groupes ne sont pas hermétiques. Voici la liste de ces groupes. Leur description est disponible dans le supplément Univers. Le sommet est constitué des Parlementaires, des patrons d'entreprises et des gouverneurs tandis que les mendiants, vieillards et

les inactifs sont la lie de la société. Entre les deux, tous se côtoient sans problème... Ou presque... En effet, l'inactivité est réellement un problème pour les Liguiens et ceux qui ne peuvent plus produire sont mis au ban et repoussés dans les bas fonds ou dans les zones de transit.

Les enfants sont vus comme des merveilles jusqu'à 6 ans mais quand vient l'âge de la formation (jusqu'à 12 ans), ils sont mis à l'épreuve et leur vie devient vraiment rude... A 12 ans, cela continue car il faut bien avouer que la vie en Ligue Rouge n'est pas agréable (voir ci-dessous).

Les mutants sont un problème en Ligue Rouge. Les mutants les moins atteints provoquent gêne et antipathie mais les mutants atteints de difformités sont exclus et rejoignent les armées d'inactifs dans les bas fonds.

Notons qu'en Ligue Rouge, les érudits se mêlent à la population et sont rémunérés par l'Etat pour divertir et conseiller ceux qui en ont besoin.

La vie en Ligue Rouge est tout sauf aisée. Il faut en effet surmonter de nombreuses difficultés (accès aux soins difficile, technologie limitée, nourriture chère et parfois rare, stations vétustes, espace limité, fécondité faible, milice mafieuse omniprésente, pression des grandes entreprises...). L'atmosphère dans les cités est donc souvent morose...

Les organisations criminelles pressurent la population qui doit vivre perpétuellement sous la menace de ces organisations qui sont présents à tous les niveaux de la société. Elles gèrent, aux yeux de tous, des parties entières de station et bénéficient d'appuis parfois très haut placés.

L'armée de la Ligue

L'armée de la Ligue n'est pas la plus impressionnante du monde sous marin. Elle est constituée de navires et de troupes hétéroclites. Pirates et mercenaires sont souvent utilisés en renforts. La technique utilisée est plus celle de la



guérilla grâce à des appareils tels que les mygales ou les dormeurs. Sa grande force vient de ses troupes souterraines et de surface. La surface est un domaine dans lequel la Ligue excelle grâce à ses commandos FASSAR.

La formation des troupes commence jeune et est spartiate.

Le Grand Amiral se nomme Karl Edgesteel et le responsable des troupes de surface est le Général Hantov. Il est également le Gouverneur des Terres

Rouges.

Les informations concernant l'armée sont disponibles aux pages 104 à 107.

Ces informations seront complétées par les événements des scénarios de la [Campagne Utopia 2.0](#) se passant en Ligue Rouge. La lecture du très bon et très complet supplément Univers est donc très fortement conseillée pour faire jouer les scénarios se déroulant en Ligue Rouge. Merci à Philippe Tessier pour son autorisation.