

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 : Dacan Calrines	5

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 !

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 acceptablement 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 mégaloïles 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 <i>Spacers</i> 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 TRANTOR se crée : c'est l'an 1 de l'Ère 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

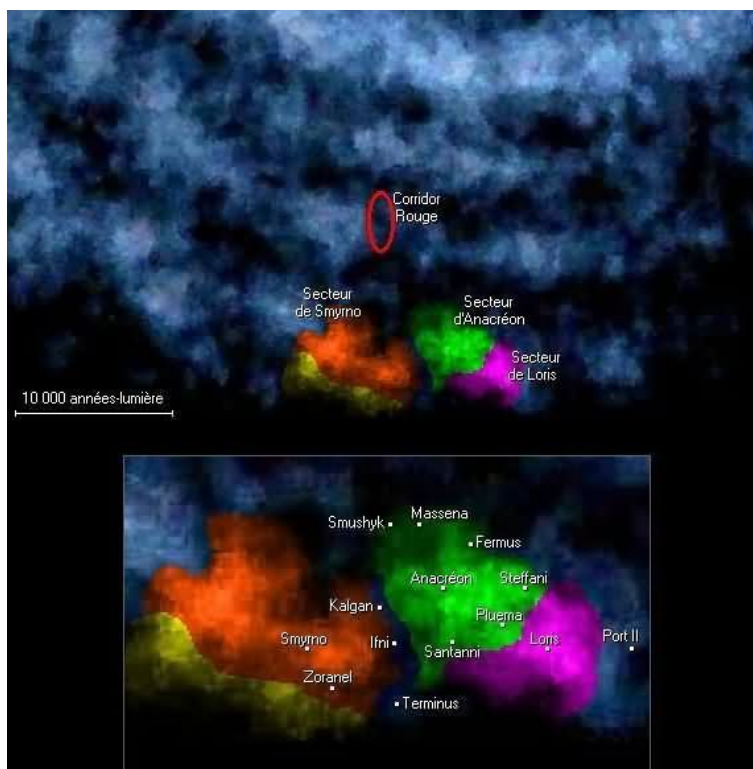
À propos du système politique J'ai pris beaucoup de liberté sur ce que signifiait le terme « gouverneur royal » sur ANACRÉON. En l'occurrence, j'ai choisi pour les besoins de l'intrigue le sens d'un gouverneur tout puissant, ou presque, mais qui est soumis à des « votes » réguliers pour savoir s'il reste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

Description Physique Plutôt petit et baraqué. Ce n'est pas le genre de personne à qui on oserait provoquer. Tu n'as pas l'air très finaud, mais très menaçant.

Habillé en uniforme pseudo-militaire.

Le personnage Le blanc total!

Depuis ce matin, tu ne sais pas ce que tu as, mais tu viens de te relever avec une gueule de bois impossible. Impossible bien évidemment de ce rappeler quoi que ce soit de ce que tu as fait la veille. Plus embêtant, impossible de se rappeler quoi que ce soit.

Bon. En te réveillant ce matin — un peu perturbé, il faut le dire... — tu finis par faire une petite inspection de tes environs. Tu t'es réveillé dans une petite chambre très étroite — probablement dans un vaisseau spatial, mais tu ne reconnais pas vraiment le vaisseau (de toute façon, ils se ressemblent tous...). Un uniforme est jeté sur la chaise près de ton lit. Il te va parfaitement ; tu le met. La plaque inscrite dessus porte le nom de Dacan CALRINES... Cela ne te dit rien, mais tu ne te souviens même plus de ton propre nom. Bon, disons que c'est le tiens.

Tu te lève, et remarque que ton oreiller a une texture étrange. Ça ne ressemble pas aux oreillers habituels dans ce genre de vaisseau. Tu l'éventre et trouve quelques petits sac... À peine 10cm par 5cm, transparents, tous remplis d'une poudre brune. Tu ne vois pas vraiment ce que ça pourrait être, mais tu ne préfère pas trop savoir. De la drogue ? Des nanites inactivées ? Tu ne vois pas.

Bon, continuons l'inventaire... Sous le lit ? Il se trouve quelques affaires personnelles, ainsi qu'une caisse bien bazarée au fond. Lorsque tu la sort de sous le lit, cela laisse apparaître une grande quantité de crédit. Ça, par contre, tu te souviens que tout cela représente beaucoup d'argent pour quelqu'un n'ayant qu'un uniforme comme le tiens. Tu ouvres non sans difficulté la caisse : elle est remplie de blaster !

Ça commence à devenir vraiment louche, là. Bon, tu préfère ne pas en savoir plus pour l'instant, essayons plutôt d'explorer le reste du vaisseau.

Sur ta porte, un post-it te rappelle d'aller voir IDASKI pour un briefing (enfin, tu imagines que c'est ça, c'est de la prise de note assez elliptique). Une heure est indiquée, tu regardes ta montre : c'est dans à peine 20 minutes ! Si on ne veux pas trop te poser de questions, et pour en savoir facilement plus, il vaudrait mieux que tu trouve cette IDASKI assez vite !

Matériel Ton personnage possède sur lui un blaster (les tirs sont léthaux sur un humain si envoyé aux bons endroits) et un communicateur.

À chaque utilisation d'un de ces éléments, merci de prévenir un maître du jeu.