



Ligue Rouge

dimanche 12 juin 2005

Le supplément se divise en 11 chapitres répartis sur 106 pages. Nous commençons par la traditionnelle histoire d'introduction racontée à la première personne par un ancien mineur.

Le chapitre 1 (10 pages), appelé "Contexte", décrit d'une façon générale la Ligue Rouge. Il est lui-même subdivisé en 3 sous chapitres :

- "Bienvenue en Ligue Rouge" explique comment se rendre dans la Communauté, quels sont les trafics les plus fructueux, comment marche la contrebande, quelle est la flore et la faune, comment fonctionne les différents contrôles des marchandises et des personnes à la frontière, les techniques utilisées par l'armée pour arriver à surveiller le maximum d'espace avec des moyens beaucoup plus restreints qu'une Communauté comme l'Hégémonie et même les tarifs en vigueur sur le territoire.

- "Contexte Historique" : Comme son nom l'indique, il nous est expliqué les différents éléments liés aux "Foudres des Abîmes", suivi par un descriptif des événements majeurs se situant entre Juin 567 et Décembre 568 en Ligue Rouge. Pour finir l'auteur nous énumère les dates importantes de la nation et les dernières guerres.

- Pour finir un descriptif des "relations avec les nations et les factions" nous est conté. Nous avons aussi droit à une carte très détaillée du territoire.

Le chapitre 2, "Historique", décrit sur 3 pages tout l'historique de la nation. Nous y apprenons notamment les origines de la Ligue ou encore la création du groupe terroriste Sodeval.

Le chapitre suivant (11 pages), intitulé "Organisation Politique et Sociale de la Ligue" décrit,

à travers 2 sous-catégories (respectivement "Organisation de la Société" et "La Vie en Ligue Rouge"), la hiérarchie politique, sociale et économique de la Ligue. L'auteur détaille l'organisation politique, les différents partis, ministères et départements, ainsi que leur importance respective. Le reste du chapitre consiste en un approfondissement du premier : Les différentes classes sociales, leur importance, la place des mutants, des femmes, de la technologie, de l'alimentation, des communications, des enfants, du crime, des mendiants, etc... En fait tout ce qui permet à la nation de vraiment exister en tant que Communauté à part entière.

Toujours sur le même sujet, le 4ème chapitre, intitulé "Puissances Majeures en Ligue Rouge", se consacre plus en détails sur les personnages, groupes, entreprises, organisations criminelles et menaces de la Ligue. Au menu quelques secrets comme les complots (très présent dans cette nation), une brève explication sur les Proteus (bien implantés), le Soleil Noir, les Ternasets et les Foreurs... L'ensemble est décrit de façon assez succincte, peut-être certains MJs pourront trouver cela insuffisant.

Le chapitre suivant, "Régions de la Ligue", s'étale sur 21 pages. Comme pour Hégémonie, il décrit les principales Provinces. Chacune est détaillée sur le même principe de base :

- Quelques données techniques comme la latitude, la longitude, le nombre d'habitants, les principales productions et même les troupes de sécurité.

- Une présentation générale de la Ville, suivi d'un léger descriptif.



- Les principaux groupes et personnages influents sur la province.

- Et les endroits notables, sources potentielles de scénarii multiples. Pour finir quelques éléments supplémentaires nous sont présentés, comme la Frontière (zone limitrophe de la Ligue), le no man's land du pacifique, les secteurs miniers et souterrains et enfin les fameuses Terres Rouges (nom donné aux différentes zones d'Amérique du Sud conquises par la Communauté - la Surface étant l'un des pôles les plus développés dans la politique de la Ligue).

Le 6ème chapitre, nommé "Forces Armées et Services de Sécurité de la Ligue Rouge", développe, sur 7 pages, tous les aspects militaires (comme l'enrôlement, les troupes, les navires et la Marine de la Ligue, etc...) et les différents départements plus ou moins secrets de la Ligue ou propre à certains personnages. Nous sont ainsi détaillés le Département Proteus, la Garde Pourpre (Corps d'élite aux ordres exclusifs du Premier Citoyen et ayant été créé après des tentatives d'assassinat de plus en plus fréquentes) et même le très secret Service Vipère.

A partir de maintenant nous quittons le côté véritablement background du supplément pour passer à la partie technique. Ainsi les 3 chapitres

suivants (respectivement "Matériel et Règles de Jeu", "Archétypes" et "Créatures") décrivent de façon précise (sur un ensemble de 14 pages) les drones, appareils sous-marins (chasseurs, chars, etc...), armures et armes, les différents archétypes et créatures spécifiques de la Ligue.

Le chapitre suivant, "Possession", propose la suite de la campagne amorcée dans Equinoxe (et continuant dans Hégémonie). Nous retrouverons le maintenant célèbre Naga Khan ainsi que son maître... Conscience !!! Le mystérieux personnage découvert dans la nouvelle quadrilogie de l'auteur. Au final, un scénario aux nombreux rebondissements.

L'avant dernier chapitre ("Dossier Confidentiel"), est un peu spécial... il décrit tous les plus grands secrets de la Ligue et de ses principaux personnages et villes. Nous en apprenons donc enfin un peu plus sur les Proteus, le Soleil Noir, les Terres Rouges et... Les Généticiens.

Le 11ème et dernier chapitre, intitulé "Modifications des Règles de la Seconde Edition", reprend quelques points litigieux du système de règle et les corrige. Nous avons aussi droit à une introduction de quelques règles supplémentaires (qui seront plus développées dans " République du Corail ") tirées de la 3ème Edition déjà disponible sur internet.