Les Conspirations d'Anacréon

Martin Bodin

Table des matières

1	Présentation générale de l'Univers	2
2	Présentation générale de l'action	3
3	Ton personnage: Nuvan Harsam	5

Présentation générale de l'Univers 1

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!

Cela va faire plusieurs milliers d'années que l'homme a conquis la galaxie. Il a fait énormément d'avancées technologiques, même si les connaissances tendent à devenir trop complexe et que les avancées sont de plus en plus rares en matière technologique.

Je met ici une frise chronologique de l'humanité:		
Années 2100	L'homme est capable de se déplacer de manière acceptable-	
	ment rapide dans tout le système solaire, les premiers robots	
	(métalliques, mais de forme humaines) sont créés.	
Années 2600	La Terre combat ses colonies qui réclament leur indépendance.	
	Les colonies gagnent et commencent à former un tout politique.	
Années 4700	Les villes terrestres s'enferment sous de gigantesques dômes. Il	
	n'y a plus que des mégalopoles où les hommes ont peur de voir	
	la lumière du Soleil.	
Années 5000	Les terriens sont totalement enfermés dans leurs villes et ont	
	peur des robots en général. Les planètes indépendantes (il y	
	en a une cinquantaine) des Spacers au contraire vont jusqu'à	
	tester les robots humanoïdes (à peu près indiscernables d'un	
	humain), mais finissent par abandonner l'idée.	
Années 5200	Un groupe de terriens se libèrent 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 de pays d'autrefois recommencent à des échelles	
	de distance beaucoup plus grandes.	
Années 12 500	La république de TRANMOR de aréa : c'est l'ar 1 de l'Ère Co	

Années 12 500 La république de Trantor se crée : c'est l'an 1 de l'Ére Galactique. (on passera maintenant à ce calendrier pour la suite.)

Années 10 000 C'est l'apogée de l'Empire Galactique de TRANTOR : il s'étend sur toute la Galaxie.

Années 12 050 L'Empire commence de plus en plus à perdre le contrôle des sections de la périphérie de la Galaxie... Tels celui d'Anacréon. C'est ici que la Murder a lieu.

An 12 069 An 1 de l'Ère de la Fondation.

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

Un petit détail pour mettre de l'ambiance : ci-dessous le logo représentant l'Empire. (présent sur tous les uniformes impériaux par exemple...)



2 Présentation générale de l'action

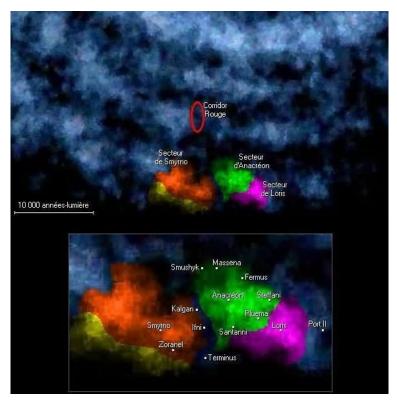
À propos du système politique J'ai pris beaucoup de liberté sur ce que signifiait le terme « gouverneur royal » sur Anacréon. En l'occurrence, j'ai choisi pour les besoins de l'intrigue le sens d'un gouverneur tout puissant, ou presque, mais qui est soumis à des « votes » réguliers pour savoir s'il reste en place. Cependant, les gouverneurs restent « royaux » : 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).

J'espère que cette entorse au monde d'Asimov ne froissera personne.

Lieu de l'action On se place dans un univers « fortement inspiré » des FOUN-DATIONS 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 marqué en province.

Toute l'action se passe dans un vaisseau spatial naviguant dans la province d'Anacréon, parmi les plus éloignées de la capitale de l'Empire, Trantor.

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



Synopsis Le gouverneur d'Anacréon et plusieurs de ses conseillers sont en

train de se faire inspecter par un homme de l'Empire (venant de TRANTOR). Le vaisseau se dirige vers ANACRÉON (il venait de sa lune habitée, où on a accueilli l'ambassadeur).

Avertissement Certains d'entre vous possèdent ou viendront à posséder des blasters ou d'autres armes. Comme vous incarnez des personnages normaux, il faut que vous ayez conscience qu'un SEUL tir est mortel si il vise certaines parties du corps (poitrine, tête,...). Réfléchissez donc bien avant de les utiliser.

3 Ton personnage: Nuvan Harsam

Description physique Assez jeune, pas très grand, plutôt maigre.

Ton personnage Depuis que est devenu majeur, tu comprend mieux combien le gouverneur Paul LEDAR est un vrai connard. Il n'a jamais eu aucune conviction politique, aucune action qui aurait permis d'aider la société du système. Non, rien! Par contre la corruption, ça il connaît bien.

Maintenant tu vois bien le système tel qu'il est : une dictature. Certes, il y a encore des symboles (on offre une possible réélection du gouverneur), mais rien qui pourrait vraiment empêcher tout cela.

Il est maintenant temps d'en finir avec ce système qui a montré qu'il avait touché ses limites. Il est temps de rétablir un vrai système démocratique comme autrefois. Mais le seul moyen d'arriver à ces fins est la force, malheureusement.

Tu fait maintenant partie de la « Rébellion », le mouvement de résistance contre le gouverneur. C'est un groupe secret qui a réussit à prendre une relative importance pour un tel mouvement. Tu as déjà participé à des « coups » et a failli y perdre la peau. Mais c'est pour la bonne cause : jamais tu n'hésitera une seule seconde à sacrifier ta vie si cela peut permettre de rétablir à coup sûr une démocratie ou quelque chose approchant. La plupart de ces actions se faisaient dans la ville où les partisants pour la Rébellion sont les plus nombreux : la ville de CONCATALLE.

Mais là... là, tu es sur un coup vraiment très important. Tu as su prouvé ta loyauté, toute la Rébellion te fait confiance pour cette mission. Tu ne les décevra pas.

Tu as réussi à te faire embaucher dans un vaisseau du gouvernement, en tant que responsable des communications avec l'extérieur. En pratique, c'est un petit rôle : la plupart des informations transites directement des ordinateurs de bord vers un central basé sur la planète d'Anacréon. Ton rôle dans le vaisseau consiste à communiquer aux membres de l'équipage les informations importantes, ou de faire la requête inverse.

Mais ce qui est important est que des agents bien placés de la Rébellion on fait que le vaisseau sur lequel tu travaille depuis un certain temps sera celui qui transportera le gouverneur sur la planète depuis la lune de celle-ci. Un ambassadeur de Trantor vient en effet d'atterrir sur cette dernière, et il est de bon ton pour un ambassadeur de faire bonne figure en l'accompagnant personnelement. Ta mission est ainsi de faire tout ce que tu pourra pour assassiner Paul LEDAR.

Tous tes faits et gestes sont probablement surveillés sur la planète (il y a des caméras quasiment partout sur le vaisseau, qui restransmettent probablement au central), inutile de ramener une arme (ou du poison ou n'importe quoi) ou d'en voler sur place, on ne te laissera pas faire et tu sera abattu avant même d'avoir pu faire quoi que ce soit. Ta mort avant que tu ait fait ta mission sera une très grande perte pour la Rébellion : elle a travaillé très activement, et plusieurs hommes sont déjà morts pour que la situation actuelle soit ainsi. Il s'agit donc de faire les choses bien.

Lorsque tu as enfin vu dans le vaisseau le gouverneur, il était cependant accompagné (outre les conseillers, et tout ce qui va avec) par un garde du corps qui avait l'air assez... inflexible. Ça risque d'être coton.

Heureusement, des membres de la Rébellion ont réussi à trouver la fréquence de communication du vaisseau : peut-être la Rébellion en saura plus plus tard.

En pratique, actuellement, la mission est de trouver qui ici pourraient t'aider; puis de voir si on peut passer à l'action. Il ne faudrait pas perdre cette occasion : si lors de l'arrivée dans l'atmoshpère basse d'ANACRÉON, tu n'est toujours pas passé à l'action, il faudra prendre un peu plus de risques (sauf si ce garde du corps est trop efficace bien entendu, il ne s'agit pas de suicider).

Matériel Nuvan Harsam possède une oreillette. Attention, il ne possède pas d'arme.

Lorsque le vaisseau reçoit une transmission de l'extérieur, les maîtres du jeu devront te prévenir.