

STAR WARS

ROLEPLAYING GAME



Brian Kunz
malix@earthlink.net
<http://death-star.sm.com>

Une aide de jeu sur la
République Galactique
par Fabrice Roda (Dark_Revan)

Chapitre 1 : La République Galactique :

□ La République Galactique est une fédération de mondes, c'est-à-dire un groupement de gouvernements respectant une même constitution, la Constitution Galactique qui a été rédigée il y a presque 25 000 ans (pour un résumé de l'histoire de la République, voir l'essai de l'historien Camaasi Vana Stu de Bi). Contrairement à la Confédération des Systèmes Indépendants dirigée par le comte Dooku, où les membres dominent le gouvernement central, dans la République Galactique le gouvernement central prend le pas sur ses membres. Le gouvernement central est représenté par le Sénat Galactique.

Histoire :

Bientôt !

Le Sénat Galactique:

□ Le Sénat Galactique existe depuis des milliers de générations et représente un des fondements de la Constitution Galactique. A l'intérieur de ses locaux immenses, le Sénat est constitué de représentants élus ou désignés par les innombrables mondes qui constituent la République. Certains sénateurs ne représentent qu'un seul monde (comme les sénateurs de Naboo ou d'Alderande, par exemple) tandis que d'autres représentent de nombreux mondes ou alliances de mondes (comme les planètes du Corporate Sector ou celles de la Fédération de Commerce). Le poids en terme de voix de chaque sénateur est calculé en fonction du nombre de citoyens qu'il représente.

□ Les réunions du Sénat ont lieu dans un immense bâtiment de presque 2 kilomètres de diamètre. L'immense esplanade conduisant au Sénat Galactique s'orne de gigantesques sculptures représentant les fondateurs quasi-mythiques des mondes du Noyau. Les décors intérieurs du Sénat ont des dominantes de teintes lavande, une couleur qui n'a jamais été associée à la guerre, la haine ou la souffrance au cours de la longue histoire de la République, chez aucune culture représentative de celle-ci. Chaque Délégation Sénatoriale dispose de vastes locaux situés sous la Rotonde Sénatoriale. Ces locaux, adaptés à l'environnement de chaque espèce représentée, fonctionnent comme des ambassades de chaque planète ou groupe de planètes. Les seules forces de sécurité tolérées dans le Sénat Galactique sont celles des Judicators.

Organisation de la République Galactique :

Les Systèmes Souverains :

□ La République est divisée en entités politiques souveraines. Ces entités peuvent être constituées par un unique système solaire, ou représenter au contraire un ensemble de mondes liés par une unité culturelle et/ ou politique. A l'intérieur de chaque secteur ou système souverain, les habitants sont libres de choisir le mode de gouvernement qu'ils désirent, du moment que celui-ci respecte la Déclaration des Droits de l'Etre Pensant, sur laquelle s'appuie la Constitution Galactique. Au moment de se joindre à la République, les dirigeants d'un monde doivent en outre prêter serment sur la Constitution Galactique ; ce serment est prêté par chaque sénateur nouvellement élu ou désigné au nom du/des monde(s) qu'il représente.

□ Il existe donc une immense variété de gouvernements au sein de la République, qui est très tolérante à cet égard. On peut ainsi trouver des démocraties représentatives (comme par exemple sur Naboo où le roi ou la reine est élu pour une durée de 5 ans), des monarchies héréditaires (comme sur Alderande ; le sénateur Bail Organa est ainsi vice-roi d'Alderande), des oligarchies (gouvernement de marchands), des théocraties (gouvernement par des prêtres ou désignés par ceux-ci), des confédérations de systèmes, ou toute autre combinaison imaginable.

□ Les membres de chaque système souverain désignent un Sénateur qui va les représenter au sein du Sénat Galactique. Cette désignation peut être réalisée à travers des élections démocratiques ou résulter d'une nomination par une élite dirigeante (sur Naboo, les sénateurs sont désignés par le roi ou la reine). En effet, la Constitution Galactique reconnaît le droit aux peuples des états qui la composent à disposer d'eux-mêmes, dans l'acceptation la plus large qui soit de ce terme. Les postes de sénateurs sont extrêmement prisés car ils représentent des positions de pouvoirs ; les sénateurs disposent en effet de plus de pouvoirs et de richesses que les dirigeants des mondes dont ils sont issus. Le mandat de sénateur est un mandat à vie, même si le sénateur peut en théorie être démis de ses fonctions par ceux qui l'ont élu.

Les alliances de mondes souverains :

□ Le poids en terme de voix de chaque sénateur est calculé en fonction du nombre de citoyens qu'il représente.

De cette manière, les décisions prises par le Sénat sont représentatives de l'opinion de la majorité des citoyens de la galaxie. Certains mondes peu peuplés sont dans un tel système politique à peu près certains de ne pas pouvoir faire entendre leur voix (comme c'est le cas du système de Naboo, par exemple. Palpatine sera « obligé » de profiter du courant de sympathie créé par la crise de Naboo pour passer au devant de la scène politique). La constitution prévoit que des alliances politiques sont possibles ; cela permet à un ensemble de mondes souverains de voter comme une entité politique unique. Un bon exemple d'une telle alliance est celui de la Fédération de Commerce. Le monde de Neimoidia, ainsi que de nombreux autres systèmes gouvernés par les intérêts cupides de la Fédération de Commerce se sont alliés afin de peser de tout leur poids dans les décisions du Sénat. Le représentant de la fédération de Commerce au Sénat, Dodd Lott, n'est pas sénateur mais représente en fait un groupement de sénateurs qui se rangent systématiquement derrière la Fédération de Commerce.

Le Chancelier Suprême :

□ Le Chancelier Suprême de la République Galactique est élu pour un mandat temporaire de quelques années par les membres du Sénat Galactique réunis en séance plénière. Il préside aux assemblées sénatoriales et est responsable des lois votées par l'assemblée sénatoriale. Il dirige la politique de la Galaxie avec l'aval du Sénat. Il est en outre le commandant suprême des forces armées de la république. Bien que les pouvoirs qui lui sont conférés soient énormes, le Chancelier Suprême peut à tout moment être obligé de démissionner à cause du dépôt d'une motion de censure. Il suffit de la voix d'un seul sénateur de l'assemblée pour déposer une telle motion ; cette motion est soumise aux voies de l'assemblée sénatoriale. Si une majorité se profile en faveur de la censure, on procède à l'élection d'un nouveau Chancelier Suprême. Cependant, la Constitution Galactique prévoit qu'un Chancelier Suprême puisse recevoir les pleins pouvoirs en cas de crise ; une telle mesure n'a jamais été prise pendant la longue histoire de la République.

L'armée de la République Galactique avant la Guerre des Clones:

L'armée de la République :

□ Le gouvernement de la République est le seul à pouvoir disposer d'une armée, ce qui signifie qu'aucune faction de la République n'a le droit de disposer d'une armée. Ceci est un des fondements majeur de la Constitution Galactique. Les mondes-membres doivent remettre entre les mains du gouvernement galactique leur armée, s'ils en disposent. L'académie Républicaine est chargée de former les militaires de la République ; son siège se trouve sur le monde-forteresse d'Anaxes. Le dernier conflit de grande envergure datant de plus de 1000 ans (lors de l'ultime victoire contre le seigneur Sith Darth Kaan), l'armée de la République est aujourd'hui très peu importante. Les politiciens du Sénat ont suivi l'exemple des jedis en démilitarisant la République, en accord avec leur idéal de paix. A l'époque de la crise de Naboo, l'armée avait été incorporée dans le Département Judiciaire de la République.

□ Bien qu'étant très peu importante par rapport à l'étendue de la République, l'armée est tout de même une force dissuasive face aux éventuelles menaces qui pourraient se présenter. L'armée a surtout servi ces derniers siècles de force d'interposition entre des membres agressifs de la République. Les gouvernements qui ne font pas partie de la République (comme les Hutts, les isolationnistes de Véna ou les membres du Secteur Senex) n'ont donc aucun intérêt à menacer directement la République, car ils ne feraient pas le poids.

La Flotte et le Commando :

□ L'armée est divisée en deux branches principales, la Flotte et le Commando. Le commando représente une armée de terre, et est très peu développée. L'intérêt d'une telle armée est d'occuper des positions ou de réaliser des conquêtes au sol ; dans sa volonté d'afficher son pacifisme, la République ne dispose que de très peu de troupes au sol. La République sera donc particulièrement vulnérable lors du déploiement des vastes armées de droïdes par les Séparatistes, et sera contrainte lors de la Guerre des Clones de faire appel aux *CloneTroopers* qui deviendront l'ossature de l'armée (et le prélude aux terrifiants *Stormtroopers*, les commandos d'élite de l'empire). La Flotte regroupe l'ensemble des vaisseaux militaires. Ceux-ci sont assez peu nombreux, et certains bâtiments sont vieux de plusieurs siècles ! Pendant la Guerre des Clones, de nombreux croiseurs viendront renforcer la Flotte.

□ Lors des derniers siècles de la République, l'armée n'a servi que lors de micro-conflits sporadiques, ou comme force d'appoint venant soutenir les membres de la Patrouille contre des organisations pirates, par exemple. La plupart du temps, les jedis étaient capable de désamorcer la plupart des conflits avant qu'ils ne dégénèrent en explosions de violences armées ; aussi l'armée de la République est elle sous entraînée et elle ne pourrait faire le poids face à une menace sérieuse (comme par exemple les armées de droïdes de la Fédération de Commerce).

L'armée de droïdes de la Fédération de Commerce :

□ Comme nous l'avons expliqué plus haut, en principe aucun gouvernement ou faction n'a le droit de posséder une armée personnelle. Cependant, dans les dernières années de la République Galactique, l'insécurité était devenue tellement importante sur les routes hyperspatiales (du fait des attaques incessantes des pirates) que la Fédération de Commerce s'est vu octroyer, lors du Sommet d'Eriadu (quelques mois avant la crise de Naboo), le droit d'armer ses vaisseaux en vue de se défendre contre les pirates. Ce sommet eut lieu à l'instigation du sénateur Palpatine, lors du mandat du Chancelier Suprême Valorum. Au lieu d'armer effectivement leurs vaisseaux en vue d'une véritable défense spatiale (qui seule pouvait prévenir des attaques de pirates), les neimoidiens firent l'acquisition d'une grande armée de fantassins droïdes, donc une armée destinée à effectuer des guerres *d'invasion*. A peine quelque mois après le Sommet d'Eriadu, les neimoidiens déclenchaient le Blocus de Naboo (pour plus de renseignement sur le Sommet d'Eriadu, se référer au roman Vent de Trahison, ou à l'épisode du même nom dans ma campagne qui s'en inspire !).

La loi et l'ordre dans la République Galactique :

□ Le respect de la loi et de l'ordre repose sur trois piliers principaux à l'intérieur de la République Galactique : les gouvernements planétaires, le Département Judiciaire, et l'Ordre Jedi. Un quatrième pilier, jamais nommé officiellement mais néanmoins important pour le bon fonctionnement de la République, est la Guilde des Chasseurs de Primes.

□ **Les gouvernements planétaires** sont chargés d'organiser la police et l'ordre sur le *sol* de leurs planètes. Ainsi, chaque état souverain possède ses propres forces de police, en plus ou moins grand nombre, et plus ou moins entraînées. Ce type de forces est représenté dans les films par les services de sécurité qui entourent la reine Amidala sur Naboo, par exemple. Il existe donc de grandes disparités dans le maintien de la loi et l'ordre en fonction des planètes qui font partie de la République ; certaines sont de véritables coupe-gorge. Il en résulte que bien évidemment, le respect des Droits de l'Etre Pensant et de la Constitution Galactique sera extrêmement réduit sur une planète pauvre et polluée comme Raxus Prime. C'est d'ailleurs ce type d'inégalités qui formeront une base solide sur laquelle s'appuiera le Comte Dooku pour fomenter sa révolte.

□ **Le Département Judiciaire** (les Judicators) de la République est une force de police fédérale, c'est-à-dire qu'elle ne dépend d'aucun gouvernement mais est sous la direction du Sénat Galactique et du Chancelier Suprême. Dans la mesure où Coruscant est la planète capitale de la république, le Département Judiciaire assure aussi la fonction de police de Coruscant (c'est la seule exception à ce qui a été dit dans le paragraphe précédent). Les Judicators sont également chargés de la sécurité *dans l'espace*, et ce sont donc eux qui sont chargés d'éliminer les menaces de pirates. Pour venir à bout de leurs missions, les Judicators sont divisés en plusieurs branches : la police de Coruscant (qui fournit les gardes sénatoriaux visibles dans les films), les services secrets, et la Patrouille. C'est cette dernière qui est chargée d'assurer la sécurité des routes hyperspatiales. Elle possède des vaisseaux dans la plupart des grands astroport, mais les planètes les moins riches ou les plus excentrées ne bénéficient pas de leur protection, ce qui en fait des proies toutes désignées pour les pirates. Il existe une grande rivalité entre les membres de la Patrouille et la Flotte républicaine. Avec la corruption grandissante du Sénat et sa décadence, de moins en moins de crédits ont été alloués à la Patrouille et seule la protection des mondes du Noyau est réellement assurée.

□ **Les jedis** sont, comme l'a défini maître Windu, « des garants de la paix, pas des guerriers ». En tant que tels, leur rôle se borne le plus souvent à désamorcer les conflits, à mener des enquêtes où leurs pouvoirs leurs sont d'une grande aide, ou à capturer un seigneur du crime afin de démanteler son organisation. Ils sont en théorie aux ordres du Sénat, qui leur fournit l'argent dont ils ont besoin. En pratique, le conseil des jedis agit le plus souvent de sa propre initiative, même si des jedis sont souvent dépêchés par le Sénat dans les missions diplomatiques les plus délicates. Bien qu'il n'existe pas de véritable lien entre les Judicators et les jedis, les judicators (y compris les officiers) écouteront toujours attentivement les conseils d'un maître jedi, surtout s'ils se sentent débordés. Après tout, tout le monde sait que les jedis disposent de pouvoirs inaccessibles au commun des mortels. Bien qu'un jedi puisse ne jamais souhaiter avoir à jouer le guerrier, il est des situations où un conflit est inévitable, en particulier lorsque l'on a à faire avec des criminels peu scrupuleux. Dans ces situations (où le jedi est souvent envoyé seul ou en petit groupe pour pouvoir agir plus efficacement qu'une force armée), le jedi peut être contraint d'assumer son rôle de gardien en ayant recours à la violence. □

Chapitre 2 : dans l'arène du Sénat Galactique :

Dans l'immense dôme du Sénat Galactique, des milliers de sénateurs, d'ambassadeurs et de souverains débattent et discutent –parfois sur un ton proche de l'hystérie- des lois et procédures qui constituent leur culture native, et qui peuvent s'élever à près de 10 000 lois par sénateur. L'assemblée plénière est réunie régulièrement, environ une fois par semaine, mais de nombreuses réunions sont organisées de manière plus ponctuelle, et ce en fonction des crises politiques (comme la crise de Naboo et le vote de censure qui a suivi) où des événements majeurs se déroulant dans la galaxie. Cela peut conduire à plus d'une centaine d'assemblées plénières par an, si l'actualité politique est particulièrement chargée (ce qui est le cas à l'époque de l'avènement de l'empire). Le reste du temps, des comités et des sous-comités, représentant les différentes factions galactiques, se réunissent dans le sénat. Cependant, la plupart des grandes décisions ont lieu à l'écart de la Rotonde, dans les bureaux privés de chaque ambassade qui se trouvent derrière chaque plate-forme de la rotonde, et où les sénateurs et leurs équipes politiques peuvent se rencontrer et s'arranger avant les votes cruciaux. L'omniprésence des Gardes Sénatoriaux du Département Judiciaire (voir le chapitre 3) incite même les plus coléreux des sénateurs à trouver une solution pacifique aux différentes crises que traverse la République.

Les factions importantes de la Galaxie

□Chaque sénateur est le représentant d'un monde ou d'un groupe de mondes (pour plus de précisions sur l'organisation politique de la République, voir le chapitre 1). Seuls les sénateurs ont un droit de vote au Sénat Galactique, et ce sont donc eux qui décident de l'avenir des milliers d'êtres pensants qui font partie de la République. La plupart vivent en permanence sur Coruscant, bien que la technologie Holonet puisse en théorie permettre à un sénateur de ne jamais quitter son monde natal. Cependant, un sénateur absent de Coruscant se prive des nombreuses occasions de rencontrer ses pairs lors d'assemblées privées à comité restreint, et son influence risque alors d'être très peu importante à moins de bénéficier d'un charisme exceptionnel.

En plus des sénateurs, de nombreux consuls, ambassadeurs et autres représentant peuvent se faire entendre au Sénat, bien que le temps de parole qui leur soit accordé est à la discrétion de la chancellerie. De tels représentants peuvent néanmoins jouir d'une influence considérable au sein du Sénat, grâce à l'emploi astucieux de toute sorte de moyens de pressions, et il n'est pas rare d'entendre leurs voix s'exprimer lors des réunions de préparation qui ont lieu avant chaque vote important. Enfin, il ne faut pas négliger l'influence discrète mais néanmoins réelle de « factions clandestines » comme les différents gangs criminels qui pourrissent la République de l'intérieur. La faction la plus importante de ce type est bien entendu celle des Siths. Ci-dessous vous trouverez un bref inventaire des factions de la République Galactique :

1) La Ligue Commerciale :

La Ligue n'est pas à proprement parler une faction, mais ce terme désigne de manière non officielle un ensemble de factions aux intérêts convergents et dont les membres votent en général de manière homogène afin d'obtenir une forte majorité lors des assemblées plénières. La plupart du temps, les membres votants ont au préalable conclu des accords, qui restent la plupart du temps ignorés du grand public. La Ligue regroupe ainsi les factions de la Fédération de Commerce, de l'Alliance Corporative, du Clan Interbancaire Galactique et de la Guilde de Commerce. Lorsque les membres de la Ligue votent de concert, ils parviennent presque toujours à obtenir une majorité. Par ailleurs, en raison de leurs énormes moyens financiers, il n'est pas rare qu'ils achètent les voix de sénateurs de factions moins importantes.

1-1) La Fédération de Commerce :

□Cette faction regroupe la majorité des transporteurs de marchandises sur les routes hyperspatiales. De nombreux mondes excentrés et pauvres ont été contraints de céder un siège sénatorial à la Fédération du Commerce en échange d'un approvisionnement régulier de denrées en provenance des Mondes du Noyau. La Fédération de Commerce est dirigée par un Directoire, dont les membres sont les actionnaires les plus importants de la Fédération. Après l'attentat du Sommet d'Eriadu (voir le roman « Vent de Trahison »), les neimoidiens prennent la tête du Directoire.

□**Buts :** obtenir le monopole des transports de marchandises sur les routes commerciales. Pour cela, ils mènent une politique commerciale agressive afin d'éliminer leurs concurrents : signature de contrats d'exclusivité avec les mondes qu'ils desservent, corruption de fonctionnaires, fausses accusations, etc. Avant le Sommet d'Eriadu, 2 autres organisations de fret galactique empêchent la Fédération de Commerce d'obtenir un monopole absolu : le Cartel de Métathérane et la compagnie « Valorum Expeditions ». Grâce à l'alliance du Seigneur Sidious et du vice-roi Nute Gunray, la Fédération de Commerce atteindra enfin le monopole lors du Sommet d'Eriadu. Dans une tentative pour limiter son pouvoir, le Sénat (à l'instigation du sénateur Palpatine) proposera de taxer les routes commerciales, ce qui conduira à la crise de Naboo. La Fédération de Commerce s'alliera ensuite aux séparatistes contre la République.

Figures emblématiques : le vice-roi de Neimoidia, Nute Gunray, est président du Directoire de la Fédération de Commerce. Dodd Lott est sénateur et représente la Fédération sur Coruscant. Rune Haako est un capitaine de navire célèbre pour ses réussites commerciales ; il est à l'origine de l'incident de Dorvalla qui provoquera la crise d'Eriadu (voir « Vent de Trahison ») et du blocus de Naboo.

1-2) Le Clan Interbancaire Galactique :

☐ Cette faction regroupe l'ensemble des banques de la Galaxie. De nombreux mondes de la République ont décidé d'être gouvernés par leurs banquiers, et ceux-ci se sont regroupés en une oligarchie très puissante. Muunilinst, la planète des Muuns, est le siège-capitale de cette faction.

Buts : s'assurer que l'argent coule à flots, et de manière régulière. Ils ont conclus des accords de prêts préférentiels avec la Fédération de Commerce et soutiennent donc en secret les opérations de cette faction. Le Clan Interbancaire considère par ailleurs que des micro-conflits sporadiques aux divers « points chauds » de la Galaxie permet une bonne circulation de l'argent, aussi soutiennent ils également les diverses factions militaristes de la Galaxie. Leurs banques servent également à blanchir l'argent sale des organisations esclavagistes de la Bordure Extérieure. Lorsque ils souhaitent faire passer des mesures au Sénat, ils agissent directement sur les sénateurs en usant de pots-de-vin.

Figures emblématiques : San Hill est le sénateur du Clan Interbancaire Galactique. Les autres bureaucrates de cette fonction sont rarement des figures publiques ; cependant la plupart des sénateurs ont dans leur entourage de conseillers un membre de cette administration.

1-3) L'Alliance Corporative :

☐ Cette faction est une alliance politique des principales méga-corporations de la Galaxie. Les membres constituant cette faction ont souvent des intérêts convergents, mais il n'est pas rare qu'ils s'entre-déchirent avant un vote crucial. Cependant, le jour du vote, la faction vote d'un seul bloc, les éléments indésirables ayant été obligés de « plier ». C'est donc la plus versatile des factions de la Ligue Commerciale. Cette faction peut être subdivisée en plusieurs lobbies : le très puissant lobby des armes (Arakyd Industries, Baktoid Armor Workshop, Blas Tech Industries, CzerkaDrearian Defense Conglomerate, Golan Arms, Merr-Sonn Munitions), les fabricants de droïdes (Cybot Galactica, Industrial Automaton, Roche, Veril Line Systems), les fabricants de véhicules et de matériel militaire lourd (Incom Corporation, Kuat Drive Yards, Santhe/Sienar Technologies, SoroSuub, Ubbrikian Transports), les labos pharmaceutiques (BioTech Industries, Chiewab Amalgamated Pharmaceutical Company, Zaltin Bacta Corporation) et bien sur la méga-corpo géante Tagge Company (Tagge Co). Bien sur, certaines mega-corpo font partie de plusieurs lobbies (comme par exemple Baktoid qui intervient dans la production d'armes, de droïdes et de véhicules militaires).

Buts : vendre leurs produits dans les meilleures conditions, ce qui signifie donc le plus souvent provoquer ou du moins faciliter les micro-conflits dans les points-chauds de la Galaxie. Cependant, il n'est pas rare que cette faction travaille contre elle-même, dans la mesure où deux compagnies rivales peuvent avoir des intérêts opposés lors d'un conflit.

Figures emblématiques : le sénateur Passel Argentes est celui qui fait le plus entendre sa voix lors des assemblées plénières. De nombreux sénateurs des autres factions ont des intérêts dans l'Alliance Corporative, bien que ne faisant pas partie officiellement de cette faction ; on peut citer Aak Aat de Malastare ou bien Kamar Raïmo.

1-4) le Techno-syndicat :

☐ Cette faction fait en théorie partie de l'Alliance Corporative ; cependant, en raison de sa puissance politique, il arrive qu'elle soit considérée comme une faction à part. Cette faction regroupe le lobby des armes, de droïdes et de matériel militaire lourd. Le représentant du Techno-syndicat au Sénat est Watt Tambor.

1-5) La Guilde du Commerce :

☐ Cette faction regroupe les organismes chargés de régler le commerce dans la Galaxie, par le biais d'une régulation des prix, le maintien de taxes appropriées, etc. C'est la plus modérée des factions de la Ligue de Commerce dans la mesure où pour les membres de cette faction, le changement est synonyme de crise et de perturbation des marchés. Contrairement aux autres factions de la Ligue Commerciale, la Guerre des Clones sera pour eux une très mauvaise nouvelle et ils se rangeront du côté de la République.

Buts : assurer la plus grande stabilité possible aux marchés de la République. Il n'est donc pas rare que les membres de cette faction aient pour consigne de coopérer avec les jedi dans leurs missions. C'est suffisamment rare dans les derniers jours de la République pour que ceci soit souligné.

Figures emblématiques : les membres de cette faction sont tous plus discrets les uns que les autres ; la sénatrice Shu Mai est leur représentante au Sénat.

2) Les Maisons Nobles et les Mondes du Noyau :

☐ Cette faction regroupe les sénateurs de la plupart des mondes du noyau galactique. Ses membres revendiquent une unité culturelle basée principalement sur une homogénéité raciale (la population de la plupart de ces mondes est essentiellement composée d'humains, contrairement aux planètes de la Bordure Extérieure), une homogénéité historique (des mondes comme Coruscant, Corellia, Metellos, Chandrila ou Anaxes partagent une longue histoire commune), une homogénéité socio-économique (la plupart de ces mondes sont prospères et vivent à l'écart des troubles qui agitent les bordures lors des derniers jours de la République), et enfin une homogénéité politique (ces mondes sont tous dirigés par des démocraties, mais la plupart entretiennent également des lignées de nobles étroitement liées au pouvoir et à l'attitude plutôt conservatrice).

☐ **Buts :** continuer à assurer la prospérité des mondes du Noyau Galactique. Les membres de cette faction ont une attitude plutôt paternaliste voire colonialiste à l'égard des planètes de la Bordure Extérieure. La tendance est à se complaire dans une existence confortable en ignorant les problèmes des « banlieues galactiques ». Il n'est pas surprenant que la faction du Nouvel Ordre se soit parfaitement développée sur un tel substrat.

☐ **Figures emblématiques :** la plupart des sénateurs de cette faction sont des nobles arrogants. Cependant, et peut être parce que la plupart de leurs membres n'ont pas à se soucier de menaces pesant sur leur existence, c'est dans cette faction que l'on trouve les plus ardents défenseurs de la démocratie : Bail Organa, Mon Mothma ou Maje Antilles.

3) Union des planètes Libres :

☐ Cette faction regroupe des mondes situés entre la Bordure Extérieure et les mondes du Noyau, plus quelques mondes du noyau qui ne se sentent pas culturellement liés aux autres mondes du noyau (comme Kuat, qui est dirigée par une noblesse oligarchique). Bien qu'attachés aux valeurs de liberté et d'indépendance souvent prônées par les mondes de la Bordure extérieure, ils sont généralement prospères et souhaitent conserver leur situation. Ils entretiennent également des relations privilégiées avec la Ligue Commerciale. Cette faction est souvent courtisée par les autres lors des votes importants (c'est aussi peut-être dans cette faction que l'on trouve le plus de sénateurs corrompus !).

☐ **Buts :** maintenir la situation telle qu'elle est, en faisant jouer les tensions des différentes factions galactiques en leur faveur. Lors de la Guerre des Clones par exemple, les chantiers de Kuat seront courtisés aussi bien par les loyalistes que par les séparatistes ; Kuat choisira finalement de s'aligner sur la République, un choix qui s'avèrera extrêmement profitable puisqu'ils deviendront les principaux constructeurs de croiseurs impériaux.

☐ **Figures emblématiques :** Aak Aat de Malastare, le plus corrompu de tous les sénateurs, Saleema Hok de Kuat, ou encore le sénateur Kadloun de Duro.

4) Le Front Nebula :

☐ Cette faction regroupe un ensemble de groupements politiques aux intérêts divers et souvent opposés, mais qui partagent un mécontentement de la corruption de la société galactique et un goût pour des changements radicaux. C'est dans cette faction que l'on trouve le plus d'extrémistes de tous poils. En raison de la diversité des membres qui la composent, cette faction n'a pas beaucoup de poids mais fait par contre beaucoup de bruit. Quelques années avant la crise de Naboo, cette faction sera infiltrée par des membres de plus en plus radicaux qui entreprendront des activités terroristes sanglantes. Ils seront pour beaucoup dans le climat d'insécurité qui règne dans les derniers jours de la République. On peut distinguer deux sous-factions importantes : les militaristes, qui souhaitent que la République se dote d'une grande armée pour rétablir l'ordre et remplacer les Jedi qu'ils trouvent « amollis », et l'Eco-Union, qui souhaite un retour à une galaxie libérée des intérêts financiers et mercantiles.

☐ **Buts :** apporter, voire imposer un changement au reste de la galaxie. Les deux sous-factions du Front Nebula ont des moyens d'actions similaires : goût du sensationnel, manifestations spectaculaires, grèves visant à immobiliser des secteurs économiques, etc. Peu avant le Sommet d'Eriadu, leur mouvement sera infiltré par des terroristes manipulés par le Seigneur Sidious (voir « Vent de Trahison ») et le Front Nebula sera finalement dissout par les efforts conjoints des Jedi et du Département Judiciaire.

☐ **Figures emblématiques :** Kamar Raïmo, sénateur et chef des militaristes, et Tomla Momaw, sénateur représentant l'éco-union.

5) les Pacifistes :

☐ Cette faction sera formée à partir des restes du Front Nebula, à la suite de la crise d'Eriadu et de celle de Naboo. Cette faction ne regroupe que de véritables pacifistes, traumatisés par les actes de la faction extrémiste du Front Nebula, l'incident d'Aquablue ou le Blocus de Naboo. Parmi eux, on trouve des anti-esclavagistes, des membres de la Ligue de Défense des Droits de l'Etre Pensant (dont fait également partie Bail Organa), etc.

☐ **Buts :** empêcher que les atrocités commises sur Naboo, sur Aquablue ou sur Raalthir ne soient reproduites (pour ces deux derniers incidents, voir ma campagne).

Figures emblématiques : le sénateur Chandra Hobat d'Ithor, le sénateur Tomla Momaw, le sénateur Elegos A'Kla de Camaas, ou le professeur Solarus, le célèbre ethnologue.

6) Union des Planètes Extérieures :

Cette faction regroupe l'ensemble des systèmes souverains de la Bordure Extérieure, qui ont en commun d'être plus pauvres que les mondes du Noyau (avec cependant quelques exceptions comme la planète Eriadu). En raison de leur position excentrée, les vaisseaux qui voyagent dans cette zone sont souvent la cible de pirates. Les citoyens de la Bordure Extérieure ont globalement une vie moins sûre que ceux du Noyau, que ce soit à cause des pirates et des trafiquants d'esclaves, ou que ce soit à cause des pratiques douteuses de la Fédération de Commerce.

Buts : améliorer le niveau de vie des citoyens de la Bordure Extérieure. Pour cela, baisser les taxes sur les produits d'importations, « casser » le monopole de la Fédération de Commerce, augmenter les effectifs de patrouilles sur les routes hyperspatiales afin de lutter contre l'accroissement des actes de piraterie, etc. Devant la corruption grandissante du Sénat, de nombreux sénateurs de la Bordure Extérieure se tourneront vers les Séparatistes.

Figures emblématiques : Orn Free Taa de Ryloth, Farr Onaconda de Rodia, Lexi Dio puis Wilhulf Tarkin, Palpatine de Naboo, etc.

7) le Nouvel Ordre :

Cette faction naîtra en réaction des excès lors des crises d'Eriadu et de Naboo. Ils revendiquent une doctrine basée sur un état centralisé fort avec une « tolérance zéro » envers la criminalité au sens large. Ce mouvement regroupe les anciens partisans militaristes du Sénat, ainsi que diverses factions xénophobes et radicales.

Buts : voter la création d'une grande armée de la République qui aura soin de défendre sa culture de la dégénérescence ambiante ; limiter les pouvoirs des états membres afin de lutter contre la corruption, surveiller étroitement les citoyens afin de déceler les criminels, éduquer les jeunes afin d'en faire de fervents patriotes et de les « protéger » de la corruption ambiante, etc.

Figures emblématiques : le leader de cette faction n'est autre que Wilhulf Tarkin, ancien gouverneur d'Eriadu au moment des attentats qui ont secoué cette planète (voir « vent de trahison »). Il remplace sa cousine comme sénateur d'Eriadu après la crise de Naboo. Le sénateur Kamar Raïmo, chef de file des militaristes, est un de ses plus fervents supporters.

8) les Loyalistes :

Ce terme désigne l'ensemble des membres qui choisiront de se ranger du côté de la République lors de la Guerre des Clones. Regroupe les factions du Nouvel Ordre, des Mondes du Noyau et de l'Union des Planètes Libres. Certains membres de la Bordure Extérieure, comme les sénateurs de Naboo, Ryloth ou Rodia en font partie.

Buts : empêcher l'éclatement de la République. Cette faction est divisée : certains membres sont pour la création d'une grande armée pour lutter contre la menace séparatiste, d'autres souhaitent une solution pacifique au conflit.

□

9) les Séparatistes :

Cette faction regroupe tous les mécontents de la politique de la République Galactique. De nombreux membres font partie de l'Union des Planètes de la Bordure Extérieure. Cette faction est également soutenue (d'abord en secret avant la crise de Géonosis puis ouvertement) par diverses factions de la Ligue Commerciale

Buts : éradiquer la corruption dans la république en créant un système politique où les états membres sont souverains et ne dépendent que de manière très lointaine d'une autorité centrale. En pratique, les factions de la Ligue Commerciale comptent créer un système politico-économique favorable, notamment où aucune autorité centrale ne pourrait leur imposer de taxes ou de contrôle.

Figures emblématiques : le comte Dooku.

Le Sénat, peu avant la crise d'Eriadu

Chancellerie



Finis Valorum
Chancelier Suprême



Sei Taria
Porte-parole



Mas Amedda
Vice Chancelier

Union des planètes Libres



Aak Aat
Malastare

Mondes du Noyau



Bail Organa
Alderaan

Ligue Commerciale



Passel Argentes
Alliance Corporative

Wat Tambor
Techno-Syndicat

Front Nebula



Kamar Raïmo
militaristes



Tomla Momaw
Eco-Union

Union des Planètes Extérieures



Farr Onaconda
Rodia

Orn Free Taa
Ryloth

Lexi Dio
Tarkin
Eriadu

Palpatine
Naboo

Tund Dowmeia
Mon Cal



Dodd Lott
Féd. de Commerce



Maisons Nobles et Mondes du Noyau



Mon Mothma
Chandrilla



Bail Organa
Alderande



Maje Antilles
Corellia



Aria Limnia
Brentaal

Pacifistes



Chandra Hobat
Ithor



Tomla Momaw
Eco-Union



Elegos A'Kla
Camaas

Le Sénat Galactique



Palpatine
Chancelier Suprême



Sly Moore
Porte-Parole



Mas Amedda
Vice Chancelier

Union des Systèmes Libres



Aak Aat
Malastare



Salema Hok
Kuat



Kadloun
Duro

La Ligue Commerciale



Passel Argentes
Alliance
Corporative



Watt Tambor
Techno Syndicat

Nouvel Ordre



Kamar Raimo
Anaxes



Wilhuff Tarkin
Eriadu



Shasheva Astopone
(Meridian Sector)



Jace Lorin
(Corporate Sector)



Hill San
Clan
Interbancaire



Shu Mai
Guilde des
Marchands

Séparatistes

Fédération de Commerce



Farr Onaconda
Rodia



Orn Free Taa
Ryloth



Mi-Nuee
Aquablue



Padmé
Naboo



Felgrin Nad
Clak'Dor VII



Tund Downmeia
Mon Calamari



Syub Shunib
Sullust



Dodd Lott
Neimoidia

Union des Planètes Extérieures

Annexe I : MJ, laissez les joueurs gouverner la Galaxie !

La période de l'Avènement de l'Empire (Rise of the Empire era) est riche en événements politiques majeurs. Par exemple, un des thèmes évoqué dans les films est de montrer comment une république démocratique, vieille de plusieurs millénaires, se transforme peu à peu en une dictature impitoyable. Dans la plupart des campagnes de Starwars, les joueurs accomplissent des missions et font « grandir » leurs personnages, en essayant d'acquérir une grande réputation. Cependant, il est rare qu'ils soient impliqués dans les décisions de leurs supérieurs, et le plus souvent ils se contentent de recevoir des missions de la part du Conseil Jedi ou d'un politicien influent. Les grands événements politiques se trouvent alors relégués en « trame de fond », alors qu'ils peuvent être source d'inspiration pour les joueurs ! Ne pas impliquer plus les joueurs risque de les conduire à se sentir privés de liberté et paradoxalement, de moins en moins impliqués dans la trame générale de la campagne (« de toute façon, quoiqu'on fasse, Palpatine va transformer la République en Empire, alors on s'en fout de la mission du conseil jedi »).

Un moyen d'éviter ce problème est de laisser aux joueurs le soin d'animer des séances au Sénat de la République. Lorsque une décision importante est sur le point d'être prise au Sénat (par exemple, « la République doit-elle voter la création d'une grande armée pour la protéger de la menace Séparatiste ? »), organisez une petite assemblée sénatoriale et donnez à chaque joueur le rôle d'un sénateur. Les joueurs passent alors du rôle de spectateurs passifs (« Ah ! Depuis dix aventures on l'attendait, la création de l'armée de clones ! ») à celui d'acteurs de la politique galactique : ils peuvent s'exprimer, jouer le sénateur sympa et honnête (Bail Organa, Mon Mothma, Padmé) ou au contraire se défouler et jouer des crapules (ce qui ne manque pas au Sénat !).

Les joueurs comme sénateurs :

Quel que soit le rôle choisi par les joueurs, il est important que le MJ ait au préalable déterminé les motivations des quelques personnages sénateurs distribués (pour cela, un MJ paresseux pourra se reporter au site de Starwars.com qui contient la biographie détaillée de nombreux sénateurs comme Lexi Dio, Orn Free Taa ou Bail Organa, ou consulter mon aide de jeu sur le Sénat Galactique). Ces débats sénatoriaux ne doivent pas durer plus de 20 minutes sous peine de lasser les joueurs ; l'idéal est de les placer en fin d'aventure lorsqu'elle se termine plus tôt que prévu, ou au contraire au début d'un scénario pour servir d'introduction ; et pas plus souvent qu'une fois toutes les trois ou quatre aventures.

Lorsque le MJ aura mis en scène deux ou trois séances de ce type, les joueurs auront une connaissance beaucoup plus intime des courants qui agitent les hautes sphères politiques, un peu comme un citoyen dans le monde réel qui connaît l'existence des différents partis politiques, et peut citer quelques figures emblématiques. Ceci facilite énormément le travail ultérieur du maître de jeu, dans la mesure où lorsque il déclarera que le sénateur Tomla Momaw a été enlevé, les joueurs sauront tout de suite de qui il s'agit (« C'est qui déjà ? –Tu sais bien, le défenseur de l'être pensant, une figure de proue des pacifistes ! –Il faut le retrouver, sinon les militaristes risquent d'avoir gain de cause au sénat ! »). Du coup, les motivations des joueurs seront dès lors très claires, et le MJ n'aura pas besoin de faire appel à des récompenses ou à un énième ordre de mission. Si les personnes impliquées leur sont sympathiques (la sénatrice Padmé, le sénateur Bail Organa), ce sont eux qui iront voir leurs supérieurs pour se faire charger de l'enquête ! Ce qui d'ailleurs peut être en soit prétexte à scénario, si vos joueurs apprennent que quelqu'un à la chancellerie souhaite que l'affaire ne leur soit PAS confiée.

Un autre intérêt non négligeable de mettre en scène ce type de séances diplomatiques est que vos joueurs choisiront tout naturellement d'établir leurs contacts parmi les personnalités du Sénat qui ont été mises en scène, ce qui est particulièrement utile pour les personnages (nobles, jedis consulaires et investigators, etc.) disposant de dons ou capacités spéciales telles que « contact » ou « favor ». Ceci permet d'attribuer une véritable personnalité aux contacts des PJ, qui voient trop souvent ceux-ci comme une simple extension ou capacité de leur propre personnage. De plus, vos joueurs se sentiront beaucoup plus impliqués dans la campagne s'ils savent qu'ils disposent d'un contact au sein du Sénat, et que leurs voix pourront être entendues par son intermédiaire lors de la prochaine réunion ! C'est aussi un moyen crédible d'amener vos personnages au contact des dirigeants de la galaxie, lors de grandes réceptions organisées par leurs amis hauts placés. Enfin, le fait de donner une véritable vie aux personnages du Sénat peut inciter les PJ à se lancer eux-mêmes dans des carrières politiques (après tout, le fait d'être sénatrice n'empêche pas Padmé de se lancer dans des aventures casse-cou, il devrait en être de même pour les PJ !).

Les joueurs/ sénateurs peuvent ils changer le cours de la campagne ?

□ Certains MJs peuvent se retrouver mal à l'aise en incorporant ces séances de Role Play dans leurs campagnes, en craignant notamment que les décisions des joueurs incarnant des sénateurs puissent amener trop de changements à la trame qu'ils avaient prévu : que faire par exemple, si les sénateurs se refusent à voter la création d'une grande armée de la République (événement crucial au bon déroulement de la campagne élaborée par le MJ) ? Il existe plusieurs solutions à ce problème :

□1°/ Le MJ veut cette Guerre des Clones, elle aura lieu ! Ne pas oublier que les sénateurs incarnés par les joueurs représentent quelques voix parmi des milliers de sénateurs corrompus ; en plus c'est le MJ le Chancelier Suprême, il ne devrait pas avoir de problème à se faire entendre... L'inconvénient de cette méthode est que vos joueurs risquent de se sentir vraiment frustrés ! L'avantage de cette méthode est le même que l'inconvénient : cette frustration peut être un moyen pour vous de montrer à quel point Palpatine dispose de plus en plus de pouvoirs, et combien son influence grandissante au sénat représente une menace pour la démocratie. Cela sera d'autant plus efficace si au début de la campagne, vous avez pris soin de jouer Finis Valorum comme le Chancelier Suprême « idéal ». Cette solution sied bien à votre campagne si vous voulez lui donner un ton « seuls contre tous ».

□2°/ Vous tenez à votre Guerre des Clones, mais vous voulez agir « plus subtilement » : profitez en pour créer de nouveaux scénarios ! Faites assassiner un des sénateurs incarnés par vos joueurs, un des plus sympathiques. Cela rendra fou de rage vos joueurs (« attention au côté obscur, jeune padawan ! »), et vous pourrez sereinement annoncer que si le Sénateur X ne s'était pas fait assassiner, le vote aurait probablement été en faveur des PJs, mais hélas... Les joueurs se lanceront probablement d'eux-mêmes dans l'enquête. Cette solution sied bien à une ambiance « complot menaçant », et poussera vos joueurs à la paranoïa ; ils seront d'autant plus motivés lorsque vous leur proposerez au cours de la prochaine aventure de protéger la vie de la sénatrice Padmé...

□3°/ Vous vous sentez de proposer une campagne radicalement différente de celle des films : la République ne fait pas appel aux clones, du coup les séparatistes avec leurs armées de droïdes volent de victoires en victoires, les jedis se font massacrer par les séparatistes ou laissent la République se débrouiller toute seule (pas très Jedi, mais bon...). Cela reste plus difficile à mettre en œuvre pour le MJ, mais cette solution peut lui apporter de grandes satisfactions.

□ En guise de conclusion, rappelons que l'univers des films de Starwars est extrêmement riche, et qu'il serait donc dommage de réduire vos scénarios à une succession de missions/récompenses pour le compte de l'une ou l'autre des factions de la République. En mettant en scène de manière crédible le Sénat Galactique, vous ferez ressortir l'importance du complot de Darth Sidious, dont le but est de détruire jusqu'aux fondements de la République (non, son but n'est pas juste de faire la peau aux jedis !). Vos joueurs auront d'autant plus de motivations à se ranger de l'un ou l'autre côté de ce conflit. Et qui sait, peut être dans votre campagne l'Alliance Rebelle sera fondée un jour par un Sénateur devenu trop influent et écarté du pouvoir par Palpatine, un sénateur qui aura été incarné par l'un de vos joueurs...

MJ, vos joueurs peuvent aussi participer au Conseil Jedi !

□ La totalité de ce qui précède peut s'appliquer également aux décisions prises par les jedis. Il ne s'agit pas de priver le MJ de ses PNJs préférés, mais d'impliquer les joueurs afin de leur montrer combien la position et les responsabilités des jedis au sein de la République sont délicates. Un conseil toutefois : évitez de faire jouer des maîtres du conseil à vos joueurs en début de campagne : laissez les se rôder avec les sénateurs, afin qu'ils prennent connaissance des remous qui agitent la galaxie. Il serait en effet dommage que, par manque d'expérience de vos joueurs, le conseil prenne des décisions hâtives et peu réfléchies. Il est donc souhaitable que la principale figure du conseil, maître Yoda, soit toujours jouée par le MJ.

□ Un autre avantage de faire jouer quelques séances décisionnelles du conseil est de mieux permettre à un joueur qui incarne un padawan Jedi d'appréhender la personnalité de son maître (sous réserve qu'il fasse partie du conseil). Là encore, cela permet au MJ de placer les joueurs (et leurs personnages) au devant de la scène, car ils peuvent avoir l'oreille du conseil puisque leur maître en fait partie. Pour un personnage Jedi qui atteint le rang de maître, et dont les actions ont été particulièrement inspirées par la Force, siéger au Conseil pourrait être l'aboutissement ultime ! Enfin, le MJ pourra ainsi développer d'intéressantes variations à la campagne officielle : que ce serait il passé si les jedis avaient refusé de se joindre à la Guerre des Clones ? Auraient ils été pris entre deux feux ? Ce prétexte aurait il permis à Palpatine de déclencher une chasse aux sorcières ?