

Les Conspirations d'Anacréon

Martin BODIN

Élaine Plunkett

Table des matières

1	Présentation générale de l'Univers	1
2	Présentation générale de l'action	2
3	Ton personnage : Yanri Trader	3

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...

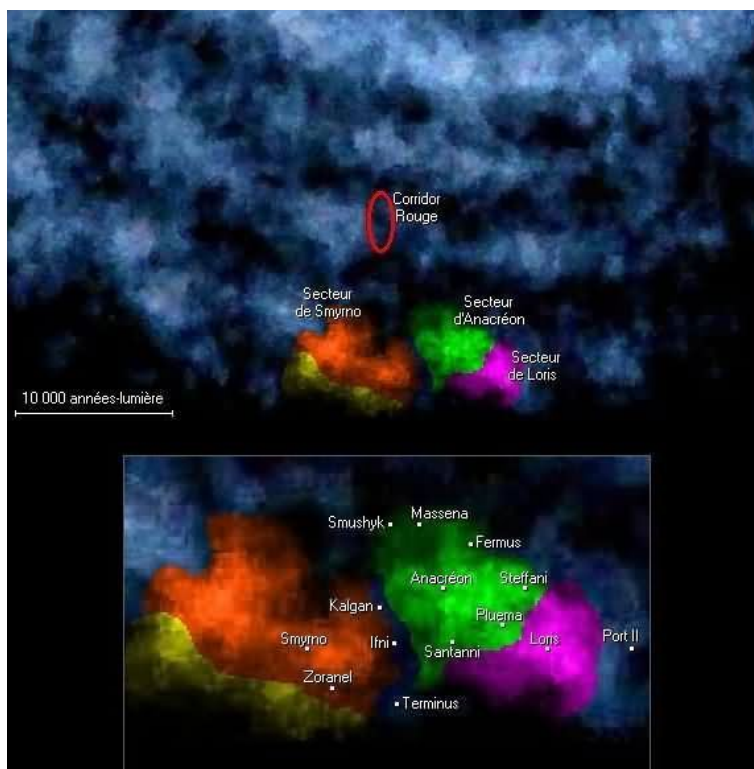
On se place donc dans un univers « fortement inspiré » des FOUNDATIONS d'Isaac ASIMOV, juste avant la colonisation de la planète TERMINUS par la première fondation. L'empire existe encore, même s'il présente des signes de faiblesse assez marqués en province.

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 province¹ 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 : Yanri Trader

Ton personnage vient de la planète SMYRNO. C'est la planète principale d'un secteur voisin, le secteur de SMYRNO.

Actuellement, la guerre fait rage sur IFNI, une autre planète du secteur de SMYRNO. Tu as fait parti des personnes enrôlées plus ou moins de force pour aller servir ton secteur sur cette planète. Tu y as vu des choses assez horribles, ce qui t'as rendu totalement impassible maintenant à à peu près n'importe quoi.

On t'a vite remarqué là-bas pour tes aptitudes à masquer tes émotions et à agir de façon froide et calculée. Tu as rapidement gravi les échelons, en particulier car les missions à risques ne te faisait pas peur.

Au bout de quelques années, le service d'espionnage a fini par s'intéresser à toi. Tu as tout de suite accepté. Te voici maintenant espionne de SMYRNO.

Le fait que l'Empire commence à s'effacer ici en périphérie a poussé ton gouvernement à s'inquiéter de ses voisins, en particulier le secteur d'ANACRÉON. On t'a donc envoyée enquêter sur ANACRÉON sur les différentes « magouilles » politiques qui s'y passe. S'il t'est ensuite possible de mettre la pagaille dans le secteur *de manière discrète* (personne ne doit se douter que SMYRNO n'occupe des affaires d'ANACRÉON), tu as carte blanche.

Tu as vite réussi à t'intégrer et à voir de nombreuses choses sur la planète. Tu as tout de suite compris que le gouverneur Paul LEDAR était un homme profitant de la corruption pour rester à son poste. Tu as aussi pris connaissance de la résistance locale contre le gouverneur. Elle est assez faible, mais composée de quelques personnes capables d'aller jusqu'au bout pour leurs fins.

Tu admires de plus en plus cette *Rébellion*, et tu aimerais te faire connaître d'eux comme alliée. Malheureusement, cela ne fait pas encore suffisamment de temps que tu es ici pour avoir réussi à

s'infiltrer. Mais cela reste dans tes objectifs.

Mais ton but principal reste l'espionnage. Tu dois ainsi trouver tout ce que ton gouvernement pourrait savoir d'utile sur ANACRÉON. Si tu peux, tu dois aussi faire ton possible pour « couler » ANACRÉON, par exemple en déclenchant une guerre civile entre le gouverneur et la résistance. Bien entendu, tu ne dois en aucun cas de faire connaître comme espionne, ou plus généralement comme originaire de SMYRNO. Tu as tout tes papiers anacréoniens, et tout ce qu'il faut pour te faire passer comme citoyenne d'ANACRÉON. Au pire, tu as été entraînée à la torture et aux menaces : on ne pourra rien de faire sortir en te menaçant ; tu préférerais mourir que de dévoiler ton origine ou ta véritable identité.

Pour l'instant, tu as réussi à te faire passer comme responsable technique sur ce vaisseau. Paul LEDAR y est présent, tu le sais, et c'est une bonne occasion pour mettre des bâtons dans les roues du gouvernement local. Personne ici ne semble vraiment s'y connaître en technologie, personne ne te posera de question sur ton rôle donc. En tant que responsable technique, tu as pu placer quelques mouchards dans le vaisseau.

D'après ce que tu apprends, un ambassadeur de TRANTOR est lui aussi présent dans ce vaisseau ! C'est une occasion parfaite pour tous tes plans !

Matériel En tant qu'espionne, Vanri THRAWDER possède de nombreux petits gadgets d'agent secrets. À chaque utilisation de l'un d'eux, merci de prévenir les maîtres du jeu.

Voici la liste :

- Les fameux mouchard dans le vaisseau : tu pourras par exemple demander aux maître du jeu si tu peux réécouter une conversation qui s'est déroulée dans un endroit du vaisseau. (Il est possible qu'il n'y ai pas de mouchard à cet endroit bien entendu...)
- Des pilules mnémoniques, somnifères, poisons.
- Des armes blanches camouflées. (Attention, effet non garanti : les maîtres du jeu ont tous les pouvoirs)
- Des coupes-câbles, et autre matériel permettant de saboter le vaisseau.
- Des lunettes infrarouges.
- Un « tazer » dissimulé dans un téléphone portable.

Tu possèdes de plus 3 750 crédits locaux répartis en différentes coupures. Cela doit être l'équivalent d'un ou deux ans de salaire moyen ici : tu dois pouvoir l'utiliser pour en soudoyer certains.

Objectifs

- Cacher ton identité d'espionne à tous prix.
- Trouver des contacts avec la « Rébellion ».
- Destabiliser le gouvernement d'ANACRÉON par tous les moyens possibles.