

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 : Danrell Sonen	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

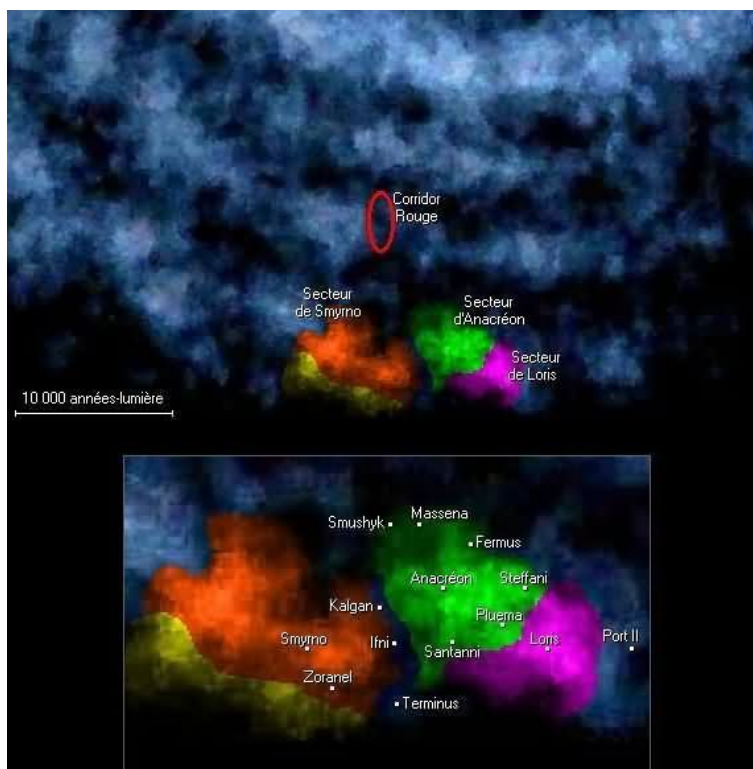
À propos du système politique J'ai pris beaucoup de liberté sur ce que signifiait le terme « gouverneur royal » sur ANACRÉON. En l'occurrence, j'ai choisi pour les besoins de l'intrigue le sens d'un gouverneur tout puissant, ou presque, mais qui est soumis à des « votes » réguliers pour savoir s'il reste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

Ton personnage est en réalité un robot : Avant que l'empire n'existe encore, il y avait deux « clans » — les *Spacers* et les *Settlers*. Pour faire vite : les Spacers vivaient sur une dizaine de planètes, pouvaient vivre jusqu'à plusieurs centaines d'années, et vivaient au milieu d'une foule de robot dans une société où le taux de natalité était contrôlé afin d'éviter toute surpopulation. Ils avaient eu pendant très longtemps le contrôle politique de la Terre. Les Settlers quant à eux sont d'anciens Terriens qui ont réussi à se libérer de l'hégémonie des Spacers. Ils refusaient tous robots, et ont permis de rapidement construire ce que l'on appelle maintenant l'« Empire ».

Tu as été réactivé bien après la fin de l'hégémonie Spacer par un Spacer extrémiste voulant donner une chance aux robots. Comme tout robot, tu suis les trois lois de la robotique :

- Jamais tu ne feras du mal à un humain, que se soit en faisant une action ou en ne faisant pas une action.
- Tant que les ordres des autres humains ne contredisent pas la règle précédente, tu obéis aveuglement aux humains.
- Tant que tu ne désobéis pas aux deux lois précédentes, tu tentes autant que tu peux de te protéger toi-même.

D'apparence extérieure, tu ressembles totalement à un humain, aux différences près que tu as tendance à paraître sans émotions quasiment tout le temps. Par contre, comme tout robot, tu as une force extra-ordinaire. (Mais tu ne la montres jamais, sauf si cela contredit les deux premières lois.) Contrairement à Daneel OLIVAW, tu n'as jamais vraiment réfléchi à la possibilité d'une « loi zéro ».

En tant que robot, tu as bien vu que si tu restais à TRANTOR, le centre de l'Empire, jamais tu ne pourrais éviter d'être repéré comme étant un robot (ne serais-ce que parce que tu ne veillais pas). Tu as donc décidé (suivant la troisième loi) de partir dans les périphéries de la Galaxie.

Cela va bientôt faire près de 13 000 ans que tu as été activé. Depuis ce temps là, tu es passé de systèmes en systèmes dans les périphéries de la Galaxie. Tu te fais passer pour un humain, tu tentes de te faire le moins remarquer possible, tout en prenant part à la vie humaine. Assez souvent, tu restes environ 60 ans sur une planète avant de changer de système.

Cette fois-ci, il semble que tu aies été particulièrement chanceux : En arrivant sur ANACRÉON, tu t'es très vite fait repéré en sauvant un habitant. Tu t'es assez vite lié d'amitié avec lui. (Depuis le temps, tu as l'habitude de parler sans jamais te trahir.) Ta capacité à calculer des probabilités d'actions ou de décisions c'est assez vite trouvée utile ici. Tu as réussi à te faire nommer conseiller du gouverneur.

Comme tout robot, ton idée de la « Justice » est assez simpliste : suivre les lois (de la robotiques, comme les lois humaines). Inventer une loi n'est pas ton fort, sauf si cela renforce une autre. Souvent, tu te contentes d'indiquer au gouverneur Paul LEDAR ce que tu considères comme étant l'action politique la plus probable.

Tu as déjà eu suffisamment d'indices pour voir que Paul LEDAR détournait des quantités d'argent dans le seul but de se faire réélire. Tu trouve cela assez louche, mais comme certaines lois sont ambiguës, tu ne vois vraiment le problème. En fin de compte, tu ignores simplement cette affaire, même si tu pourrais la lâcher sans le faire exprès (mais jamais de manière volontaire, sauf si on t'a demandé ce que tu savais sur lui).

Tu sais très bien ce qui pourrais se passer si on te donnait un ordre : tu le suivrais sans même réfléchir. Pour éviter cela, tu as appris à ne jamais te mêler d'affaires qui ne te concerne pas, à rester proche de Paul LEDAR, où jamais personne n'oserait te donner un ordre direct. (Tu es tout de même le conseiller du gouverneur !) Depuis le temps que tu es activé, tu as su trouver des « limites » aux lois robotiques : si quelqu'un te demande ce que tu sais sur tel sujet, il ne te demande pas directement de dire tout ce que tu sais, mais juste de dire ce que tu penses *pourrais* être vrai compte-tenu de tes informations par exemple. Tu as su jouer sur ce tranchant de la langue pendant un certain temps.

Actuellement, ton rôle de conseiller est de mettre au clair ce qui se passe exactement à ANACRÉON concernant les trafics de drogue. Pour l'instant, la seule chose que tu sais dessus est la présence de quelques réseaux. En soupesant les probabilités, tu penses que la majeure partie se trouve dans la ville de CONCATALLE, mais tu n'en sais pas encore assez pour pouvoir effectuer la moindre action de la part du gouvernement.

Capacités spéciales Ton personnage possède une force surhumaine. Il a aussi une très grande connaissance d'énormément d'affaires louches dans la Galaxie.

Bien entendu, il ne va pas le montrer à tout le monde, de peur de montrer aux autres sa véritable identité ; mais s'il se produit un cas où il se retrouve avoir besoin de le faire (par exemple pour obéir à une des lois), merci d'appeler un maître du jeu.