

Alliance Interstellaire



L'Alliance interstellaire est l'organe représentatif de la Terre et de toutes les colonies humaines dans l'Espace concilien. Soutenue par la plupart et les plus nations de la Terre, l'Alliance est devenue le fer de lance militaire, économique et exploratoire de l'Humanité. Bien que l'Alliance soit relativement récente au sein de la communauté galactique, elle s'est déjà forgée une sérieuse réputation, gagnant le droit d'obtenir une ambassade à la Citadelle pour représenter l'Humanité, avant d'avoir une place au Conseil de la Citadelle lui-même. L'Alliance est gouvernée par un parlement situé sur station Arcturus qui lui sert également de capitale.

Après la Guerre du Dernier Cycle

Révision du Traité de Farixen sur la limitation des armées – l'Alliance peut disposer de 28 cuirassés

La station Arcturus a été détruite – L'Alliance a lancée la construction d'Arcturus II sur le même emplacement en 2197 et l'a achevé en 2202

Arcturus II devient (ou redevient) la capitale de l'Alliance, accueillant son parlement et son Etat-major

Plus bas :

Gouvernement

Doctrines militaires

Economie

Relations diplomatiques actuelles

Marine de l'Alliance Interstellaire (fiche de flotte)

Gouvernement



Drapeau de l'Alliance, de son parlement et de ses colonies

L'Alliance est responsable de la gouvernance et de la défense de toutes les colonies humaines et représente l'Humanité sur la scène galactique. C'est un gouvernement supranational basé sur un système parlementaire avec pour siège le parlement de l'Alliance situé dans la station Arcturus. On ne sait pas si la représentation est basée sur la population des pays membres sur Terre et des Colonies, ou si toutes les nations et les colonies ont toutes un même nombre de parlementaires.

Le gouvernement de l'Alliance est dirigé par un Premier ministre. En 2186, cette position est occupée par Amul Shastri. On ne sait pas si le Premier ministre est un membre élu du Parlement, ou s'il est nommé à ce poste. Bien que l'Alliance soit un gouvernement supranational, les pays membres conservent leurs souverainetés individuelles sur Terre. On ignore si cela s'applique également aux colonies.

Parmi les races conciliennes, l'Alliance est considérée comme une nation souveraine et aucune autre espèce n'a de droit de regard dans les affaires de l'Alliance.

Doctrine Militaire



Emblème de l'armée et de la marine

L'Armée de l'Alliance est respectée par les races conciliennes pour sa faculté stratégique et sa technologie de pointe (et non des moindres puisque les pertes turiennes durant la Guerre du Premier contact furent plus importante que celles de l'Alliance). Sa force réside dans l'appui-feu, la flexibilité et la vitesse. Le Conseil considère l'Alliance comme un "géant endormi". Bien que seulement 3% des Humains appartiennent à l'armée, uniquement composée de volontaires, elle compense ses faibles effectifs par des appuis techniques sophistiqués (IV, drones, artillerie, guerre électronique) et l'accent est mis sur la mobilité et l'initiative individuelle. Sa doctrine militaire n'est pas basée sur l'assimilation d'autres races ou sur la puissance brute comme, respectivement, les Turiens et les Krogans. Plutôt, ils contournent les points forts de l'ennemi et s'enfoncent profondément dans les lignes arrières, coupant les lignes d'approvisionnement et de logistique, détruisant les quartiers généraux et les unités de soutien, laissant ainsi l'ennemi "dépérir" et l'avoir ensuite à l'usure.

En défense, les militaires de l'Alliance appliquent à la lettre une maxime de Sun Tzu : "Celui qui essaie de tout défendre, ne défend rien". Des garnisons de faible effectif sont placées sur les colonies. Elles sont destinées à la surveillance plutôt que sur le combat, préférant éviter l'engagement et observant les intrus, tentant de les arrêter avec des drones. Cependant, les relais cosmodésiques sont gardés par de puissantes flottes, lorsque, dans l'éventualité d'une attaque, ils réagissent avec une force écrasante.

Les sociétés Hahne-Kedar et Aldrin Labs sont les principaux fournisseurs de l'Armée. Tous les soldats reçoivent une thérapie génique pour augmenter leur force et leur endurance. L'Alliance recrute également des biotiques, qui sont formés en utilisant des techniques développées au programme Synbio (géré à l'origine par Conatix Industries).

Économie



L'Alliance est rapidement devenue un membre clé dans l'économie galactique, avec plusieurs grandes sociétés humaines se développant pleinement dans ce marché. La zone d'influence économique de l'Alliance, bien que sans cesse croissante, est encore très loin d'égaler celles des Asari ou des Turiens et est seulement proche de celle des Elcors.

L'Alliance et la Hiérarchie turienne sont devenus d'importants partenaires commerciaux, ce lien économiques se renforçant suite la Guerre du Dernier Cycle, et du fait qu'il n'existe plus beaucoup d'animosité entre humains et turiens.

Bien que les humains possèdent de nombreuses planètes dans la Travée de l'Attique et la Bordure skyllienne, beaucoup d'entre elles possèdent d'importants filons de ressources qui n'ont pas été entièrement prospectés, de sorte que le Service Géologique de l'Alliance (SGA) offre des primes à ceux qui souhaitent explorer ces frontières. Les divers établissements bancaires de l'Alliance sont reliés au réseau de Crédit de la Citadelle.

Fonctionnement

L'Alliance Interstellaire est un régime supranational ayant autorité sur tous les États et colonies qui la compose. Le régime cherche, en ce sens, à être aussi démocratique que possible, ainsi que de représenter le plus d'humains possibles, terriens, colons et stellaires. Il n'y a, en ce sens, pas de chefs d'État. Néanmoins, le chef du gouvernement est le « dirigeant » de l'Alliance.

L'Alliance est une démocratie représentative à régime parlementaire, avec une séparation des pouvoirs souple.

I – Le pouvoir législatif

Le pouvoir législatif de l'Alliance est détenu par le parlement de Vancouver. Le parlement a la charge d'élire un gouvernement, de le contrôler, de voter et débattre des lois ainsi que le budget proposé par le gouvernement.

Le parlement est constitué d'une seule chambre.

Tous les députés, au nombre de 754 sont élus pour 4 ans, mais pas de la même façon.

La moitié des députés, soit 377, sont élus au suffrage proportionnel plurinominal : Les partis dressent des listes, et la totalité des citoyens de l'Alliance votent pour eux. Les sièges sont répartis entre les députés selon leur score obtenu.

L'autre moitié des députés est élue au scrutin majoritaire uninominal : La totalité du territoire de l'Alliance est divisé en circonscriptions électorales, où les partis proposent des candidats. Les stellaires disposent également de sièges spéciaux pour être représentés.

Ainsi, chaque citoyen de l'Alliance doit exprimer deux votes.

II – Le pouvoir exécutif

Le pouvoir exécutif est représenté par un chef du gouvernement : Le premier ministre de l'Alliance.

Le premier ministre est élu à la majorité absolue de la totalité du parlement. Pour cela, le parti majoritaire propose un candidat, et au minimum 378 parlementaires doivent l'accepter (Si le parti ne dispose pas de la majorité absolue, il doit alors faire des coalitions et trouver des accords avec les autres).

Le premier ministre forme son cabinet ministériel, composé de ses ministres et différents secrétaires. En théorie, le premier ministre peut garder sa fonction à vie. Néanmoins, le parlement peut à tout moment voter une motion de censure, forçant le premier ministre à démissionner.

En retour, le premier ministre peut demander la dissolution de la totalité du parlement, forçant ainsi des élections anticipées.

Le premier ministre dispose de grands pouvoirs. Il peut soumettre des projets de loi, signer des décrets, est chef des armées et des flottes, dispose du droit de grâce et dirige l'action de l'Alliance. Néanmoins, il est constamment responsable devant le parlement, qui lui peut en retour créer des commissions parlementaires pour enquêter ou exiger des résultats.

En cas de crise, le premier ministre peut invoquer l'état d'urgence dans un territoire particulier, de manière à renforcer les pouvoirs policiers, ou bien assumer les pleins pouvoirs. Cette dernière prérogative peut néanmoins être annulée au bout de 3 mois par la majorité du parlement.

III – Le système judiciaire

La Cour de Justice de l'Alliance Interstellaire (CJAI) est une institution regroupant plusieurs haut-magistrats nommés par le parlement et le premier ministre. La CJAI sert à faire respecter la loi dans la totalité des territoires de l'Alliance. Elle peut forcer des colonies ou des États à payer des amendes ou à se soumettre à l'autorité de l'Alliance pour lutter contre des opérations subversives ou la création de dictatures au sein de l'Alliance.

Relations diplomatiques actuelles

L'Alliance Interstellaire entretient de bonnes relations avec les Républiques asari et l'Union galarienne.

Les relations entre humains et turiens n'ont plus rien à voir avec celles de la période post-Premier Contact. Les deux espèces sont alliées depuis la fin de la Guerre du Dernier Cycle, l'animosité laissant place à de la coopération économique et scientifique, les deux espèces développant conjointement de nouveaux vaisseaux comme ce fut le cas pour la frégate Normandy et pratiquant des échanges commerciaux. Egalement des actions militaires communes, notamment dans le cas du contre-terrorisme et de missions hors de l'espace concilien.

En raison de la colonisation humaine de la Travée de l'Attique et de la Bordure skylienne, il existe des tensions entre les Humains et les Butariens.