

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 : Vanri Thrawder	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

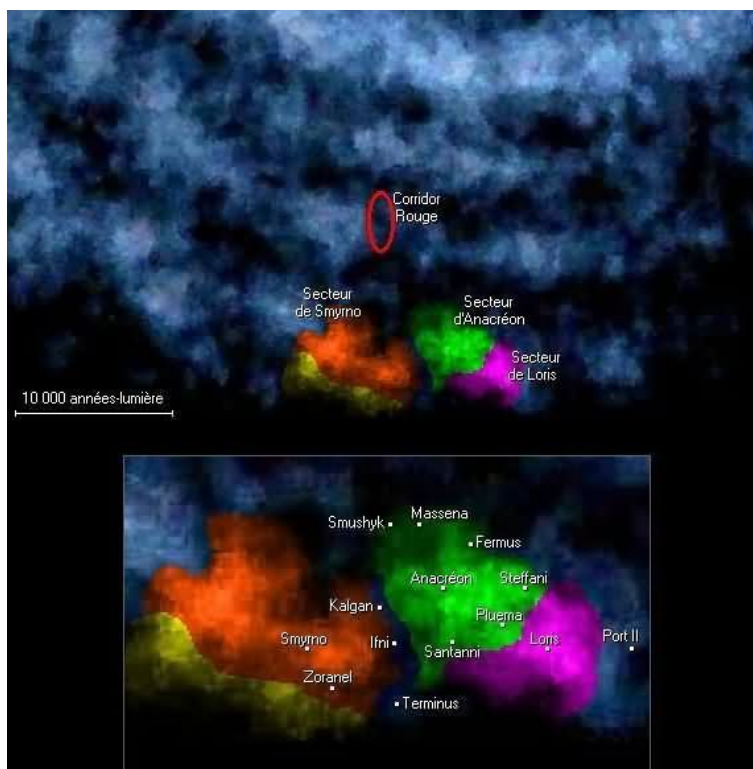
À propos du système politique J'ai pris beaucoup de liberté sur ce que signifiait le terme « gouverneur royal » sur ANACRÉON. En l'occurrence, j'ai choisi pour les besoins de l'intrigue le sens d'un gouverneur tout puissant, ou presque, mais qui est soumis à des « votes » réguliers pour savoir s'il reste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

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 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 a vu des choses assez horribles, ce qui t'as rendu totalement impassible maintenant.

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 grâvi les échelons, en particulier car les missions à risque 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.

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 aimerait 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 anacreonniens, 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.

Tu as également tenté de mettre le bazar dans la sécurité du vaisseau, afin de faciliter tes prochaines actions. Pour cela, tu as remplacé les pilules pour la toux de Dacan CALRINES (tu avais remarqué qu'il était un peu malade récemment) par des pilules mnémoniques. Si tout se passe bien, il ne devrait plus se souvenir de quoi que ce soit à son réveil. Puis tu as laissé quelques « indices »

dans le vaisseau qui laisserait à penser qu'il organiserait un petit trafic d'armes dans la région de MENELEUS, une autre planète du secteur d'ANACRÉON. (Il y a maintenant par exemple une caisse pleine d'armes dans sa chambre.)

Matériel En tant qu'espionne, Vanri THRAWDER possède de nombreux petits gadgets d'agent secret. 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 pourra 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 ait 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 infra-rouges.
- Un « tazer » dissimulé dans un téléphone portable.