

# Les Conspirations d'Anacréon

Martin BODIN

Élaine Plunkett

## Table des matières

<b>1</b>	<b>Présentation générale de l'Univers</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Présentation générale de l'action</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>Ton personnage : Plaïa Idaski</b>	<b>3</b>

## 1 Présentation générale de l'Univers

Je présente ici très rapidement l'univers, en faisant plusieurs simplifications. J'espère que personne ne m'en voudra trop... Si vous voulez des détails sur un point de l'univers, demandez moi !

L'humanité a connu de grands bonds technologiques, et voilà plusieurs milliers d'années qu'elle a conquis la galaxie. Mais les connaissances tendent à devenir trop complexes, et les avancées majeures de plus en plus rares.

Frise chronologique de l'humanité :

Années 2 100	L'homme est capable de se déplacer plus rapidement dans tout le système solaire, les premiers robots (métalliques, mais de forme humaines) sont créés.
Années 2 600	La Terre combat ses colonies qui réclament leur indépendance. Les colonies gagnent et commencent à former un tout politique.
Années 4 700	Les villes terrestres s'enferment sous de gigantesques dômes. Il n'y a plus que des mégalofoles où les hommes ont peur de voir la lumière du Soleil.
Années 5 000	Les terriens sont totalement enfermés dans leurs villes et ont peur des robots en général. Les planètes indépendantes au nombre d'une cinquantaine, dites <i>Spacers</i> au contraire vont jusqu'à tester les robots humanoïdes (à peu près indiscernables d'un humain). Ils finissent cependant par abandonner l'idée.
Années 5 200	Un groupe de terriens se libère de l'hégémonie Spacer et entament une nouvelle phase de colonisation (l'idée des robots a été totalement abandonnée).
Années 10 000	Les humains se sont répandus sur quasiment toute la Galaxie, et les luttes d'autrefois recommencent à des échelles de distance beaucoup plus grandes.
Années 12 500	La république de TRANTOR se crée : c'est l'an 1 de l'Ère Galactique. (On passera maintenant à ce calendrier pour la suite.)
Années 10 000 EG	C'est l'apogée de l'Empire Galactique de TRANTOR : il s'étend sur toute la Galaxie.
Années 12 050 EG	L'Empire commence de plus en plus à perdre le contrôle des sections de la périphérie de la Galaxie... Tel le système d'ANACRÉON. <i>C'est ici que la Murder a lieu.</i>
An 12 069 EG	An 1 de l'Ère de la Fondation.

Bon, je ne vous spoile pas trop la suite... Je gâcherais les *Foundation*.

Le logo ci-dessous représente l'Empire (présent notamment sur tous les uniformes impériaux.)



## 2 Présentation générale de l'action

**Note aux fans de l'univers et de l'auteur** Je mets en garde les lecteurs sur le fait que je n'ai fait que m'inspirer fortement de l'univers d'Isaac ASIMOV. J'adore cet univers, mais j'ai fait plusieurs entorses plus ou moins mineures aux livres pour les besoins de l'intrigue. En espérant que personne ne crie au sacrilège...

On se place donc dans un univers « fortement inspiré » des FOUNDATIONS d'Isaac ASIMOV, juste avant la colonisation de la planète TERMINUS par la première fondation. L'empire existe encore, même s'il présente des signes de faiblesse assez marqués en province.

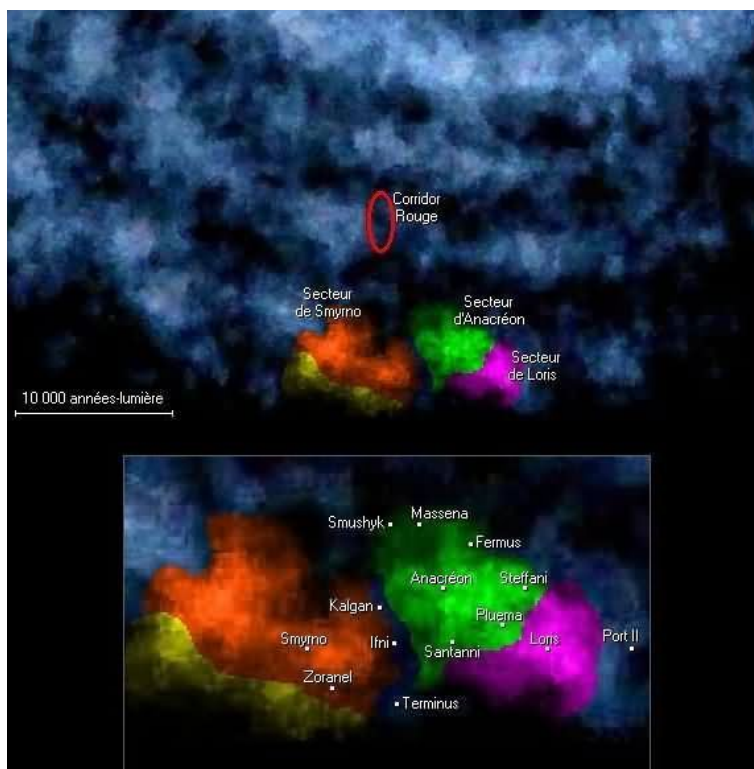
**À propos du système politique** Chaque secteur de la galaxie (dont celui d'ANACRÉON, qui regroupe plusieurs systèmes stellaires) est dirigé par un « gouverneur royal » dont les pouvoirs dépendent du secteur. À ANACRÉON, le gouverneur est quasiment tout puissant, mais est soumis à des votes réguliers. Cependant pour pouvoir se présenter gouverneur à une élection, il faut avoir été choisi par une « personne de confiance » (un autre gouverneur ou un envoyé de TRANTOR par exemple).

**Lieu de l'action** Toute l'action se passe dans un vaisseau spatial naviguant dans la province<sup>1</sup> d'ANACRÉON, parmi les plus éloignées de la capitale de l'Empire, TRANTOR. Ce secteur contient plusieurs dizaine de systèmes, dont le système de sa sous-préfecture, la planète ANACRÉON. Ce système double (deux soleils) contient deux planètes habitables, ANACRÉON et MENELEUS. ANACRÉON, la planète chef-lieu, possède une lune habitable (qui n'a pas de nom à part « la Lune » ou « Anacreon A IIa ») le tout en orbite autour de la même étoile (« Anacreon A » ou « le Soleil »). De nombreux autres corps célestes gravitent autour du Soleil ou de DIANE (ou « Anacreon B »), de manière (relativement) similaire au système terrien.

Ci-dessous un plan local du secteur et des secteurs voisins, avec les planètes importantes :

---

1. Les autochtones préfèrent le mot « secteur »



**Synopsis** Le gouverneur d'ANACRÉON et plusieurs de ses conseillers reçoivent l'inspection d'un homme de l'Empire (venant de TRANTOR). Le vaisseau impérial a atterri sur la lune habitée d'ANACRÉON, où il a été accueilli l'ambassadeur. Il se dirige à présent vers la planète principale.

### 3 Ton personnage : Plaïa Idaski

**Description Physique** Assez grande et costaute, genre garçon manqué.

Les détournements d'argent du gouverneur Paul LEDAR commencent à bien faire, décidément, la résistance à raison : il faut en finir avec son gouvernement de dessous de table et de corruption ! Par contre, il faut le faire de manière subtile : l'idée même que tu pourrais y perdre la vie ou la passer en prison ne t'enchant guère. . . Non, décidément, ce n'est pas toi qui tentera une quelconque action « héroïque » ou suicidaire contre lui. Par contre, rien ne t'empêche d'aider des partisans ou des membres de la résistance si l'occasion se présentait. À condition bien sûr que tu ne mettes pas tes mains là dedans : hors de question de se faire prendre sur le vif !

Tu penses d'ailleurs que tu va avoir quelques occasions lors de ce voyage. En effet, c'est toi le chef de la sécurité du vaisseau menant le gouverneur vers la planète ANACRÉON ; il revient de la lune où il est allé souhaiter la bienvenue à un ambassadeur de TRANTOR, qui l'accompagne d'ailleurs actuellement.

Bon, tout ça ne te regarde pas. Ce qui est important pour toi, c'est tout d'abord d'assurer la sécurité dans ce vaisseau. Après, si l'occasion se présentait de pouvoir tuer le gouverneur ou renverser le gouvernement — et que tu ne risques absolument rien — tu feras probablement quelque chose. Mais tu n'es pas encore là. Pour l'instant, la sécurité du vaisseau d'abord.

Et puis de toute façon, que ferais-tu ? Il y a des caméras partout dans le vaisseau, et la plupart retransmettent directement vers la planète mère. Inutile de se faire des histoires : si tu tires dans la direction du gouverneur, tout le monde saura que c'est toi une fois le vaisseau atterri. Et tu ne le veux pour rien au monde.

Par contre, il pourrait être intéressant de voir ce que fera le secrétaire et soit-disant garde du corps du gouverneur, Nuv HARSET. En effet, tu as des raisons de croire que cet homme a un

lien (probablement faible, mais présent) avec la résistance. Après tout, s'il te « vole » ton blaster — ce qui t'empêchera de tirer dessus s'il tente quelque chose contre le gouverneur — comment pourrait-ce être de ta faute ? Il reste à discuter discrètement avec lui pour voir ce qui se passe. Remarque, en tant que chef de la sécurité, ça doit pouvoir s'arranger.

Certes cette position donne quelques avantages, mais elle donne aussi quelques responsabilités. Tu connais les actions à faire en situation d'urgence par cœur, et ce sera à toi de les rappeler à tout le monde en cas de problème (qu'il soit dû à un événement extérieur ou à un tué/blessé dans le vaisseau). D'ailleurs, il est temps de vérifier que tout se passe bien : les passagers ont air de beaucoup discuter, cela peut vouloir dire beaucoup de choses...

**Matériel** Ton personnage possède un blaster. Libre à toi de l'utiliser comme tu le souhaites, à condition de prévenir un maître du jeu à chaque utilisation.

Tu possède 1 000 crédits anacréonien, ce qui est l'équivalent de quasiment une année de ton salaire.

### **Objectifs**

- Assurer la sécurité du vaisseau.
- Tâcher d'assassiner le gouverneur à l'aide de membres de la résistance (s'il y en a dans le vaisseau), mais sans mettre ta propre vie en danger.