

*"Exil est un vieux monde moribond,
où l'homme n'est guère plus qu'une maladie de fin de vie..."
un philosophe exiléen*

*"Exil est la perle noire d'un océan tragique"
Arvil de Nessim, voyageur et écrivain*

Crédits

*Exil est dédié à ma fille, Noémie
Avec tout mon amour*

Conception de l'univers

Emmanuel Gharbi

Système de jeu

Antoine Bauza

Idées complémentaires

Antoine Bauza, Isabelle Gharbi, Emmanuel Gaillot

Graphisme, logo d'Exil et feuille de personnage

Françoise Sengissen

Illustration de couverture

Jean-Florian Tello

Relectures et corrections

Antoine Bauza, Isabelle Gharbi, James Crook

Scénario « Le Passager des Ombres »

Antoine Bauza

Scénario « Un bouquet de fleurs fanées »

Emmanuel Gharbi

Remerciements

- à Isabelle Gharbi pour son soutien permanent, pour avoir supporté la longue gestation d'Exil et pour être experte en « noms bizarres »,
- à Emmanuel « Poume » Gaillot pour m'avoir remonté le moral et conseillé de mener à bien la réalisation de ce projet,
- à Antoine Bauza pour avoir été interpellé par cet univers et s'y être autant investi, avec beaucoup de talent
- à David « Wedge 3D » Quiquempoix pour ses conseils,
- à Françoise Sengissen et Jean-Florian Tello pour avoir mis leur talent au service d'Exil,
- à James Crook pour les longues corrections et la logistique sans faille,
- à Mickaël Baron, Thierry Odièvre, Mickaël Lapert, Grégory François et Jérémy Lugand pour avoir testé les premières idées à l'origine d'Exil, il y a bien longtemps.

Table des Matières

<u>Crédits</u>	_____
<u>Table des Matières</u>	_____
<u>Introduction : Exil, cité mystérieuse</u>	_____
<u>Lexique exiléen</u>	_____
<u>Exil, la lune</u>	
<u>Exil, Lune de Forge</u>	_____
<u>Navires et pêcheries</u>	_____
<u>Créatures et légendes de l'Océan Noir</u>	_____
<u>Les Portes d'Airain</u>	_____
<u>Les abords de la cité</u>	_____
<u>Exil, la cité</u>	
<u>Présentation d'une cité géante</u>	_____
<u>Immeubles et passerelles</u>	_____
<u>Le port d'Exil</u>	_____
<u>La Cité industrielle</u>	_____
<u>Palais et jardins exiléens</u>	_____
<u>La Cité administrative</u>	_____
<u>La Cité universitaire</u>	_____
<u>La Cité machine</u>	_____
<u>La Cité militaire</u>	_____
<u>Zones mortes et bas-fonds</u>	_____
<u>Vivre en Exil</u>	
<u>La société exiléenne</u>	_____
<u>Problèmes d'une cité géante</u>	_____
<u>La vie quotidienne</u>	_____
<u>La technologie exiléenne</u>	_____
<u>Les transports</u>	_____
<u>Se divertir en Exil</u>	_____
<u>Ordre et justice</u>	_____
<u>Forge, le continent</u>	_____
<u>L'Empire de Kargarl</u>	_____
<u>Le Royaume d'Autrelles</u>	_____
<u>La Ligue des Duchés</u>	_____
<u>La Sostrie</u>	_____

Le Royaume de Talbes

La république d'Autrans

Les Terres de Lonastre

Le Protectorat de Scovié

Petites nations forgiennes

Mystères exiléens

Les Scientistes

Les Stalytes

La création d'un personnage exiléen

Les règles

Le profil du personnage exiléen

Archétypes

Historiques

Avantages / désavantages

Attributs

Talents

Description des Talents

Jarc de Sylphes, artiste peintre exiléen

Le système de jeu : Introduction

Résolution des actions

Combat

Règles avancées de Combat

Etat de Santé, dommages et soins

Petit lexique technique

Acquérir de l'expérience

Le Détachement

Automates

Aventures, mystères et intrigues

Aventures en Exil et sur Forge

Le Passager des Ombres

Un bouquet de fleurs fanées

Annexes

Le bestiaire exiléen

Armes exiléennes

Liste de prix

Les inspirations d'Exil

Personnages prêts à jouer

Introduction : Exil, cité mystérieuse

Exil est une cité d'acier géante, bâtie sur les restes de l'antique nécropole cyclopéenne d'une race oubliée, abritant une civilisation humaine décadente. Plongée dans une nuit glaciale presque perpétuelle, battue par les vents, les pluies ou la neige, Exil est perdue au milieu d'un immense et insondable océan noir. C'est la seule cité bâtie sur la lune aquatique qui porte le même nom qu'elle, Exil...

Cette lune orbite autour de Forge, une planète au climat froid et hostile, chichement éclairée par un soleil en fin de vie. Forge n'est composée que d'un seul et vaste continent, une terre rude et glacée, morcelée en une multitude d'Etats, tous moins avancés technologiquement que la Cité Lunaire.

Les êtres humains se sont développés à la fois sur Forge et sur Exil, prenant naturellement la dénomination de forgiens et d'exiléens. Pour désigner les forgiens, les habitants d'Exil utilisent parfois le terme de Continentaux, d'une manière un rien péjorative.

Un résumé hasardeux et embrumé : histoire de la cité d'Exil

Il y a bien longtemps, les hommes furent arrachés brutalement à leur monde natal, dont le nom est depuis perdu dans les brumes de l'oubli. Ils furent déposés sur Forge par une antique et étrange race aujourd'hui disparue, que l'on ne connaît plus que sous le nom d'Anciens. Au faite d'une technologie aujourd'hui oubliée, les Anciens étaient nomades et voyageaient de monde en monde, mais Forge semblait revêtir une importance particulière à leurs yeux. Lorsqu'ils prirent les humains comme esclaves, les Anciens étaient déjà une race sur le déclin.

Voyant leur nombre diminuer sans cesse, ils décidèrent de faire de la lune aquatique de Forge un sanctuaire, un gigantesque cimetière pour leurs disparus, un lieu de mémoire qui abriteraient l'ensemble de leurs connaissances. Une série d'îlots noirs et tranchants comme l'obsidienne furent utilisés pour bâtir des tombeaux cyclopéens et d'énormes palais destinés à abriter les corps momifiés des leurs.

Ce fut la raison de l'arrivée des esclaves humains sur Forge : bâtir ce gigantesque sanctuaire, grâce aux pierres arrachées au Continent. La lune sacrée devint ainsi à tout jamais pour les humains le symbole de leur arrachement à leur monde d'origine. Nul ne sait comment les Anciens avait baptisé leur sanctuaire, mais pour les humains, il devint Exil...

Sous la férule des Anciens, les humains prospérèrent, et cela malgré les difficiles conditions de vie sur Forge. Les Anciens n'étaient pas de mauvais maîtres. Une partie des humains vivaient sur Exil, afin d'assurer la construction et l'entretien des tombeaux et palais sanctuaires. Les autres humains, les forgiens, développèrent leur propre civilisation sous la férule des Anciens. Pour eux, la lune était un lieu interdit. Les Anciens eux-mêmes ne vivaient pas en Exil, mais dans leurs tours d'acier dressées sur le continent. Ils ne venaient en Exil qu'en pèlerinage, pour se recueillir au pied des gigantesques tombeaux de pierre. A l'époque, le lien était pourtant permanent : fichées en plein océan exiléen, les Portes d'Airain ouvraient un passage navigable vers les eaux de Forge.

Les Anciens ne purent vaincre leur dégénérescence. Peu à peu, leurs forces déclinant, ils abandonnèrent Forge aux humains, bravèrent leurs propres interdits et s'enfermèrent dans l'oubli de leurs palais morts sur Exil, auprès de leurs défunts. Privé de la technologie des Anciens, Forge sombra dans

un âge sombre et barbare. Un jour, les Anciens fermèrent les Portes d'Airain.

Les humains d'Exil, coupés de leurs frères forgiens, survécurent pourtant. Bien naturellement, ils finirent par abattre leurs derniers maîtres et conclurent ainsi la lente agonie des Anciens. Sur les ruines des tombeaux cyclopéens naquit une nouvelle cité et une nouvelle civilisation, brillante et décadente à la fois. La cité d'Exil était née...

Un monde d'acier et de brume

Aujourd'hui, Exil est une monstrueuse cité de pierre et de métal. Elle a absorbé les anciens tombeaux, phagocyté les anciens palais. Elle est devenue un dédale de fer, une pieuvre d'acier qui s'enfoncé bien au-dessous du niveau de l'Océan Noir...

Il est difficile de décrire cette cité sans se perdre dans ses détails : dans ses tréfonds mécanisés, Exil est une énorme machine incompréhensible, originellement bâtie par les Anciens pour assurer l'entretien de leurs palais mortuaires. De ces palais ensevelis, il reste aujourd'hui des traces : ils sont le fondement des palais des familles nobles, le socle des ruelles exiléennes, les fondations des immeubles bâtis par les ingénieurs. Des dédales inexplorés s'enfoncent encore au cœur de la cité, peut-être vers des secrets oubliés des Anciens.

Exil est aussi une cité grouillante d'activité, qui pulse en permanence... Plongée dans une nuit quasi perpétuelle et un brouillard impénétrable, elle est un amalgame inextricable de ruelles escarpées, de passerelles suspendues, de maçonneries étranges, de conduits d'entretien, de mystérieux labyrinthes, de machines absurdes et gigantesques, de temples fracassés et de constructions défiant l'imagination. Dans l'obscurité complice se glissent de sombres créatures. Le mystère y est permanent. Depuis les plus hautes flèches de la Cité Verticale jusqu'à ses bas fonds brumeux, des êtres rodent, des complots se trament, des vies se jouent et des secrets sont révélés...

Au sein d'Exil a grandi la théorie du Machinisme prônée par la caste des Ingénieurs civils qui automatisent et reconstruisent perpétuellement la Cité d'Acier, sur la base des incompréhensibles mécanismes légués par les Anciens. Exil est aussi le berceau des inquiétants Scientistes, étranges héritiers des techniques anciennes et explorateurs

des voies interdites de la connaissance, maîtres des Portes d'Airain.

Exil a vu la naissance d'Administration, dédiée à la gestion de la Cité, qui devint une énorme machine bureaucratique autonome prompte à broyer ses habitants, à la tête d'un système d'information tentaculaire tenu par des intelligences mécaniques.

Enfin, Exil fut contrainte d'accueillir les Stalytes, d'énigmatiques étrangers, semble-t-il capables de manipuler le temps et l'espace, et qui poursuivent d'énigmatiques desseins sans sembler se soucier des humains...

Les Exiléens

Exil abrite une civilisation tout autant brillante que complexe, affublée d'un énorme sentiment de supériorité envers ses cousins forgiens qu'elle considère comme arriérés. Les exiléens sont un peuple aux normes sociales très codifiées et aux comportements complètement contradictoires. Hédonistes, ils se révèlent à la fois passionnés par l'art, la beauté et le savoir. Ils sont obsédés par le progrès, qu'ils vénèrent au plus haut point et dont les ingénieurs et les scientifiques sont l'incarnation parfois effrayante. Pourtant avides de liberté et d'accomplissement personnel, ils ont développé une passion pour la rectitude, l'organisation et l'ordre, qui se reflète dans la toute puissance d'Administration.

Fiers de leur supériorité sur Forge, ils n'en sont pas moins terrifiés par les sombres secrets et les inexplicables créatures qui hantent les tréfonds de leur mémoire et de leur Cité, qu'ils n'ont jamais réellement réussi à percer à jour. D'une manière générale, les exiléens, inconsciemment, font tout pour nier les aspects déstabilisants de la vie dans la cité lunaire, et les mystères angoissants qui les entourent. Ce phénomène psychologique est appelé le Détachement.

De fait, les exiléens ne trouvent l'oubli de leur aliénation et de leurs interrogations que dans une constante fuite en avant. Les habitants de la cité lunaire sont obnubilés par la recherche effrénée de tous les plaisirs terrestres. Pour le forgien, la civilisation de la Cité d'Acier donne l'image d'une société décadente, tiraillée entre ses dogmes sociaux restrictifs et ses penchants autodestructeurs pour la débauche, le luxe et le pouvoir...

Exil et Forge

Il y a 150 ans, les scientifiques purent réouvrir les Portes d'Airain closes par les Anciens, ce qui leur donna une domination de fait sur la Cité d'Acier. Le choc fut énorme. Depuis cette époque, les liens avec Forge sont constants et complexes, le plus souvent au détriment des intérêts continentaux. Pour les exiléens, les continentaux sont des barbares amusants et exotiques mais dangereux, dont on craint qu'ils ne désirent un jour abattre la toute puissante cité lunaire. Exil appliqua donc avec véhémence une politique d'isolationnisme farouche, refusant toute ingérence dans les guerres incessantes qui déchirent le continent.

Du moins en apparence... Car en vérité, afin de préserver la suprématie exiléenne, on décida de tenir en laisse les bouillants continentaux. Secrètement, Exil intervint dans tous les états forgiens, excitant les rancœurs et les divisions, soutenant des dirigeants fantoches manipulés depuis la lune sanctuaire. 150 ans plus tard, Forge est toujours un monde morcelé, frappé par des guerres incessantes et fratricides.

Conservant jalousement ses progrès scientifiques, Exil ajouta à sa domination politique une suprématie du savoir, formant en son sein les élites continentales et imposant aux nations forgiennes ses conceptions et son mode de vie. Si le commerce a connu un essor sans frein, il sert en premier lieu les intérêts de la Cité d'Acier : les énormes établissements commerciaux exiléens, les Maisons de Change, prospérèrent comme jamais et mirent en coupe les richesses continentales. Certains barons exiléens n'hésitèrent pas à se tailler de véritables petits royaumes dans les campagnes encaissées de Forge.

Aux yeux des forgiens privés des progrès hérités des Anciens, Exil est une sorte d'aberration qui les regarde avec dédain et n'hésite pas à les exploiter. A la fois menace, modèle et phantasme, Exil possède une si attraction forte que nombre de forgiens s'embarquent tous les jours vers les Portes d'Airain, persuadés se de diriger vers une terre promise.

Arvil de Nessim, aventurier et érudit

Une bonne partie des citations illustrant cet ouvrage provient des œuvres de cet incomparable érudit et voyageur que fut Arvil de Nessim, autrellien devenu exiléen d'adoption.

Il est principalement connu du public exiléen pour ses nombreuses séries romanesques et ses feuilletons, mais on sait moins qu'il est également l'auteur d'une longue autobiographie, de nombreuses monographies et essais fort intéressants, de plusieurs recueils de poésie et surtout de très nombreux carnets de voyage. Touche à tout génial, il se passionna pour l'histoire, la géographie, l'étude des langues (il en parlait couramment lui !), l'architecture ou les sciences ingénieriques.

Après plusieurs voyages qui lui permirent de découvrir, subjugué, la Cité Verticale, Arvil finit par s'établir définitivement dans la cité, qu'il ne quitta que pour des voyages occasionnels à travers le continent forgien. Sa vie exiléenne fut des plus mouvementées. Il fréquenta tous les milieux de la cité, multiplia les aventures sentimentales, échappa de peu à plusieurs maris jaloux, gagna et perdit des fortunes au jeu, et s'acoquina vraisemblablement avec des gens peu recommandables qui lui inspirèrent bon nombre de ses histoires.

Difficile de dire ce qui finit par lui être fatal : les femmes, le jeu ou ses relations... Peut être tout à la fois. Quoi qu'il en soit, on le retrouva égorgé dans une loge privée de l'opéra d'Exil, à l'âge respectable de 73 ans. L'enquête piétina plusieurs mois avant que l'affaire ne soit classée sans suite, comme crime crapuleux. Ainsi finit Arvil de Nessim, à l'image d'un personnage de ses romans...

Même lorsqu'il n'est pas cité littéralement, le travail d'Arvil de Nessim est bien souvent la base des descriptions de cet ouvrage.

Lexique exiléen

Voici une sélection de termes parmi les plus fréquemment employés en Exil ou sur Forge. Ils sont destinés à vous donner un premier aperçu des particularités de cet univers...

A

Aberrations

On rassemble sous ce terme générique toutes les créatures non humaines qui hantent les tréfonds d'Exil. Plus particulièrement, ce terme s'applique aux monstruosité que la sagesse populaire exiléenne estime dues aux manipulations scientifiques.

Administration

C'est la structure bureaucratique tentaculaire qui gère la cité d'Exil. Elle est divisée en plusieurs départements qui sont chacun chargés d'un domaine d'action particulier.

Agents cadastrés

Ces fonctionnaires d'Administration travaillent pour le département Voirie. Ils sont chargés de tenir à jour les plans détaillés de la Cité Verticale. Cette tâche est un sacerdoce sans fin, étant donné les changements quotidiens qui affectent Exil.

Anciens

Ce terme désigne l'antique et mystérieuse race disparue qui a créé de gigantesques tombeaux sur Exil, la lune de Forge. Ces tombeaux ont servi de fondation à l'actuelle Cité Verticale. Les Anciens sont à l'origine des technologies qui régissent les Portes d'Airain.

Androïde ou automate

La science exiléenne a donné naissance à ces machines à l'apparence humaine, mues par des mécanismes complexes et une programmation informative. Les progrès dans ce domaine sont de plus en plus fulgurants.

Anges

Êtres diaphanes et insouciant, dotés d'une paire d'ailes transparentes. Sans que l'on connaisse réellement leur mode de reproduction, il semblerait que les Anges pondent des oeufs sous les structures d'aciers des passerelles. La grande mode exiléenne est de chasser ces êtres au fusil depuis les passerelles suspendues.

Autrans (république d')

Jeune nation forgienne, la république d'Autrans ressemble à une mosaïque coincée entre des puissances plus importantes qu'elle et minée par ses différences internes.

Autrelles (royaume d')

Nation forgienne en guerre avec l'empire de Kargarl. Le royaume d'Autrelles est en passe de devenir une nation puissante. Son jeune roi tente de réformer son royaume pour une plus grande équité sociale, mais de nombreux troubles l'empêchent pour l'instant de mener une politique très décidée.

C

Château

La terrible prison d'Exil, dressée sur un îlot rocheux à l'écart de la cité. Les conditions de détention y sont, dit-on, effroyables...

Chromatographe

Appareil terminal permettant de se connecter à Contrôle et au réseau informatif d'Exil. Muni d'un écran à piston, le chromatographe est capable de lire et de stocker de l'information sur des cartes perforées ou des disques de cire.

Compagne

Une des 3 lunes de Forge, avec Exil et Solitaire.

Concorde sociale

La théorie à la base de la pensée sociale exiléenne. Il s'agit d'une loi prônant l'équilibre sociale nécessaire à la cohésion de la cité. Bien entendu, ce courant de pensée n'interdit en rien les différences sociales, mais essaie d'y trouver des limites "raisonnables" afin d'assurer que les remous sociaux n'aboutissent pas à des révoltes ou des émeutes populaires.

Consistoire

L'organe décisionnaire de la cité d'Exil. Le Consistoire restreint prend les véritables décisions et les transmet pour mise en oeuvre à Administration. Le Consistoire simple est un organe consultatif, notamment composé de représentants élus au suffrage censitaire.

Contrôle ou centre contrôle vocal et informatif

Le département d'Administration chargé du réseau de communication exiléen. Il a en charge les banques de connaissance et les systèmes centraux des chromatographes et parlophones. Les intelligences mécaniques gèrent au jour le jour ces systèmes.

D

Détachement

Pour un forgien, l'exiléen typique paraît étrangement insouciant des mystères et menaces qui semblent planer constamment sur sa cité. L'exiléen semble disposer d'une mémoire sélective qui lui fait occulter les aspects les plus sombres et les plus dérangeants de la vie dans la cité lunaire. Certains disent que cette tournure d'esprit est la seule qui permette de survivre en Exil sans avoir envie de se pendre. Si le Détachement est une attitude commune à bon nombre d'exiléens, certains ne semblent pas en être affectés et cherchent à tout prix à connaître la vérité sur les mystères de la Cité.

E

Exil

La plus proche des lunes de Forge, entièrement recouverte d'un Océan Noir. C'est aussi le nom de la seule cité construite sur cette lune. Ses habitants sont appelés « exiléens ».

De nombreux autres noms se réfèrent à Exil : pour la désigner, on parle souvent de Cité Verticale, Cité d'Acier, Cité Lunaire, Ile Sanctuaire ou encore Cité Eternelle.

F

Fonctionnaire

Issu de l'école d'Administration, le fonctionnaire est dévoué à l'écrasante machine bureaucratique exiléenne. Il possède un statut à part au sein de la ville, et bien souvent, ne met jamais les pieds au dehors de la Cité administrative.

Forge

Planète autour de laquelle orbite Exil. Forge est composé d'une seule et vaste continent. C'est un monde morcelé, froid et mourant. Les habitants de Forge sont les "forgiens".

I

Ingénierie ou science ingénierique

La science qui est la base de la mécanisation de la cité d'Exil. Son but est d'assurer l'indépendance de la cité par rapport à ses occupants humains. A terme, la cité devra être capable de s'autogérer.

Ingénieurs civils

La caste des ingénieurs civils mettent en pratique les théories ingénieriques au sein de la Cité Verticale. Ils sont en charge des étranges machines léguées par les Anciens, reconstruisent sans cesse la cité et tentent par tous les moyens de l'automatiser.

Intelligence mécanique

Sans que l'on sache grand chose d'elles, elles semblent s'être développées au sein des banques d'informations de plus en plus gigantesques de Centre Contrôle vocal et informatif. Elles gèrent ces quantités astronomiques de données, ainsi que les systèmes vocaux de la cité.

K

Kargarl (empire de)

La plus vaste et la plus ancienne nation de Forge, l'empire de Kargarl est en pleine déliquescence. Accusant beaucoup de retard sur le plan industriel, exsangue à cause des guerres sans fin qu'il mène à ses voisins du sud, l'Empire qui a autrefois unifié Forge s'émiette peu à peu.

L

Leviathan

Enormes navires d'acier, propulsés à la vapeur, qui parcourent sans relâche les eaux dangereuses de l'Océan Noir d'Exil.

Ligue des Duchés

Région instable de Forge, composée d'une multitude de petits duchés, baronnies et cités indépendantes. Très soumises à Exil, cette région

est souvent considérée comme "l'arrière cour" de la Cité Lunaire.

Lonastre (terres de)

Nation forgiennne ravagée par une guerre civile fratricide, les Terres de Lonastre ont un temps essayé de se structurer en République moderne.

M

Machines absurdes

Perdues au fonds des entrailles de la cité, les machines absurdes sont un legs des Anciens. Encore aujourd'hui, elles semblent fonctionner, alimentant certaines des fonctions de la cité. Les ingénieurs civils tentent de les comprendre depuis des décennies.

Machine à esprit

Terrible invention scientifique, permettant, si l'on en croit les rumeurs, de cartographier l'esprit d'un être humain, de l'influencer, le modifier ou même l'annihiler.

Machinisme

Théorie à l'origine de la science ingénierique. Elle prône l'automatisme et la mécanisation.

Maisons de change

Les banques exiléennes. Ces colosses financiers sont à la tête des fortunes de Cité Verticale et de nombreuses industries exiléennes. Leur influence occulte est également forte sur Forge, où elles soutiennent les développements industriels des nations forgiennes, financent les armées et s'approprient les richesses du Continent.

Manigance

Jeu de stratégie très complexe, se pratiquant sur de très vastes plateaux de jeu, la Manigance est traditionnellement jouée par les héritiers des maisons patriarcales, lors de « l'Affrontement » qui a lieu tous les 4 ans. Depuis plusieurs années, ce jeu s'est démocratisé et beaucoup d'exiléens s'affrontent à la Manigance dans des clubs.

Messagers

Ces énigmatiques créatures servent les Stalytes. A l'image de leurs maîtres, le mystère le plus complet les enveloppe. Grands humanoïdes dotés d'une

large paire d'ailes noires, à la peau noire et brillante, les Messagers ont tous un visage lisse, sans aucun trait.

Mitiers

Le corps des Mitiers est composé d'ouvriers acrobates qui se balancent de passerelles en passerelles afin de vérifier celles ci, de les réparer ou de les consolider.

Mort blanche

Maladie épidémique exiléenne particulièrement virulente. Malgré quelque cas résiduels, elle a aujourd'hui pratiquement disparue.

O

Obsidienne

Roche noire, dure et tranchante qui compose les îlots d'Exil. C'est également le nom de la police secrète exiléenne, une redoutable organisation à la solde d'Administration.

Océan Noir

Officiellement, la gigantesque masse aqueuse qui recouvre Exil n'a pas de nom. Les textes officiels ne l'évoquent que sous le terme « d'océan ». Bien naturellement, les générations de marin qui ont navigué à sa surface l'ont largement personnalisé. Ainsi l'océan est-il souvent appelé « Grande Obscure », « l'Insondable » ou « l'Insidieux »...

P

Pandores

Les agents de la paix de la Cité Verticale. Les pandores exiléens se déplacent à bicyclette et sont armés de lourdes matraques d'acier.

Parlophones

Le système téléphonique d'Exil. Les appels transitent tous par les opérateurs mécaniques de Centre contrôle vocal et informatif. Le parlophone ressemble à un énorme poste à galène, avec transistors et tuyaux cuivrés.

Patriarches

Les nobles exiléens, descendant des chefs de clans qui reprirent la cité des mains des Anciens, à l'aube de son histoire humaine. On dénombre 7 familles principales et une multitude de familles plus modestes.

Pêcherie ou plate-forme de pêche

Lourdes structures d'acier perdues au milieu de l'océan noir d'Exil. On y traite le poisson pris par les navires de pêche exiléen, avant de le convoier dans la cité verticale par le biais des Leviathans.

Piquiers

Navires exiléens, spécialisés dans la pêche au gros.

Ponts ou passerelles

Ce sont les structures si caractéristiques de la cité verticale d'Exil, qui relient immeubles et blocs d'habitation entre eux. Les passerelles suspendues vont de la simple allée à la gigantesque avenue.

Portes d'Airain

Les mystérieuses Portes d'Airain sont un héritage des Anciens. Ils en existent quatre, mais seules trois sont en marche. Elles permettent de relier instantanément Forge et sa lune, Exil.

R

Résonateur

Nouveau système embarqué sur certains navires piquiers. Grâce à un dériveur plombé qui émet des impulsions magnétiques sous la surface de l'océan, il permet de repérer les bancs de poissons ou les mastodontes qui croisent dans les eaux exiléennes.

S

Scientistes

Ayant hérité, en partie, des savoirs secrets des Anciens, la mystérieuse Caste des Scientistes exiléens étudient sans relâche des domaines mystérieux. Très craints par la population de la cité verticale, les scientifiques semblent capables d'altérer les chairs et la matière, et d'influencer les esprits. Ils

sont aussi les seuls à être capables de manipuler les Portes d'Airain qui relient Forge à Exil.

Scovié (protectorat de)

La deuxième plus grande nation du continent après l'empire de Kargarl est un vaste état protectionniste et peu ouvert, qui accuse du retard sur le reste de Forge.

Solitaire

Troisième lune de Forge, la plus éloignée.

Sostrie

Cette nation forgienne est en passe de devenir l'une des plus grandes puissances du continent. Menant une politique expansionniste soutenue par une industrialisation massive et violente, la Sostrie n'hésite plus à menacer même le géant Kargarlien

Spores

Vermine végétale qui s'attaque à l'acier des structures de la Cité Verticale. Ce fléau doit être combattu tous les jours si l'on veut éviter sa rapide propagation.

Stalytes

Race étrange qu'on suppose venue des étoiles. Les Stalytes semblent être des humanoïdes, mais le secret qui pèse sur leurs activités interdit d'en savoir plus. Ils vivent dans d'étranges palais au cœur d'Exil. Ils semblent poursuivre leurs propres buts et ne pas se mêler des affaires humaines, mais on les soupçonne d'être liés aux Scientistes exiléens.

Sûreté générale

La police et les enquêteurs exiléens. Elle est chargée de toutes les affaires de droit commun, à l'exception des crimes politiques qui relèvent de l'Obsidienne.

T

Talbes (royaume de)

Nation forgienne. Talbes a sans doute la réputation de stabilité la plus affirmée de Forge. Disposant d'une monarchie modérée et parlementaire forte, Talbes s'est toujours dressé en contre-pouvoir puissant face au monstre kargarlien.

Tempérance

Soumis à de rudes conditions climatiques, écrasé sous la neige et la glace, le continent Forgien ne vit qu'un court été, appelé Tempérance.

V

Valeur exiléenne

L'unité monétaire exiléenne. elle a été indexée sur la valeur d'une miche de pain de champignon. Son abréviation est VE.

Exil, la lune

Exil, Lune de Forge

Forge, la planète

Forge est une planète froide, hostile, battue par les vents. Son unique continent, au relief particulièrement accidenté, est en partie enfoui sous des neiges persistantes. Forge tourne lentement autour d'un soleil moribond et froid, incapable d'assurer chaleur et luminosité à la civilisation humaine qui s'est développée sur la planète. Les nuits forgiennes sont de plus en plus longues, son hiver de plus en plus froid, et son court été, appelé Tempérance, semble chaque année perdre en durée...

Autour de Forge orbitent trois lunes, dont la plus proche et la plus vaste, Exil, est un petit planétoïde aquatique. Depuis le continent forgien, lorsque le temps est clair, on distingue parfaitement bien la masse noirâtre et pesante d'Exil, très basse sur l'horizon.

Les deux autres lunes, bien plus éloignées, se nomment Compagne et Solitaire. Contrairement à Exil, ces deux satellites sont inaccessibles en empruntant les Portes d'Airain. Personne ne sait si elles le furent un jour, ni même si elles ont pu, ou peuvent encore, héberger une civilisation... Les observations instrumentales réalisées depuis Exil ou Forge n'ont révélé de ses deux lunes qu'une surface craquelée, déserte et glacée...

Exil, la lune

A l'image de sa planète mère, Exil est froide. Elle est entièrement couverte d'un océan noir et insondable, qui ne porte aucun nom particulier. L'eau de cet océan, légèrement salée, est d'une

couleur sombre et d'une consistance assez épaisse. La surface de cette immensité aqueuse est crevée par de très nombreuses îles, mais aucune n'a une taille suffisante pour mériter le nom de continent. Toutes ces îles sont des agglomérats d'une pierre noire et tranchante, baptisée l'Obsidienne... C'est avec ces roches dures comme l'acier que fut érigée l'antique cité tombeau d'Exil. Entre les amas rocheux, abrasés en permanence par les flots et les vents furieux de la lune aquatique, on trouve une sorte de tourbe noirâtre et lourde, sur laquelle survit une maigre végétation.

Exil est continuellement soumise à des vents violents, parfois démentiels, et des pluies furieuses. Le climat de la lune sanctuaire est un sujet privilégié des débats des érudits exiliens. Pour la plupart, ils voient dans cette instabilité climatique imprévisible l'effet direct de la proximité de la masse de Forge. Ils se perdent en savants calculs gravitationnels. La seule vérité vérifiable reste toutefois qu'Exil affronte quotidiennement des forces naturelles extrêmes. Sous l'action de ces vents furieux, l'océan noir peut ainsi se déchaîner à tout instant.

En dehors de ces aléas climatiques, il n'y a guère de saisons marquées sur Exil. La température varie très peu : elle est uniformément basse. La pluie est quasiment permanente. Les forgiens qui visitent Exil trouvent invariablement que l'atmosphère de la lune est plus légère que la leur, mais également plus piquante. Ils lui accordent même des vertus légèrement euphorisantes. Personne ne s'explique le fait que la gravité soit identique sur Forge et sa lune. Le principe communément admis veut que l'origine de ces mystères se situe dans les machineries antiques abandonnées par les anciens maîtres d'Exil dans les tréfonds de la Cité Sanctuaire...

Enfin, Exil est plongée dans une obscurité constante. Elle ne dispose que de quelques heures journalières d'une luminosité chiche, lorsque quelques rayons maladifs parviennent à dépasser l'énorme masse de Forge. Même alors, il ne s'agit que d'un jour glaireux et terne. Le reste du temps, Exil est plongée dans une insondable nuit noire...

Calendriers exiléens et forgiens

En Exil comme sur Forge, une journée est divisée en 20 heures. Un mois compte 40 jours, répartie entre 5 semaines de 8 jours, et il y a 10 mois. Malgré cette uniformisation du découpage temporel, les calendriers exiléens et forgiens comportent des différences subtiles, sans compter avec les particularités locales forgiennes, fort nombreuses.

En Exil, le calendrier a été remis à zéro quelques temps après la réouverture des Portes d'Airain, prenant cet événement comme nouveau point de départ. Nous sommes donc actuellement en 207 après cette réouverture. On en profita pour caler l'organisation du calendrier et du temps (40 jours, 5 semaines, 10 mois...) sur celle communément admise par les instances dirigeantes de Forge.

Ce système de calcul fut originellement mis en place par l'empire de Kargarl, et sa persistance (qui s'explique aussi par sa simplicité) est un souvenir de l'ancienne domination de l'Empire sur une bonne partie du continent. L'adoption par Exil de ce calendrier, justifiée par le Consistoire pour des raisons de praticité, notamment pour les relations économiques avec Forge, n'a toutefois pas manqué de faire grincer des dents. Les farouches partisans du protectionnisme exiléen ont très mal vécu cet événement. L'ancien calendrier exiléen (basé sur les cycles lunaires des 3 satellites de Forge, et particulièrement complexe) était pour eux un symbole fort. Certains n'hésitent d'ailleurs pas à l'utiliser encore, même si bien peu d'exiléens sont aujourd'hui à même de le comprendre.

Mais si les modes de calcul et la division du temps sont à présent équivalents, les années zéro des deux calendriers restent différentes. Ainsi, pour les Forgiens, l'année est 1431. Ce calendrier prend pour point de départ la fin de la dernière guerre de succession dynastique de l'empire de Kargarl, une période sombre de plus de 300 ans où l'Empire fut déchiré par les guerres familiales. Les érudits ont pris l'habitude de compter à rebours pour situer les événements antérieurs à cette crise des institutions

impériales, et les nombreuses dynasties qui l'ont précédé. Sur Forge, ce comput est communément admis, même s'il reste purement théorique dans certaines régions reculées. Seule différence notable, les provinces du Protectorat de Scovié conservent leur système de datation propre, particulièrement abscons...

Il n'existe pas sur Exil ou Forge, de notion de jour non travaillé pour tous. Toutefois, à la suite des récents conflits sociaux en Exil, la plupart des entrepreneurs accordent une journée de repos à leurs employés sur les huit qui comptent la semaine. Cette mesure n'est pas obligatoire, mais a été « conseillée » par le Consistoire dans ses propositions de « sauvegarde de la Concorde Sociale ». Le jour concerné est laissé au choix de l'employeur. On monte parfois à deux jours non ouvrés dans certaines professions privilégiées, comme les employés de Maison de Change, ou les non fonctionnaires employés par Administration. L'école, obligatoire dans la Cité pour les jeunes citoyens, octroie quand à elle deux jours de repos aux enfants exiléens. Malheureusement, ces journées sont bien souvent passées à travailler en industrie pour les enfants de nombreuses familles.

Sur Forge, pas de telles notions. Deux exceptions : le Royaume d'Autrelles a accordé une journée de repos à tous dans le cadre de ses réformes sociales, et le Royaume de Talbes où cette pratique est une habitude généralisée, même si elle n'est pas inscrite dans la loi.

Les 8 jours de la semaine :

- Prime
- Néréés
- Helbes
- Belletard
- Delfes
- Serein
- Visage
- Fluance

Les 10 mois de l'année :

- Solitaire
- Nouvel
- Ascendance
- Quarte
- Gibbe
- Demi
- Descendance
- Pleine
- Absence
- Compagne

Navires et pêcheries

L'Océan Noir n'est pas qu'une étendue désolée d'eau qui semble entrer spontanément en furie. De nombreux humains tentent d'y survivre. Depuis leur origine, les exiléens tentent tout pour le soumettre à leur volonté. Mais il s'agit là d'une passion bien destructrice, tant la liste des disparus en mer ne cesse d'augmenter, toujours plus douloureuse.

L'Océan est bien sur l'une des premières sources de subsistance pour les habitants de la cité d'Exil. Ses eaux recèlent de très nombreuses espèces comestibles. Des flottilles entières de navires de pêche arpentent sans relâche les eaux sombres de l'océan. Si certains capitaines indépendants ne sont à la tête que de petites barcasses à vapeur ou à voiles, on voit de plus en plus d'énormes plates-formes dérivantes de pêche, qui restent en mer presque indéfiniment.

Les piquiers

Les bateaux piquiers se chargent de la pêche au gros. Généralement propulsés à la vapeur, ils ressemblent à de petites forteresses à la coque renforcée pour éviter qu'un animal puisse la défoncer d'un coup de dorsale. La plupart du temps, les plaques de métal renforcé ont été installées un peu au petit bonheur la chance, selon d'aléatoires récupérations, et chaque bateau ressemble donc à un empilement disgracieux. Les piquiers sont d'énormes harpons mécaniques à air comprimé capable de tirer à plusieurs centaines de mètres et surtout de percer la peau des monstres marins de l'Océan Noir.

La plupart des bateaux piquiers appartiennent à des indépendants qui opèrent depuis une plate-forme de pêche. Néanmoins, plusieurs compagnies ont été

créées, et arment des flottilles généralement mieux équipées que les navires des artisans. Ainsi, les navires de la Compagnie des Piquiers embarquent-ils un nouveau système baptisé Résonateur, qui leur permet de sonder les flots à la recherche de proies.

« Ma spécialité, c'est la chasse aux grosses pièces. Vous voyez, uniquement les monstres ! Je ne me rends jamais en Exil, j'opère à partir d'une plate-forme de pêche, où je ramène mes prises, où je les négocie et où je renouvelle mon équipage. Pourquoi je dois le renouveler ? Ben... c'est un métier qui gagne pas trop mal, mais qu'est pas très sur, vous savez. Faut bien comprendre qu'on pêche au gros. Au vraiment gros. On les appâte très profond, en laissant dériver des sources lumineuses qu'on alourdit au plomb. Ces bestioles là croisent dans les abysses, ne remontent presque jamais à la surface. Elles sont pratiquement aveugles, et la lumière les attire. C'est aussi pour cela que le Vigoureux ressemble à une enseigne de bordel, tellement il brille par en dessous... Alors, bien sur, la bestiole remonte mais elle prend le bateau pour cible. Et ça secoue. Les traques peuvent durer des jours, et on perd des marins à chaque fois ou presque. Et ça, c'est sans compter avec les tempêtes... »

Artus Blain, capitaine du Vigoureux.

Les plate-formes de pêche

Il s'agit de lourdes structures d'acier dérivantes, ce qui leur permet de résister aux déchaînements de colère de l'Océan Noir. Peu de navires de pêche

retournent directement en Exil. La plupart opèrent à partir d'une de ces plate-formes, où les prises sont négociées, traitées et envoyées en Exil dans les énormes Léviathans des Compagnies maritimes. On y trouve des entrepôts, des comptoirs marchands, et, élément incontournable, une taverne où viennent s'abreuver les marins au cours de la saison de pêche.

« Ces plates-formes sont des endroits très particuliers. Bien souvent dangereux (ces gens de mers ne sont pas des tendres, vous pouvez m'en croire), ces îlots artificiels sont sales et puants. Pourtant, l'on y rencontre parfois la plus incroyable des solidarités, trempée par les nécessités de cette vie incroyablement dur de dériveur permanent. La vie est y répétitive (le traitement harassant des prises, jour après jour), triste et bien sur dangereuse : plusieurs plate-formes ont disparu corps et bien lors des tempêtes sauvages de l'Océan Noir.

De nombreuses histoires circulent sur ces endroits. On parle de trafic d'armes ou de substances illicites, de ventes d'esclaves, de lieux de perdition soumis à la loi du plus fort. Pour ce que j'en ai vu, ce tableau est très exagéré. Si l'on exclue quelques brutes en rupture de ban, je n'ai rencontré que des gens honorables et courageux, âpres à la tâche, et généralement très malheureux, tentant d'adoucir leur vie terne et dure dans les vapeurs d'alcool... Toutefois, les histoires sinistres qui circulent sur les pêcheries sont légion, et certaines sans doute vraies... »

Arvil de Nessim

« C'était durant cette année où les tempêtes ont été monstrueuses. Moi, par chance, je n'avais pas embarqué, ma femme était malade et croyait vivre ses dernières heures. Le vent a soufflé sans discontinuer pendant 3 mois, on n'avait jamais vu des vagues aussi hautes. Même les Léviathans ne sortaient plus. La plate-forme a dérivé pendant des semaines, sans qu'aucun navire n'y accoste. Elle a erré sur des creux énormes, ballottée sans arrêt. Lorsque le premier bateau s'est amarré, il n'a trouvé personne. Plus une trace des 37 ouvriers...

Tout était resté là, leurs vêtements, leurs affaires personnelles. On n'a retrouvé que le mécanicien en chef. Il s'était barricadé dans une tour de lampiste avant de se pendre à une poutrelle. On a jamais su pourquoi... »

Un marin exiléen

Les Léviathans

Les Léviathans approvisionnent Exil avec les prises des pêcheries. Ce sont d'énormes monstres de métal, propulsés à la vapeur, qui traversent inlassablement les étendues noires de l'océan. Ils sont détenus par de puissants armateurs adossés à des industriels exiléens. Très automatisés, ces gigantesques navires ne disposent généralement que d'un équipage très réduit.

« Le plus dur sur ces monstres d'acier, c'est de ne pas devenir folle ! Je n'ai pratiquement rien à faire, le temps que dure une tournée. Tout est automatisé, ou presque. Je vérifie, et voilà. C'est très étrange comme sensation : on est seul au monde. Dehors, il n'y a que l'eau, la pluie et les nuages. L'obscurité, en permanence. A l'intérieur, des kilomètres de coursives crasseuses. On peut marcher des heures sans rencontrer un autre membre d'équipage. On perd tout sens du temps. On est comme perdu au milieu de nulle part... »

Sylphène Dentressil, mécanicienne de Léviathan

Les pirates de l'Océan Noir

On s'en doute, la multitude de petits îlots rencontrés sur toute la surface de l'Océan Noir permet à des individus mal intentionnés de se camoufler et de survivre avec une certaine facilité. D'où les rumeurs assez persistantes d'attaques pirates sur les navires marchands ralliant Exil depuis Forge. Comme c'est souvent le cas dès que l'on parle de l'océan noir avec des exiléens, la part de légende est difficile à démêler des faits avérés. Il en existe toutefois suffisamment pour que la marine exiléenne croise plus régulièrement sur les principales routes maritimes...

Ces attaques semblent effectivement augmenter ces derniers temps. Plusieurs navires ont été arraisonnés en haute mer. Au moins 3 ont été sabordés afin de ne laisser aucune trace ni témoin.

Créatures et légendes de l'Océan Noir

L'océan tient une place à part dans l'esprit exiléen, une place essentielle. Dire que sa présence est obsédante serait une simple approximation de la vérité. L'Océan Noir enserme la Cité Verticale dans ses griffes glacées. Il assure en grande partie la survie de ses habitants, et assure la suprématie d'Exil par les richesses que recèlent ses fonds et ses flots.

Très naturellement, la tradition maritime est donc fermement implantée en Exil, et des générations successives de marins se sont lancées sur les flots noirs. Pourtant, l'Océan Noir est loin d'avoir livré tous ses secrets. Il n'a tout d'abord jamais été entièrement cartographié, et les zones incertaines, ou même inconnues, restent très nombreuses. Chaque semaine voit de furieuses tempêtes, imprévisibles et incontrôlables, emporter leur lot de marins. Ceux-ci ont appris à personnaliser l'océan, utilisant de nombreux noms différents pour parler de lui, généralement d'un ton respectueux et craintif.

L'océan est logiquement la source de nombre de légendes et de récits étranges. Ses profondeurs insondables fascinent et effraient, tout comme son émanation directe, le brouillard liquoreux qui envahit les ruelles d'Exil en remontant depuis le port de la cité...

Créatures de l'insondable

Les légendes sont nombreuses dans les tavernes de marins d'Exil ou des pêcheries. L'Océan noir, sa furie qui se réveille si soudainement, alimente un

nombre incroyable de discussions. L'origine de ces tempêtes est expliquée par les doctes de l'université d'Exil : la conjonction de l'attraction de Forge, de forts courants, de vents très violents. Mais les marins ne se contentent pas de ces explications de bon sens. Pour eux, l'Océan noir dispose d'une volonté propre, maligne et retorse. Ils ne sont pas loin de le personnifier, prêts à croire qu'il est animé par une entité pensante, qui serait capable à volonté de jeter tempêtes et tornades sur les embarcations qui se risquent sur son immensité noirâtre. Une autre de ses armes favorites : les tourbillons géants qui aspirent les navires n'en rejetant que quelques débris tordus et poisseux.

Les récits décrivant de dangereux navires fantômes et leurs marins revenants sont légion. On parle avec crainte de ces capitaines devenus fous qui emmenèrent leurs équipages à la poursuite de chimères sans fin, jusqu'à les damner tous. Jamais ils ne reviennent de leurs expéditions folles. Les soirs de tempête, il arrive que l'on croise leurs faces blêmes sur le pont noirci d'un navire...

Gouffres sans fond et monstres marins sont d'autres sources fantasmées de catastrophes maritimes. Si d'énormes animaux hantent bien les fonds de l'océan noir, comme en atteste les prises famineuses effectuées par certains navires piquiers, on ne sait que croire des innombrables récits de montres gigantesques et malveillants bien décidés à dévorer pêle-mêle navires et équipages.

Et lorsque le marin chanceux survit à un naufrage, c'est bien souvent pour mettre le pied sur une île mystérieuse et dangereuse, comme l'île des Morts ou un repaire secret des Scientistes... C'est une autre catégorie, très vivace, des légendes maritimes.

On a trouvé tellement d'îlots étranges, vestiges de la domination des Anciens, qu'on en invente des myriades d'autres. Sur celle-ci, les Scientistes auraient installé une base secrète, où tous leurs secrets seraient conservés. Sur cette autre vivrait une étrange peuplade cannibale adorant un Dieu au visage sans traits, comme celui d'un Messenger... Sur celle-là attendraient patiemment tous les secrets non révélés par les Anciens, des machines étranges capables de commander les portes d'airain ou d'en ouvrir d'autres, les plans de tous les caveaux de l'île Sanctuaire, ou le détail de leurs techniques médicales. On parle aussi très souvent de l'épave d'une nef étrange, véhicule abandonné des Stalytes installés en Exil...

Ce n'est pas la systématisation de l'exploration des fonds marins qui viendra bouleverser ces croyances : elle en est à ses balbutiements. On parle pourtant de quelques plates-formes d'exploration mises en mer par les ingénieurs civils ou de courageux aventuriers prêts à défier les fonds à bord d'appareils révolutionnaires...

« Je ne sais pas si cette histoire est vraie, mais cela se pourrait bien. En tout cas, celui qui me l'a raconté la tenait d'un homme de confiance dont un ami connaissait personnellement le frère du marin rescapé de la Vaporeuse. C'était le nom du bateau, ça, la Vaporeuse. Je n'ai pas tous les détails, mais ils ont été pris dans une tempête et ont perdu toute idée d'où ils pouvaient bien être. Le capitaine est passé par-dessus bord à cause d'une déferlante vicieuse. Et puis le bateau a été drossé sur des récifs d'obsidienne, et littéralement déchiqueté... »

Ils étaient 4 survivants à prendre pied sur une île bizarre. Un seul a été retrouvé, des mois plus tard, dérivant sur une embarcation de fortune. Il était à moitié fou. Il a raconté que sur l'île, ils avaient été recueillis par les serviteurs d'un Ancien. Et que celui-ci était encore en vie, et qu'il dirigeait un manoir bizarre. Il y aurait vu des prodiges incroyables, et même raconté qu'il s'était rendu à plusieurs reprises sur Forge en compagnie de serviteurs de l'Ancien, sans passer par les portes d'Airain... Le type a été interrogé par les Scientistes, vous savez. Depuis cet interrogatoire, ce n'est plus le même homme. Il a, comment dire, comme des absences, vous voyez ? En tout cas, il s'est tu depuis, et n'a plus jamais voulu parler de ce qui s'était passé.

Pourquoi a-t-il fui l'île ? Pourquoi ses compagnons ne l'ont pas accompagné ? Sont-ils toujours en vie ?

Enfin... Ouai, une autre bière ne serait pas de refus, pour sur. Tiens ça me rappelle cette histoire bizarre... »

Un marin rencontré sur une pêcherie de l'Océan Noir

L'île des Morts

Il s'agit sans nul doute de la légende la plus implantée dans l'esprit des marins de l'Océan Noir. Elle est connue aussi en Exil, où beaucoup la prennent pour un conte pour enfants. Pourtant, aucun exiléen, aussi pragmatique qu'il soit, ne pourra s'empêcher de ressentir un malaise à la seule mention de son nom.

« Sacré légende que celle là, moussaillon. On la raconte aux gosses pour qu'ils aient la trouille, lors des veillées. En tout cas, moi, vous ne m'entendez pas rire avec ça comme vous l'faites, vous autres les gens de la ville. Parce que moi, j'ai vu, cette satanée île. J'ai entendu leurs cris de damnés... J'ai vu leurs faces blêmes, toutes boursouflées. Comme des noyés qui seraient encore en vie... Non, p'tit gars, jamais je ne rigolerais avec quelque chose d'aussi terrible. »

Martin Balch, capitaine du Risque-Tout

La légende veut donc que L'île des Morts soit la dernière demeure des âmes des exiléens. Elle apparaît aléatoirement sur les flots. On raconte qu'on la voit le plus souvent à l'issue d'une formidable tempête. Soudain, la furie du vent s'essouffle et un calme surnaturel tombe sur la mer, devenue d'huile. Alors la Cité sort des brumes, et l'on peut entendre les lamentations des défunts.

C'est une habitude pour les marins exiléens de retenir leur souffle lorsque cesse une tempête : la crainte de voir apparaître l'île maudite est toujours présente. Les récits varient concernant les formes de la fameuse île. On raconte le plus souvent que les derniers trépassés flottent entre deux eaux, morts mais pourtant éveillés, tentant de s'agripper aux navires de passage comme s'ils voulaient rejoindre les vivants.

D'autres récits veulent que l'on soit chassé de l'île lorsque plus personne ne pense à vous parmi les vivants. Tant que votre souvenir existe encore, vous vivez au sein des tours de l'île, sous la juridiction du terrible Roi des Morts. Mais lorsque l'oubli se saisit de vous, vous êtes peu à peu jetés dans les bas fonds de la cité, jusqu'à être rejeté aux flots. Peu à peu, tiré vers les insondables profondeurs, vous rejoignez les myriades de morts oubliés qui se lamentent sans fin, scrutant les eaux noirâtres de leurs yeux sans vie...

La légende du Capitaine fou

A bord de son navire fantôme, à la tête d'un étrange équipage muet, il traque l'île des morts, tempête après tempête. Bien sur, un amour fou est à l'origine

de cette obsession sans fin. Son histoire a fait les beaux jours des théâtres de quartier d'Exil : victime de sa jalousie maladive, il a de ses mains assassiné la femme de sa vie, persuadé à tort d'une trahison amoureuse. Depuis, il cherche à retrouver l'île des morts pour y arracher son amour fou. On murmure que l'incroyable beauté de celle-ci lui a valu d'épouser le Roi des Morts...

On voit parfois le vieux navire du capitaine aborder une pêcherie pour ravitailler son équipage moribond ou remplacer un membre de celui-ci. Certains jeunes inconscients s'engagent sur le navire maudit : on ne les revoit jamais plus.

Les Portes d'Airain

Malgré les nombreux essais des chercheurs exiléens, personne n'a encore réussi à franchir « physiquement » la distance entre Forge et sa lune... Les Portes d'Airain sont donc le seul moyen de se rendre en Exil depuis Forge. Elles ont été érigées par les Anciens, à bonne distance de la Cité Tombeau.

Les raisons du choix de cet emplacement sont vagues, mais l'explication la plus communément admise veut que l'île étant un lieu de deuil et de recueillement, il eut été irrespectueux d'y construire directement les portes. Le trajet entre les portes et la Cité équivalait sans doute à un pèlerinage et permettait le recueillement avant d'aborder le Sanctuaire. Le voyage à bord d'un navire rapide depuis les portes vers Exil dure en moyenne 6 jours, si tant est que les conditions de navigation restent favorables, ce qui est très aléatoire.

Le passage

« L'impression fut étrange et violente. Un haut-le-cœur d'abord, suivi d'un vertige sans fin, comme lorsque l'on perd connaissance. Un chaos visuel et sonore indescriptible, comme si des millions de voix hurlaient indistinctement, juste à la limite de mon champ auditif. Puis le froid et l'obscurité totale. Plus aucune sensation d'espace, l'impression affolante que mon corps n'existait plus. Et juste alors que la panique m'envahissait, je me retrouvais accoudé au bastingage de la Perle d'Esbenos, le navire marchand qui me conduisait en Exil... Mon crâne était taraudé par une douleur sourde, qui mit bien 3 jours à disparaître.

Je me rendis vite compte que les marins n'étaient guère prolixes sur leurs « sensations » relatives à la traversée des portes.

Toutefois, il semblerait au moins que chacun vit différemment cette expérience. Et parfois même différemment à chaque voyage... Je n'ai jamais franchi à nouveau les portes, mais les hurlements et le noir absolu de la mort me réveillent encore parfois, la nuit... »

Phélimène Sanval, peintre

Les histoires les plus folles circulent à propos de la traversée des portes. En fait, l'effet véritable de celles-ci sur le corps humain reste inconnu, tout comme leur fonctionnement. Un instant, vous êtes sur Forge, au milieu de l'océan, et vous ne pouvez que contempler la lointaine Exil dans le ciel, depuis le pont du navire qui vous transporte. Vous passez sous l'arche, et vous êtes sur Exil, la gorge nouée par le changement brutal d'atmosphère. Lorsque vous consultez votre montre gousset, vous vous rendez compte que le voyage a été instantané. Pourtant, certains affirment que la traversée leur a semblé durer très longtemps, parfois des heures...

« Un nouveau cas étrange doit être signalé à vos éminences... Comme à l'accoutumée, l'homme frappé par cette mystérieuse affection ne semble en rien différer du tout-venant des voyageurs forgiens: d'âge moyen, en bonne forme physique, ne présentant aucune propension à des maladies mentales. Les analyses sont encore en cours, mais j'ai bien peur qu'une fois de plus, on ne trouve aucune explication. Rappelons simplement les faits : l'homme se retira dans sa cabine avant le passage de l'arche.

Il affirmait avoir déjà traversé deux fois les portes et avoir ressenti un certain malaise qu'il préférerait prévenir en s'allongeant. Il était alors détendu et affable. Le trajet effectué, et l'homme ne sortant pas

de sa cabine, on se décida à frapper à sa porte. Après de nombreux essais infructueux, le capitaine la fit forcer. L'homme était toujours sur son lit, les yeux ouverts, la bouche écumante. Bien que son cœur continuait de battre, il fut impossible de le tirer de son étrange coma. Il nous fut livré tel quel, et aucune de nos procédures ne réussit à ranimer le sujet. Ce qui monte à douze le nombre de cas identiques depuis le début de l'année... »

Rapport du Scientiste Kelvern

Autour des Portes

Les portes qui ouvrent sur Exil sont au nombre de quatre. Trois seulement sont aujourd'hui maintenues en marche, la dernière refusant obstinément de fonctionner, du moins d'après les Scientistes qui les opèrent. Les portes elles-mêmes se trouvent toutes les quatre dans une aire d'une journée de voyage de distance, au nord de la Cité d'Acier.

Les portes d'airain sont des superstructures monstrueuses d'obsidienne finement sculptées, en forme d'arches, qui semblent surgir des flots. On ne sait pas si leurs fondations descendent jusqu'au socle d'Exil, mais il semble bien que les portes ne bougent jamais, même face à la plus violente des tempêtes exiléennes.

La technologie utilisée par les Anciens afin de franchir en un bref instant éblouissant la distance entre les deux mondes reste un mystère. Sauf peut-être pour les scientifiques qui parvinrent il y a 150 ans à réactiver les portes. Mais même dans leur cas, on estime généralement qu'ils n'ont en fait décrypté que le simple mécanisme de mise en marche, et en aucun cas percé les fondements théoriques du voyage entre les portes d'airain. Les Scientistes sont les seuls capables de les actionner, depuis les postes de contrôle qu'ils ont installé à côté de chaque porte, du côté exiléen. Ils mettent en marche les portes à la demande des autorités exiléennes.

On se doute que les Scientistes disposent là d'un moyen de pression imparable. D'ailleurs, nombre de rumeurs courent sur les raisons pour lesquelles la quatrième porte reste fermée. On murmure que celle-ci est en parfait état de marche, mais que les Scientistes l'emploient à leur propre et unique avantage. Peut-être pour se rendre dans d'autres temps et d'autres lieux, sur les traces des Anciens...

En temps normal, les portes d'airain sont activées en permanence, sauf maintenance ou événement particulier. Les navires qui se présentent devant l'une des portes sur Forge n'ont alors qu'à traverser l'arche pour se retrouver en Exil. De chaque côté croise la marine de guerre exiléenne. Même du côté forgien, les exiléens ont clairement établi leur autorité sur les portes. Ainsi, lorsqu'une flotte kargarlienne voulut revendiquer la possession de la porte la plus proche de leur territoire, l'affaire fut-elle rondement menée : les Scientistes fermèrent les portes en un instant, alors que les cuirassés exiléens taillaient en pièce les navires continentaux.

Tous les jours, de nombreux navires franchissent les portes dans les deux sens: le trafic marchand est le plus important, mais on croise aussi des navires diplomatiques ou privés. Les exiléens ne tolèrent aucune présence d'un navire de guerre dans les environs des portes du côté forgien, et encore moins dans les eaux exiléennes. Les voyageurs sont un cas à part. Si beaucoup d'exiléens, dans leur souci de protectionnisme, se plaignent de l'affluence constante de nouveaux arrivants forgiens attirés par la réputation d'eldorado de la Cité d'Acier, les autorités exiléennes n'ont encore édicté aucune loi relative à l'immigration. Toutefois, de manière aléatoire, il est arrivé que la marine exiléenne refoule des arrivants forgiens sans aucune forme d'explication.

Les alentours des 3 Portes d'Airain actives se sont transformés en véritables villes champignons. Plusieurs plates-formes de pêcheerie recyclées ont servi de base à un développement « citadin » anarchique par l'adjonction de carcasses de navires, de passerelles ou de flotteurs. Le tout ressemble à un bidonville flottant. Les Scientistes ont plusieurs fois détruit des plates-formes venues s'adosser aux superstructures des portes. Et en cas de tempête, alors que les cités flottantes sont ballottées en tout sens, ils refusent d'accueillir qui que ce soit dans les postes de contrôle des portes d'airain. Bien nombreux sont ici les réfugiés déshérités qui attendent de collecter les quelques sous nécessaires à payer l'embarquement vers la cité aux mille promesses. Pour certains, ce sera même la fin du voyage. C'est dans ces cités flottantes percluses de misère que recrutent les marchands de chair pour les bordels d'Exil ou des pêcheries...

Portrait :

Anthelme Bonsennard, concepteur visionnaire

Farouche opposant aux activités scientifiques qu'il considère comme une aberration morale, Anthelme

a toujours affirmé qu'il était nécessaire de briser le monopole de ces gens sur les voyages entre Forge et Exil. Voilà plus de vingt cinq ans qu'il poursuit des recherches dans le but de trouver un moyen physique de rejoindre la planète autour de laquelle orbite sa cité.

Il a d'abord approfondi les possibilités des ballons exiléens (on lui doit d'ailleurs plusieurs innovations adoptées par l'aéronavale de la Cité) avant de se pencher sur la seule façon, à son avis, de s'arracher de l'attraction exiléenne : le projectile propulsé par une puissante explosion.

Souvent considéré comme un fou à cause de ses dangereuses expériences, l'homme affirme pour sa part être la cible de malversations scientifiques, soi-disant acharnés à contrecarrer ses projets. Exilé au milieu de l'océan, sur une plate-forme désaffecté, il poursuit ses expérimentations. Quelques unes de ses expériences de tir ont été visibles jusque dans la cité. Pour l'instant, elles ont toutes échoué. Malgré tout, Anthelme continue d'affirmer que lorsque sa technique de lancement sera au point, il mettra au point le premier engin habité...

Les abords de la cité

Après le passage des Portes d'Airain, le voyageur forgien découvre l'immensité glaçante de l'Océan Noir. Et puis, soudain, après plusieurs jours de navigation, surgissant comme un mirage d'alcoolique des brumes complices, il découvre l'inimaginable cité d'Exil...

A l'approche de la Cité, les îlots se multiplient, rendant la navigation dangereuse pour qui ne maîtrise pas à la perfection leur emplacement. On en a dénombré plus de 350. Si certains ne sont qu'un pan de roche déchiquetée émergeant des flots, certains atteignent des tailles respectables. La plupart sont aujourd'hui balisés, mais nombreux sont les navires qui ont fini écrasés contre l'un de ces rochers...

Les plus dangereux sont sans conteste les récifs qui affleurent à peine à la surface. Leur apparition coïncide de plus avec la montée du brouillard qui entoure la Cité Machine, les rendant particulièrement fantomatiques.

Les Anciens

C'est une série de rochers moussus, formant comme une barrière naturelle, peu avant Exil. Massifs et pesants, la légende veut qu'ils soient les restes usés par le temps de cyclopéennes statues à l'image des fondateurs d'Exil, les Anciens. Si cela est vrai, voilà bien longtemps que ces statues ne représentent plus rien, tant elles sont érodées.

Les sœurs en deuil

Ces trois énormes rochers très découpés sont souvent pris, de loin, pour des statues tant ils ont

l'air ouvragés. Ils ressemblent presque à s'y méprendre à trois silhouettes féminines vêtues d'une voile de dentelle noire, ce qui explique le surnom que leur donnent les marins. Ces rochers furent parmi les plus dangereux et les plus traîtres des abords d'Exil jusqu'au moment où les ingénieurs exiléens firent bâtir au pied du plus grand un phare très moderne, machine à soleil miniature, dont le pinceau lumineux émerge des lourdes brumes.

C'est le dernier amas de rochers avant la cité elle-même, et le passage des sœurs en deuil est toujours un moment de recueillement sur les navires.

A quelques encablures d'Exil

Autour d'Exil, plusieurs îlots se dressent. Les 2 plus grandes de ces îles abritent chacune un bâtiment impressionnant et sinistre. A quelques encablures de la Cité d'Acier se dresse tout d'abord l'étrange forteresse scientifique, abritant la caste et ses mystérieuses expériences. Une construction aussi massive que glaçante. Plus loin, surgissant du brouillard comme un avertissement funeste, apparaît la sinistre prison d'Exil, le Château...

Devant la rade d'Exil ont été bâtis 2 phares, chacun dressé sur un éperon rocheux. Leur puissant halo lumineux a parfois bien du mal à percer les volutes de brouillard poisseux qui ensèrent la cité lunaire. De nombreuses bouées, dont certaines lumineuses, balisent les voies navigables jusqu'au port de la cité.

De jour comme de nuit, de nombreux navires croisent aux abords d'Exil. Face à l'énormité de la cité, ils semblent dérisoires...

Exil, la cit

Présentation d'une cité géante

Exil est un monstre vertical, un labyrinthe effrayant à la fois surpeuplé et paradoxalement désert dans certaines zones. La cité s'étend comme une énorme lèpre sur l'Océan noir, dressant face à lui des murs d'acier rouillé.

Il y a de nombreuses façons de ressentir la cité d'Exil, et donc de la présenter. Chacune d'entre elles est forcément réductrice. Il faut d'abord garder à l'esprit qu'Exil est une cité de très grande taille, qui abrite plusieurs millions d'âmes. Mais au-delà de ses immeubles et de ses rues qui s'étagent verticalement, c'est également un labyrinthe souterrain dont les proportions sont proprement gigantesques.

L'arrivée

Le premier choc qui s'impose au voyageur a lieu lorsqu'il aperçoit pour la première fois la Cité dans son ensemble, depuis le pont du navire qui a traversé les Portes d'Airain. Il est devant une ville gigantesque, prise dans les brumes, dont il est difficile de discerner les limites.

Puis il se rapproche de la coque noircie de métal et de pierre qui plonge dans les tréfonds de l'océan exiléen. C'est une muraille gigantesque, où les anciennes maçonneries d'obsidienne des Anciens, parfois encore visibles, ont été renforcées année après année par des couches de blindage d'acier. Enfin, le navire passe la rade d'Exil, et le visiteur est happé par la Cité Eternelle...

« ... Le passage des Portes d'Airain m'avait bien sûr fortement impressionné mais rien ne m'avait

préparé à la suite. Je me rappellerais toujours de cet instant. J'étais debout sur le pont huileux d'un vieux baleinier poussif, et nous venions de dépasser les petits îlots noirs déchirés qui annoncent la proximité de la Cité. La brume s'était levée, épaisse et collante. De sa voix traînante, le capitaine m'expliqua qu'il en était presque toujours ainsi : la chaleur dégagée par la cité contrastait avec l'eau glacée de l'océan, rendant le brouillard permanent. Le vieux navire glissait lentement sur une eau étrangement calme, dans un silence pesant. Seul le bruit des cordages subsistait...

Bientôt, à la limite de l'audible, un bourdonnement régulier se fit entendre. Il se précisa, ronflement sourd de machines qui semblaient respirer en chœur. C'était bien le souffle de la Cité que nous entendions au loin... Soudain elle apparut, fantôme d'acier aux myriades de lumières surgissant des brumes.

On ne décrit pas Exil, on ne peut que la ressentir et tenter de retranscrire ses impressions. La Cité dépassait en grandeur tout ce que j'avais pu voir jusqu'à présent. Les roches noires plongeaient dans les tréfonds de l'océan, et soutenaient les énormes murs d'acier de la Cité et ses flèches de métal. Depuis mon embarcation, j'avais le sentiment étrange d'être en dehors du monde réel, en marge de la vie. Il était en face de moi, bouillonnant d'activité. Je pouvais voir ses lumières, entendre sa respiration sifflante, respirer ses odeurs entremêlées, mais j'en étais exclu. Je ne me tenais qu'à sa périphérie. Auprès de la monstruosité d'Exil, rien ne semblait exister... »

Arvil de Nessim, la Mort de Petrus, livre II

Impressions...

« Exil est une cité pour qui le mot « disparate » semble avoir été inventé. Lorsque l'on déambule dans ses rues ou sur ses passerelles suspendues, on ne peut se défaire de cette étrange impression d'être dans un monde alternatif et mystérieux. Un simple coup d'œil vers le ciel et l'on devine par delà le brouillard et les nuages la masse sombre et pesante de Forge. Terrible impression de vertige : les circonvolutions encombrées d'Exil nous avaient presque fait oublier que nous étions sur la cité lunaire, en équilibre précaire quelque part dans l'éther... »

Le regard tente alors de s'accrocher au décor humain, afin de dissiper cette impression de chute. Mais tout nous rappelle qu'ici, nous sommes bien dans l'antique cité sanctuaire : les flèches de pierre ciselées des tombeaux des Anciens, les étranges structures métalliques bâties par les Ingénieurs, les invraisemblables jardins et rivières suspendus au-dessus d'artères surpeuplées, les écrasants dômes des universités et de la cité administrative...

Ici je reste en arrêt devant ce qui semble être un hermétique tombeau de pierre noire dont les fondations s'enfoncent vertigineusement dans la carcasse d'acier de la cité. Ici, je suis fasciné par l'entremêlement de ponts métalliques où des exiléens vivent, font commerce ou se divertissent. Enfin, je me perds dans les jardins de la cité, effrayé par le sombre mutisme des tours Stalytes. Quoi qu'en en dise, il s'agit bien ici d'un autre monde... »

Arvil de Nessim, la Mort de Petrus, Soliloque

Comment décrire Exil ?

La principale caractéristique d'Exil est donc d'être un monde foisonnant, qui apparaît complètement délirant aux yeux d'un forgien, même préparé. Pour les exiléens, cette étrangeté est naturelle : ils ne se posent même plus les questions qui effraient les nouveaux venus. Ils vivent ici, entre d'antiques tombeaux qui ne seront sans doute jamais complètement explorés et des machineries incompréhensibles qui régissent pourtant leur vie, se sachant entourés de créatures bizarres ou dangereuses...

Pour nous, Exil ressemble avant tout à une cité du début du vingtième siècle qui aurait subi une mutation technique et industrielle extrêmement rapide et traumatisante. Lorsque vous pensez à Exil, laissez venir à vous les images d'épinal de Londres ou de Paris à cette époque. Imaginez donc des ruelles pavées et des bâtisses de pierre, martelées par la pluie et plongées dans le brouillard. Ajoutez-y ensuite des structures et des bâtiments d'acier imbriqués dans ces fondations, superposés les uns aux autres, formant des séries de plates-formes. Un peu comme si cette ville avait été conçue par un Gustave Eiffel sous acide disposant de moyens gigantesques.

Complétez enfin par des constructions cyclopéennes, vestiges des Anciens aujourd'hui disparus ou délires visionnaires des barons exiléens, qui dominent la Cité. Vous aurez une idée de ce à quoi Exil ressemble. A chaque fois que vous devrez la décrire, remémorez vous les visions classiques de mondes (industrialisation, règne de la vapeur et de l'acier, quartiers populaires) en les amplifiant, et vous serez dans le vrai. Enfin, n'oubliez pas qu'Exil est, à l'origine, un cimetière gigantesque, que beaucoup disent hantés. Rajoutez donc une louche de mystère et de macabre, ça ne peut pas faire de mal... Un brouillard omniprésent, des chuchotements étranges dans les allées peu fréquentées, des créatures camouflées sous l'ombre des poutrelles d'acier.

Considérations pratiques

En Exil, la nuit est permanente. De fait, l'activité ne cesse jamais vraiment au sein de la cité. Quelle que soit l'heure, on arrivera toujours à trouver une taverne ou une boutique ouverte. Dans le cœur industriel de la cité, les machines tournent sans discontinuer. Toutefois, comme poussés par une ancienne survivance instinctive, les habitants d'Exil ont instauré les notions de nuit et de jour. La différence visuelle est peu notable (les lampadaires éclairent plus fortement durant " le jour ") mais les habitants de la cité se sont calés sur ce rythme.

Une journée est divisée en 20 heures, 10 de jour et 10 de nuit. Au cœur de la nuit, seuls les professionnels nocturnes (des ouvriers de nuit aux prostituées en passant par les voleurs) ou les fêtards tardifs arpentent les ruelles de la cité. Les bureaux d'Administration ne sont pas ouverts au public durant la nuit, tout comme certaines boutiques. Mais certains quartiers d'Exil ne dorment en fait jamais...

Structure de la cité : une approche de son histoire

Une fois happé par la cité géante, le visiteur peut allégrement se perdre dans les rues et les avenues de la cité. De l'extérieur, Exil est une énorme coque d'acier et de pierre, qui ne s'ouvre sur l'extérieur que par son port et ses chantiers navals. A l'intérieur et au-dessus de ses parois, Exil est un dédale : rues et passerelles sont enchevêtrées, pas seulement sur une surface plane, mais également verticalement. Des milliers d'immeubles, d'arches métalliques, de flèches d'acier, de ponts, de passerelles, de plates-formes amovibles s'entrecroisent.

Le soubassement d'Exil est composé de toute une série d'îlots déchiquetés qui crèvent l'Océan Noir. Le cœur même d'Exil, la cité machine, a été creusé dans les tréfonds de la plus grande de ces îles. Bien entendu, aujourd'hui, il est impossible de distinguer les anciennes îles originelles, puisque la cité a suffisamment grossi pour les envelopper toutes.

Avant tout, il faut comprendre qu'à l'origine, Exil était un gigantesque cimetière, un sanctuaire de pierre où d'immenses mausolées formaient un dédale déjà inextricable. En effet, les Anciens semblaient reconstruire sans arrêt leur cimetière, y ajoutant de nouveaux bâtiments les uns sur les autres, strate par strate. Certaines de ses tombes ne sont plus aujourd'hui que des reliquats de pierre perdus sous les flots. Les derniers Anciens construisirent des palais décadents et monstrueux, où ils périclitèrent, aux côtés de leurs morts momifiés. Certains de ces palais de pierre et de verre sont toujours debout, la plupart servant de bases aux constructions modernes, et notamment aux palais des nobles Patriarches exiléens.

Les dernières constructions des Anciens semblent moins soignées que les plus anciennes, sans doute parce que dans leur déclin, ils perdirent eux même peu à peu la maîtrise de leur avancée technologique. De ce fait, les tombeaux les plus récents sont souvent fragiles, et ont tendance à s'écrouler sur eux même. Le poids accumulé au fil des siècles sur les strates les plus basses entraînent elles aussi des affaissements parfois dramatiques. Les ingénieurs civils dépensent une énergie folle pour les consolider et prévenir toute catastrophe.

Exil est très profonde et s'enfonce bien au dessous du niveau de la mer. Les anciennes superstructures du sanctuaire des Anciens disparaissent dans de véritables gouffres souterrains, pour la plupart écroulés. Par dessus, les Anciens ont construit des tours cyclopéennes abritant les tombeaux pour ceux

de leur race. On dit aussi qu'au plus profond de la cité inférieure giserait l'épave de leur nef des étoiles, dont les énigmatiques machineries alimenteraient encore aujourd'hui la cité exiléenne.

Sur ces empilements de tombeaux, les humains ont bâti leur cité. A la chute des Anciens, les premiers clans humains, qui étaient jusque là cantonnés dans les zones inférieures de la cité, ont investi les palais supérieurs, ceux qui affleuraient à la surface, et ont entrepris de les adapter à leurs besoins.

Inextricablement mêlés aux anciens tombeaux géants, se sont dressées des bâtisses de pierre et de brique, toujours plus grandes, souvent dans l'anarchie la plus folle. Puis les ingénieurs civils ont commencé à repenser la cité, tenté de la rationaliser. Les consolidations successives ont permis à Exil de grandir et prospérer. Les immeubles d'acier sont venus se rajouter aux structures existantes. Des arches, des passerelles et des ponts de métal sont venus rejoindre les différentes plates-formes. Exil est ainsi devenu cette succession de plateaux composés d'immeubles géants, de ruelles de pierre, de passerelles d'acier ou d'arches rouillées. Sous l'impulsion ingénierique, la cité s'est aussi automatisée, dans un souci de modularité. C'est ainsi que des pans entiers de la ville d'acier peuvent être mécaniquement déplacés ou recomposés.

Enfin, enserrant constructions humaines et palais antiques en un cercle presque parfait, les murs de pierre et d'acier d'Exil se dressent face aux vagues de l'océan.

Considérations cadastrales : existe-t'il un plan d'Exil ?

Cette question s'impose naturellement au nouveau venu dans la Cité d'Acier : comment me retrouver dans ce dédale ? Comment ne pas me perdre irrémédiablement dans cette forêt de ruelles, de bâtiments, et de plates-formes suspendues ? Exil est en fait un cauchemar de géomètre, qu'on ne peut guère cartographier, où l'on se repère grâce à quelques lieux immuables.

Tout d'abord, il faut bien se rendre compte qu'Exil est une ville « amovible ». Elle se transforme constamment, presque quotidiennement. D'abord parce que les services d'Administration ont bien du mal à contrôler le bourgeonnement anarchique de certaines zones. Ensuite parce que les nouveaux chantiers de constructions sont journaliers : on

étend des ateliers, on bâtit de nouvelles zones de résidence ou on ajoute une aile à un palais. Enfin parce que la philosophie même des créations ingénieriques est de construire des bâtiments polyvalents et configurables : plate-formes, allées suspendues et immeubles ingénieriques peuvent bouger, être déplacées et modulés en fonction des besoins de la cité...

Mais cela n'empêche pas les agents cadastrés, des techniciens travaillant pour le département Voirie d'Administration, de passer leurs vies à dresser des cartes de la Cité. Pour ce faire, Exil est officiellement découpée en blocs à 3 dimensions. Chacun de ces blocs reçoit des coordonnées, notamment en fonction de son niveau par rapport à la " surface de la cité " qui correspond au socle de la Cité Machine (c'est à dire la base des anciens tombeaux). Les niveaux négatifs sont donc très nombreux puisqu'Exil s'enfonce bien loin sous cette surface... Les passerelles sont numérotées elles aussi (du moins celles qui sont contrôlées par Voirie et avalisées par les ingénieurs). L'emplacement d'un endroit n'a donc pas de signification, puisqu'il peut changer chaque jour, seules ses coordonnées de blocs sont importantes.

Dans un même bloc, on dispose de numéros d'immeubles, de numéros et de noms de passerelles, de numéros et de noms de rue.

les interminables plans de la ville, roulés par centaines dans les étagères croulantes de sa remise.

Il connaît mieux les réalisations architecturales de la Cité que les ingénieurs qui les ont conçues. Rien d'autre n'existe à ses yeux... Son supérieur a craint pour sa vie le jour où il lui a suggéré de prendre sa retraite : rien n'arrête Rénald Sauémurre, maître cadastré de la cité d'Exil.

Portrait

Rénald Sauémurre, Maître cadastré

Maître Sauémurre a une obsession : la cartographie précise et évolutive de sa cité. A la tête d'une équipe d'agents cadastrés, il est sans aucun doute le plus acharné des cartographes qui ait jamais existé.

Depuis sa plus tendre enfance, l'homme est obsédé par la cité d'Exil. Il considère la formidable diversité de la Cité comme un défi personnel, et depuis 50 ans, poursuit inlassablement sa tâche : la connaître dans ses moindres recoins. Chaque jour, armé de ses instruments de calcul et de dessin, il arpente la cité, sans relâche. Depuis le port jusqu'aux cimes, il répertorie, classe et note. Il piste les modifications des ingénieurs, les positions des passerelles amovibles et les coordonnées des conduits d'entretien.

Lorsqu'il réintègre son étouffant bureau, c'est pour codifier toutes ses notes dans d'énormes classeurs et tableaux à entrées multiples, ou pour compléter

Immeubles et passerelles

Exil s'étage en de nombreuses plates-formes et blocs d'habitation, eux même reliés entre eux par des ponts et des passerelles métalliques.

Immeubles et Blocs d'habitation

Exil est constituée de milliers de bâtiments de pierre et d'acier, imbriqués les uns aux autres, formant des blocs d'habitation. La définition d'un bloc est assez fluctuante : en terme ingénierique, elle représente une unité modulaire de la cité, que l'on peut individualiser du reste de la cité. Chaque bloc comporte rues et ruelles, et est relié au reste de la cité par des passerelles ou des ponts.

D'autres ne sont que des petites bâtisses accolées à un rocher ou à une ruine de Tombeau.

Les Passerelles d'Exil

Les passerelles sont un lieu privilégié de la vie d'Exil, puisqu'elles relient les blocs d'habitation, qui peuvent parfois être énormes (les blocs d'une taille de 50 étages ne sont pas rares). De plus, elles sont indubitablement le trait le plus reconnaissable et le plus marquant de la Cité d'Acier. Voir ces grappes de vie tendues entre ciel et terre est fortement impressionnant.

Reliant plates-formes et immeubles, continuant les rues qui donneraient autrement dans le vide, les passerelles et allées suspendues abritent pêle-mêle des échoppes, des marchés, des tavernes, des ateliers d'artisans, des logis sales qui donnent sur les à-pic de la cité ou de belles résidences bourgeoises à la vue imprenable, selon leur

emplacement dans la cité. Bien entendu, les plus hautes passerelles de la cité sont bien souvent les plus belles et les plus riches. Mais même dans les bas niveaux de la cité, les passerelles relient les exiléens entre eux. Ainsi, tous les palais nobles possèdent au bas de leur structure des portes dérobées vers les passerelles inférieures, afin que les occupants puissent se mêler discrètement à la foule exiléenne.

On n'a jamais recensé précisément le nombre de passerelles, mais il en existe plusieurs milliers, depuis la plus vaste avenue suspendue aux riches demeures jusqu'au minable longeron d'accès sans protection des bas niveaux. Toutes les passerelles doivent être avalisées par les ingénieurs civils : elles participent en effet de la volonté de modularité de la cité. On doit pouvoir les déplacer, les condamner, les repositionner... Malheureusement, les passerelles sauvages sont nombreuses et parfois dangereuses : certaines ne présentent aucun garde-fou, d'autres sont mal fixées aux poutrelles métalliques de la cité et peuvent s'écrouler à tout instant. Certaines passerelles sont équipées de filets de sécurité pour prévenir toute chute accidentelle ou tentative de suicide.

La population a tendance à investir les passerelles et à les aménager en fonction de leurs besoins, au grand dam des ingénieurs civils. Ainsi, bon nombre de déshérités colonisent les piliers de soutien et les armatures d'acier des grandes passerelles, se construisant au bord du précipice de précaires abris suspendus. Ces constructions sauvages mettent parfois en danger les délicats mécanismes de la cité et la structure même des passerelles.

C'est pourquoi le corps des Mitiers a été créé par les Ingénieurs Civils.

Les Mitiers

Ces travailleurs acrobates, également surnommés « araignées » par les habitants d'Exil, vérifient constamment l'état des passerelles et des structures d'acier suspendues. Harnachés comme des alpinistes, équipés d'appareils de mesure à résonance, ils inspectent sans relâche des kilomètres et des kilomètres de tubes et de poutrelles. Leur ballet incessant est particulièrement impressionnant : voir ces hommes évoluer, suspendus dans le vide, est pourtant tellement habituel qu'il n'étonne même plus les exiléens.

Les accidents sont en fait assez rares, car les mitiers connaissent leur métier. Ils repèrent tous les endroits nécessitant des réparations, effectuent celles-ci sur place quand elles ne sont pas trop lourdes (auquel cas les passerelles sont disjointes et réassemblées après réparation). Leur travail consiste aussi à repérer les Spores qui grignotent les longerons d'acier, et à expulser les habitants de leurs constructions illégales à l'intérieur des superstructures d'acier de la Cité.

Les passerelles sont à tous les niveaux de la cité : elles rejoignent les anciens tombeaux cyclopéens, les plus vieilles demeures, parfois désaffectées, des bas niveaux, et ont ensuite envahi les structures métalliques d'Exil. On les trouve enfin au plus haut de la cité, joignant les flèches des palais ou les magnifiques jardins suspendus. Les plus grandes passerelles, situées au cœur de la cité verticale, portent le nom de ponts et certaines sont même couvertes. Il s'agit dans ce cas de véritables avenues suspendues, dont les bords sont généralement bâtis. Quelle que soit l'heure de la journée, la majorité des passerelles est animée d'une fièvre bourdonnante. Dans les hauts niveaux, on y vient pour admirer certains des plus beaux points de vue sur la cité, les jardins suspendus, l'océan ou bien encore Forge.

- **Le pont Royal** est le plus haut et le plus grand d'Exil. C'est une très large voie qui passe à travers plusieurs flèches et traverse les jardins suspendus. Une partie est commerçante (boutiques de luxe et artisans les plus célèbres) et de nombreuses sous passerelles, les plus riches de la cité, en partent.
- **Le pont des artisans** : moins luxueuses que les échoppes du Pont Royal, les boutiques des artisans de ce pont se comptent toutefois par dizaine.
- **Le pont des pantomimes** est situé à mi hauteur de la cité. Traditionnellement, on peut y assister à de très nombreux spectacles de rue.

L'endroit est aussi devenu un des hauts lieux de harangue populaire et d'agitation sociale.

- **La passerelle des chasseurs** : cette passerelle exigüe, située dans les hauts niveaux, était à l'origine une simple voie d'entretien suspendue. C'est aujourd'hui un endroit très à la mode. On vient entre bourgeois y pratiquer la révoltante chasse aux Anges, ces étranges créatures diaphanes et insouciantes qui semblent éclore des tréfonds de la cité pour s'envoler vers sa cime.
- **Le pont des étudiants** est une des passerelles les plus fréquentées de la cité, elle mène aux portes principales de la Cité universitaire. Elle est bien souvent impraticable et on s'y bouscule jour et nuit. Elle est couverte de librairies, de bouquinistes et bien entendu de tavernes et petits restaurants bon marché.
- **La passerelles des sens** est difficile à trouver. Toutefois, et contrairement à ce que l'on dit parfois, elle existe bel et bien. Entièrement consacrée aux plaisirs les plus divers, on y trouve bordels, tripots, fumeries...
- **Le pont sans fin**, dans les hauts niveaux, est une des curiosités d'Exil. C'est une passerelle massive et large, couverte de nombreux bâtiments. Elle s'élanche vigoureusement dans le vide... avant de s'arrêter brusquement, suspendue au milieu du brouillard. Il n'y a là qu'une chaîne pour empêcher le badaud étourdi de basculer dans le néant.

Les quartiers populaires

Les quartiers populaires sont le cœur vivant d'Exil. Ils grouillent de vie et sont l'âme de la Cité machine, une sorte de contradiction permanente aux idées conceptuelles des ingénieurs, qui voudraient obtenir une cité parfaite, immuable et policée. Les quartiers populaires bourgeonnent et se recréent sans cesse. Chaque jour, de nouveaux arrivants venus du Continent forgien s'y déversent et cherchent une place où vivre. Certains en sont réduits à vivre dans les rues, et les plus chanceux s'entassent dans des taudis surpeuplés. Le crime est un fléau.

Sans surprise, les quartiers les plus pauvres se situent bien souvent dans les entrailles de la Cité verticale, près des immenses usines ou s'échinent les ouvriers exiléens. Les ingénieurs font des efforts constants pour viabiliser ces quartiers qu'ils considèrent comme sauvages. On construit là où on peut, bien souvent en contradiction totale avec les grands plans d'urbanisation savamment tissés par le corps des Ingénieurs.

Le port d'Exil

Le Port d'Exil est à la fois la porte d'entrée de la cité et son poumon. Seule ouverture du mastodonte de pierre et d'acier vers l'extérieur, le port draine à lui hommes, marchandises et richesses. Tous les navires qui sillonnent l'Océan Noir ou qui ont traversé les portes d'airain viennent jeter l'ancre ici. C'est d'ici que partent les chargements destinés au Continent, sources de la prospérité exilienne.

Le Port est donc naturellement l'une des zones les plus actives et trépidantes de la Cité d'Acier. Quelle que soit l'heure, l'activité est permanente.

La porte d'Exil

Le port d'Exil est l'un des rares endroits de la ville qui ressemble encore un peu à ce qu'il était à l'époque antique de la cité tombeau. L'énorme rade n'a pas été agrandie, juste consolidée, et les nefs mortuaires des Anciens accostaient aux mêmes massifs quais de pierre d'obsidienne noire que les navires d'aujourd'hui.

« L'endroit lui-même est fantasmagorique. La brume est ici très dense, et humide. Vos vêtements semblent coller à votre peau : affreuse sensation, renforcée par l'atmosphère d'étrangeté qui étourdit l'étranger. Les navires ballottent doucement au bout de quais qui semblent interminables, leurs formes estompées par les volutes de brouillard. L'agitation bourdonnante du port emplit l'air en sourdine et les innombrables marins glissent sur les quais mouillés tels des spectres affairés... »

Arvil de Nessim, Premier Voyage en Exil

Une partie du port est destinée à recevoir les énormes leviathans exiléens. Les autres quais voient s'amarrer tous les navires de transport, les remorqueurs du port ou les bateaux de pêche de la cité. Un peu plus loin, ce sont les quelques navires de luxe des barons et autres richissimes exiléens.

Le Quai Prime, orné en son extrémité d'une superbe statue, accueille quant à lui les navires de marque, comme ceux des ambassadeurs forgiens.

A perte de vue, on ne distingue que des navires : du plus énorme transporteur forgien aux petites barges de débarquement, le port est une forêt de mâts et de cheminées crachant la vapeur. Dans la brume humide du port, les quais et leurs environs sont souvent bondés : marins, manutentionnaires, douaniers, émigrants désorientés, courtiers, armateurs, négociants, agents de Sanitation...

Au bout des quais commence le **Quartier Maritime**. Ici, on trouve les hangars de stockage et les ateliers des armateurs et des sociétés d'export. Lorsque l'on s'enfonce dans les ruelles du quartier, on découvre un habitat pauvre et délabré, des tavernes de marins, des tripots et des maisons de joie de bas étage.

Si le port est sans conteste le quartier le plus trépidant d'Exil, c'est aussi l'un des plus pauvres et des plus malfamés. Des bandes de gamins traînent entre les bateaux et les marchandises entassées. La prostitution est ici un fléau, ainsi que les maladies infectieuses venues du continent ou la vermine attirée par les abattoirs, comme les rats qui semblent parfois se déplacer en troupeaux tant ils sont nombreux.

Autour du port

La Criée

C'est ici que les cargaisons de poissons sont vendues au gros, pour ensuite rejoindre les étals dans les Grandes Halles. L'endroit est un capharnaüm sans nom au tout début de la journée, alors que le reste d'Exil dort encore. La Criée se déroule sous un dôme de métal. L'endroit est vite impraticable, tant les chariots de transports se bousculent pour livrer la marchandises aux quatre coins de la cité. Inutile de préciser que l'odeur est à l'image de l'endroit : étouffante.

Les Abattoirs

Ils forment une série de larges bâtiments de brique. Certains disent qu'il s'agissait des écuries des Anciens, mais personne n'est capable de dire quels animaux étranges pouvaient bien loger là. C'est ici que sont mises à mort les bêtes issues des élevages en batterie réalisés sous la surface de la cité, sous le contrôle de Sanitation. On abat toutefois moins qu'autrefois, puisque certaines exploitations très récentes sont équipées pour mener à bien cette tâche de manière automatisée. L'odeur des abats, particulièrement tenace, y est difficilement supportable. Il arrive que le surplus de sang et de déchets organiques dégorgent des broyeurs pour couler le long des rigoles du quartier. L'activité n'y cesse jamais. Les abattoirs sont aussi réputés pour être un quartier coupe-gorge, où les gangs se camouflent au milieu des hangars abandonnés et des arrières cours.

La Capitainerie

Son vaste et beau bâtiment d'acier, représentant un navire stylisé, occupe l'avancée est de la rade d'Exil. C'est ici que le trafic maritime est géré, que les chargements sont déclarés et les taxes de débarquement réglées. Les douaniers exiléens disposent d'une aile entière de ce bâtiment. Ils se chargent de vérifier les cargaisons ou de fouiller les navires suspects. Ils ont aussi un rôle de comptabilisation des arrivées humaines, et s'assurent que les immigrants sont bien dirigés vers les dispensaires du port.

Les dispensaires

Les dispensaires du port occupent un grand bâtiment de pierre grisâtre, et s'étalent sur 4 niveaux. Ils sont dirigés par Sanitation, avec l'aide des Scientistes. Leur but est simple : s'assurer que les nouveaux arrivants qui viennent chaque jour grossir la population exiléenne ne soient pas porteurs de germes ou de maladies infectieuses pouvant mettre en danger la population exiléenne.

D'interminables files d'attente s'égrènent ici nuit et jour. L'immigrant traverse un parcours du combattant constitué de tests successifs. S'il est malade, il pourra peut-être même passer ici de longues semaines de quarantaine dans des conditions souvent désastreuses. Les dispensaires sont un endroit redouté : des familles y sont parfois séparées dans la multitude, la précarité des conditions de vie y entraînent une forte insécurité et on murmure que les Scientistes s'en servent comme réservoir pour leurs expériences. C'est pourquoi de nombreux arrivants préfèrent essayer de s'introduire clandestinement en Exil.

Le Belvédère

Construit sur un promontoire rocheux ouvragé, le Belvédère est une superbe structure d'acier et de verre qui surplombe le port. Il accueille une grande brasserie de luxe bien connue des exiléens, où se conclue une bonne partie des accords commerciaux de la cité.

Le quartier des Havres

Cette vaste zone d'habitation et d'anciens caveaux aménagés est réputés pour être un lieu de débauche absolue. Les soldats du fort descendent ici en masse, et les différends se règlent la plupart du temps au couteau. On y trouve des tavernes, des tripots où l'on peut même jouer sa vie, des bordels et des cabarets louches. Alcools et drogues coulent ici à flots. La pègre du quartier maintient tout de même un minimum d'ordre, pour « ne pas nuire aux affaires ». Les bandes du quartier assurent donc qu'il n'y ait pas trop de débordements.

La noble Elderne, perle des Havres

L'établissement le plus célèbre des Havres est sans conteste la **Noble Elderne**, vaste bordel labyrinthique et feutré dont la réputation a franchi les limites des portes d'airain.

Extrêmement bien tenu, et fréquenté discrètement par des clients distingués, la Noble Elderne se vante de la qualité de ses pensionnaires et de leurs attentions. L'endroit est fantasmagorique : des enfilades de pièces surchargées de tapisseries et miroirs déformants, de nombreux petits salons privés et même une petite salle de théâtre pour spectacles coquins. Ici, pas de faux semblant ou d'alibi pseudo artistique : le sexe est la seule marchandise que l'on y négocie.

L'établissement est dirigée d'une main de fer par la belle Selma Kraens, une femme de tête originaire de la Ligue des Duchés. Elle est très pointilleuse sur la qualité des services offerts par son établissement, qui se targue d'être le plus sûr des Havres. Le fauteur de trouble occasionnel est automatiquement jeté dehors, et passe un sale quart d'heure aux mains des sbires de Selma.

Célébrité du quartier des Havres, Séléconnié est un authentique eunuque de Scovié. C'est lui qui sélectionne les pensionnaires féminins et masculins de l'établissement, s'assure de leur état de santé et de leur statut. En effet, désireuse de conserver sa bonne réputation, la noble Elderne se refuse à employer des personnes en situation illégale. Chaque pensionnaire dispose ici d'un contrat signé en bonne et due forme et d'une protection médicale...

Le difficile métier de contrebandier

Pour la plupart d'entre eux, les contrebandiers tentent surtout d'échapper aux taxes prohibitives qui frappent les produits importés de l'extérieur de la cité. En effet, dans un souci de protectionnisme effréné, les produits continentaux sont surtaxés par les autorités exiléennes.

Certains tentent aussi de faire entrer en Exil des marchandises prohibées : armes ou substances interdites. Les marchands « d'esclaves » sont également nombreux : ils alimentent le marché de la prostitution, des ateliers tenus par des patrons indéliques ou certaines maisons nobles souhaitant disposer d'une main d'œuvre « dévouée » ou d'un harem personnel. Le crime de trafic humain, tout comme « l'achat », est considéré comme majeur par les autorités exiléennes, non seulement pour l'atteinte à la liberté qu'elle occasionne, mais aussi pour les risques de santé publique engendrés puisque ces nouveaux arrivants ne sont pas passés par les mailles de Sanitation.

Portrait

Karèlne Sicophe, contrebandière émérite

A la tête d'un des réseaux les plus florissants d'Exil Karèlne Sicophe s'est taillé très vite une belle réputation parmi les contrebandiers de la cité. Energique et décidée, le jeune femme a mis en place une organisation légère et efficace qui

introduit chaque nuit dans la Cité de nombreuses marchandises illégales.

Fille de contrebandier, elle connaît très précisément chaque rocher du port, et chaque recoin de la rade. Elle est capable de guider ses hommes au travers des tunnels d'entretien qui courent sous la surface de la zone portuaire. Elle alimente ainsi le marché parallèle en armes, stupéfiants et denrées forgiennes. Elle s'est toujours refusé à transporter des émigrants clandestins, au nom de ce qu'elle appelle « son éthique », sachant pertinemment où finit la majorité de ces malheureux...

« Chaque nuit, un étrange jeu se déroule dans le vaste port encombré d'Exil. Les contrebandiers quittent généralement leurs navires avant la rade d'Exil, sur des barges flottantes, afin d'éviter les contrôles douaniers. Ils se glissent alors silencieusement, à la rame, le long des énormes coques d'acier ou de bois, profitant des volutes de brume complice. Les petites frégates douanières qui inspectent les chenaux, munies de puissantes lampes à gaz, deviennent alors le principal risque. Une fois ce danger écarté, les contrebandiers rejoignent généralement un quai éloigné ou inoccupé, où leurs complices à terre déchargent la barge et transportent les marchandises à l'intérieur de la cité. Bien souvent, c'est à ce moment que la tranquillité des contrebandiers est interrompue par une patrouille de sécurité. Si le plus souvent, ils tentent de fuir en abandonnant la marchandise ou en la poussant à l'eau, il arrive quelquefois qu'ils se défendent féroce. On a ainsi assisté à des batailles rangées entre force de l'ordre et contrebandiers dans les quartiers avoisinant le port... »

Arvil de Nessim, Mémoires

Le quai des longs départs

« Comme dans tous les ports, les légendes sont nombreuses... On parle ici du Quai des longs départs, l'un des plus anciens du port. Tout au bout de la rade, là où n'accostent plus les vastes nefes marchandes, il est perdu au milieu du brouillard comme un îlot isolé. Il est à moitié démoli, sa surface est moussue. On raconte que des nefes étranges viennent s'y amarrer, que c'est là que débarquent les spectres de leurs navires fantômes... »

Pour ma part, je ne vis jamais rien de tel lors de mes quelques visites nocturnes, mais cela était peut être du au fort taux d'alcool dans mes veines. Il n'en reste pas moins que le silence ouaté, à peine troublé par les clapotis de l'eau noire sur les pierres éventrées, était étrangement reposant. Je me sentais hors du temps, et la ville elle même n'était plus qu'une lointaine excroissance de cette jetée perdue. On dit que des gens se jettent parfois à l'eau, ici, sans raison... »

Arvil de Nessim, Mémoires

- la Sirène
- l'Ombre de Forge
- la Certitude
- le Senestain

Bien sur, la puissance maritime exiléenne ne se limite pas à ces monstres. La flotte de la cité est constituée de très nombreux navires de moindre taille comme les frégates d'assaut rapide ou les patrouilleurs. Tous disposent de coques et blindages métalliques, et seuls quelques navires écoles utilisent encore la propulsion à voiles. En comparaison, les navires continentaux, bien souvent construits en bois, ne peuvent espérer se mesurer à la flotte exiléenne.

Le port militaire et le fort d'Exil

Le port militaire accueille les vaisseaux de guerre exiléens. Il est en fait séparé du reste du port, et s'ouvre directement sur l'océan. Il se trouve au pied du fort d'Exil, où sont cantonnés les soldats de la cité. Le fort est un bloc d'acier disgracieux fondu en partie au mur d'enceinte de la cité. C'est la Cité militaire d'Exil, capable d'abriter des milliers de soldats. Les casernements accueillent volontaires et conscrits, tandis que les officiers et les hommes mariés peuvent résider à l'extérieur du fort. Le fort surplombe le quartier des Havres, et celui-ci tire une bonne partie de ses revenus de cette proximité. Les soldats en goguette affluent chaque soir dans les tavernes et les tripots du quartier...

Les énormes vaisseaux de guerre exiléens sont rangés le long de quais d'acier spécialement construits pour eux. Vu depuis le Belvédère, le spectacle est impressionnant : il est une preuve éclatante de la suprématie militaire et maritime de la Cité Lunaire. Les croiseurs de combat, fierté d'Exil, sont de larges structures d'acier propulsés par de multiples turbines à vapeur. La marine exiléenne dispose de huit de ces monstres, et d'autres sont actuellement en construction dans les chantiers navals de la cité. On en trouve toujours un ou deux au mouillage dans la rade militaire d'Exil, les autres assurant leur mission de patrouille sur l'Océan Noir ou sur les eaux du Continent proches des Portes d'Airain.

Les huit croiseurs de combat, fierté de la marine exiléenne, se nomment :

- le Caramone
- la Tandragonne
- l'oubli d'Olimène
- le Vertueux

La Cité industrielle

Exil, dans son souci constant de survie et d'indépendance farouche, a toujours été à l'avant-garde du progrès. Stimulée par les travaux des ingénieurs civils, qui ont transformé la notion de progrès en véritable dogme, et par l'ouverture du marché forgien, la cité a subi une industrialisation massive et rapide, et donc forcément douloureuse.

Aujourd'hui, sa force de production la place dans une position forcément avantageuse face à un Continent qui cumule les retards techniques. La Cité d'Acier est donc la première force industrielle des mondes de Forge.

Le monde industriel

Nous regrouperons tous les lieux de production d'Exil sous le terme de « Cité industrielle ». Cette dénomination peut être trompeuse : elle laisse supposer que ces zones sont toutes regroupées. Rien n'est plus faux. Bien que souvent concentrées, les industries exiléennes respectent la mosaïque de la cité d'acier, et sont disséminées au travers de son labyrinthe métallique. Mais chacune de ces zones comportent des traits communs : la plupart des industries exiléennes sont situées sous la surface de la cité. Les grands ateliers, généralement gagnés sur d'antiques tombeaux géants, peuvent ainsi être très éloignés de l'air libre.

Sous terre, le bruit est constant. Pour s'en convaincre, il suffit de coller une oreille à un pavé, dans n'importe quelle rue de la cité du dessus. L'omniprésence de la cité industrielle est flagrante : le sol vibre, l'activité foisonnante fait résonner les conduits qui remontent à la surface cracher leurs fumées, le martèlement sourd des machines est

permanent. Sans interruption, Exil travaille et Exil produit...

La diversité de ces industries est énorme : elle s'étend des hauts fourneaux qui produisent l'acier à partir des minerais arrachés aux îlots de l'océan noir jusqu'aux ateliers de couturières ou s'entassent les ouvrières sous payées, en passant par les énormes fermes hydroponiques qui nourrissent la Cité. On dénombre en Exil des centaines d'ateliers et d'usines, certaines si profondément enfouies dans les tréfonds de la Cité que leurs ouvriers ne voient pour ainsi dire jamais la lumière du jour.

Quiconque s'enfonce dans les tréfonds de la Cité industrielle ne peut manquer d'être impressionné : une lumière rougeâtre, d'énormes ateliers, des lacs de métaux en fusion, des systèmes de poulies et de traction, de gigantesques machineries, un entrelacs de passerelles et de conduits, des rails et des tubes à air comprimé. Chaque jour, des milliers d'ouvriers et de contremaîtres s'enfoncent dans le cœur pulsant de la cité.

« Le choc fut rude : je me voyais précipité dans un monde à part, si loin sous la surface que je ne voyais plus les flèches d'acier de la cité. Au premier abord, cela me semblait indescriptible, j'étais incapable de m'orienter : la fumée me brûlaient les poumons, la chaleur était insoutenable, l'odeur de graisse et d'huile brûlée me mettait à la torture. De toute part j'étais bousculé par des ouvriers en route vers les ateliers et les hauts fourneaux. Il m'aurait été impossible ici de reconnaître quelqu'un de ma connaissance : partout les mêmes faces noires de suie, fatiguées, désabusées, au regard fermé... »

Arvil de Nessim, Mémoires

Ce qui est certain, c'est que le travail ne manque pas en Exil. Tout un chacun peut trouver un labeur. Mais les conditions en sont parfois terribles. Travaillant dans les ateliers de filature, les femmes sont exploitées et mal payées. Les hommes se tuent à la tâche dans les fabriques d'armes ou les productions lourdes. Les enfants sont employés pour dégripper les machines, se faufiler entre les pistons. Les petits estropiés ne sont donc pas rares.

Les grandes industries exiléennes appartiennent aux maisons de change exiléenne ou à de riches entrepreneurs. Ceux-ci se partagent les fabriques et se rassemblent en groupements d'intérêts et sociétés de gestion.

Les Chantiers navals

Les chantiers navals d'Exil sont très étendus, et représentent une portion à part de la Cité industrielle. Plusieurs plate-formes de construction ont été gagnées sur la mer, et l'ensemble des chantiers a été conçu sur un modèle de modularité assez exemplaire. Toutes les plates-formes de construction sont amovibles et déplaçables, et les lourdes machines sont montées sur des systèmes de rail. Il est ainsi possible de reconfigurer l'ensemble des chantiers en quelques heures. Les chantiers navals ressemblent donc à une forêt d'acier où seuls ingénieurs et ouvriers peuvent se déplacer sans risquer de se perdre. Cette modularité permet bien sur d'adapter les ensembles de production aux besoins de construction des navires.

C'est ici que naissent les mastodontes d'acier qui arpentent l'océan noir : les élégants vaisseaux de guerre de la marine exiléenne, les Léviathans ou les plates-formes de pêche et d'extraction. La renommée des chantiers navals est telle que les armées continentales commandent ici leurs destroyers ou leurs frégates, au prix fort. Les navires exiléens possèdent la réputation non usurpée d'être les plus puissants et les plus rapides. La technologie maritime d'Exil est à des années d'avance de celles de ses voisins forgiens. Là où les forgiens construisent encore des navires de bois, les exiléens assemblent des coques d'acier effilées. Là où les forgiens naviguent encore à la voile, les navires de guerre d'Exil sont propulsés à la vapeur. Bien sur, les exiléens réservent à leurs forces navales leurs principales innovations, et ne livrent aux forgiens que des navires qui surclassent aisément les siens.

Les hauts fourneaux exiléens du dessous de la cité sont reliés aux chantiers navals par des systèmes protégés de convoyage sur rail. La construction navale absorbe une bonne partie de l'acier produit en Exil, le reste étant bien entendu exploité dans le cadre des grands travaux d'ingénierie exiléenne.

Portraits

Gregor Fennissance, roi des fonderies

Si cet homme de 53 ans, au physique sec et au visage creusé, est parfois surnommé « le roi de l'acier », ce n'est pas pour rien. S'appuyant sur plusieurs associations avec de puissantes Maisons de Change, Gregor a développé un véritable empire industriel et il est devenu le premier fournisseur de la caste des ingénieurs civils.

Il est en effet capable de produire de très bons alliages et aciers spéciaux répondant aux contraintes particulières des réalisations architecturales exiléennes. Cela lui vaut par exemple d'être le seul fournisseur pour les mécaniques de précision des Machines à soleil.

Devenu l'une des plus grandes fortunes de la cité, Gregor loge avec sa famille dans une somptueuse résidence suspendue dans les hauts niveaux de la cité.

Neresse Oblét, patron de filatures

Si le profit à tout prix était un culte, Neresse en serait le premier officiant. Propriétaire de nombreux ateliers de filature, Neresse est de ces patrons par au gain, prêts à tout sacrifier à leur soif de lucre...

L'homme exploite sans vergogne ses ouvriers et employés, n'hésitant pas à recourir aux menaces et aux sanctions pour les pousser au rendement maximum. Ses ateliers sont dans un état de délabrement avancé, et sur bien des points, ne répondent plus aux normes de sécurité. Ils ont déjà été le théâtre de plusieurs accidents graves, dont l'un a coûté la vie à 3 ouvrières, écrasées par un conduit de fonte.

Etrangement, Neresse n'a pour l'instant jamais été inquiété par la justice exiléenne. On lui prête volontiers des accointances avec le milieu criminel d'Exil, et beaucoup le traitent ouvertement d'escroc...

Palais et jardins exiléens

La réputation de merveille dont dispose Exil auprès des continentaux n'est pas totalement volée. A l'architecture stupéfiante de la Cité Verticale s'ajoutent des endroits qui sont de purs ravissements.

Sans doute pour tenter d'oublier leur présence sur une cité de métal perdue sur l'océan, les exiléens chérissent tout particulièrement les jardins. Au cœur des palais nobles se cachent de somptueux jardins privés. Et chacun connaît les légendaires jardins suspendus entre les arches de la cité, havres de luxuriance au milieu des tubes et des plaques d'acier...

Le Grand Opéra d'Exil

Sans doute l'une des plus magnifiques œuvres d'art qu'a données l'ingénierie civile à la cité d'Exil. Conçu comme la représentation de la quintessence du machinisme au service de l'homme, l'opéra est une merveille, un bâtiment superbement ciselé. Tout d'abord, il est suspendu dans le vide, uniquement appuyé sur des poutrelles de soutien étudiées pour être les plus fines possibles, qui le relient aux plates-formes des jardins suspendus. Comme tout bon ouvrage ingénierique, il peut être déplacé et reconfiguré. Le dôme de verre peut être complètement ouvert sur l'extérieur. Le sol de toutes les salles est lui-même composé de verre trempé, donnant au visiteur l'impression de flotter au-dessus de la vertigineuse Cité d'Acier. A l'intérieur, plus de 12 salles de spectacles qui accueillent les plus prestigieuses représentations : on vient de Forge pour y assister !

Mais le plus impressionnant reste la grande salle, sous la coupole de verre. Elle peut accueillir jusqu'à

6 000 personnes, et son acoustique a été étudiée pour une résonance optimale.

Dans les coulisses, une machinerie monstrueuse permet de recréer avec un faste absolu toutes les scènes des grands opéras exiléens : on peut soulever et mettre en place d'imposants décors, aménager des plateaux tournants, produire de la fumée, de la pluie, recréer les sensations d'un orage avec des arcs électriques... La seule limite est l'imagination du metteur en scène.

Les Jardins supérieurs

Les jardins exiléens sont sans doute la plus grande fierté des habitants de la cité. Lorsque le temps est clément, les habitants de toutes extractions aiment à y flâner, au milieu des centaines d'espèces florales entretenues à grand frais par les machines soleil des ingénieurs civils. Au milieu des allées pavées, le spectacle est fabuleux : les jardins semblent flotter au milieu de la cité, à mi hauteur de celle-ci. Lorsque l'on s'y promène, on ne distingue, au dessus des frondaisons, que les plus hauts bâtiments de la cité, les tours ouvragées de l'université et d'Administration, et les palais des Patriarches. Au dessus de votre tête pèse la masse énorme et écrasante de Forge.

Les jardins sont composés de plates-formes indépendantes reliées par des passages couverts ou des passerelles. Ces plates-formes sont étagées les unes par rapport aux autres, et peuvent être réorganisés afin d'accueillir la population lors des fêtes de la Cité. Ces jardins aux configurations multiples peuvent ainsi être continuellement redécouverts. Ils sont ornés de bassins et de canaux, qui parfois sont eux-même suspendus dans le vide

entre deux jardins. L'effet est assuré : la perspective sur les tréfonds d'Exil en contrebas est incroyable.

Les jardiniers exiléens s'enorgueillissent d'avoir adapté plus de 340 espèces d'arbres et de fleurs aux contraintes de la Cité d'Acier. Mais l'histoire des jardins suspendus est aussi tragique : lors des grandes émeutes sociales, la population s'est réunie ici pour manifester sa colère, sous les balcons des tours d'Administration. Après plusieurs heures d'affrontements contenus, l'armée, sur l'ordre d'on ne sait qui, chargea pour disperser la foule. Le bain de sang fut horrible.

En flânant dans les jardins suspendus, on découvre de nombreux restaurants et bistrots, du plus onéreux au plus simple. De nombreux lieux sont bien connus des exiléens, qui en font leur but de promenade...

La place des Disputes

Traditionnellement, c'est là que se tiennent les manifestations publiques et les harangues politiques, un droit farouchement défendu par toutes les associations politiques de la cité. Les exiléens apprécient fortement les disputes politiques, et le spectacle des discours enflammés et des candidats qui s'opposent est toujours une distraction favorite des citadins lors de leur jour de repos. Censure surveille toutefois de prêt ces échanges verbaux afin de prévenir tout « débordement » et l'on devine que les agents camouflés de l'Obsidienne doivent être nombreux, prenant des notes sur les intervenants et les groupuscules présents. Il y a quelquefois quelques troubles de l'ordre public lors de ces disputes. En effet, tout un chacun a le droit de prendre la parole ici, quel que soit le sujet qu'il désire aborder : il arrive donc que des illuminés s'emportent dans des délires exaltés.

Le Grand Zoo

Au milieu de la terrasse supérieure des jardins se dresse le grand zoo d'Exil. Il abrite de très nombreuses races animales, pour la plupart ramenées du Continent par des voyageurs ou des corps expéditionnaires exiléens. Depuis de nombreuses années, le zoo tente d'acclimater des Anges à une cage panoramique vitrée. Mais les essais ont toujours donné lieu à des échecs cuisants. Les visiteurs se consolent en admirant des créatures forgiennes qu'elles n'auraient jamais pu voir autrement.

Portrait

*Merlinet Pouchetrain, patron du
« Gourmet des cîmes »*

Le gourmet des cîmes s'enorgueillit d'être l'un des restaurants les plus hauts de la cité. Perché sur une arche métallique qui surplombe les hautes terrasses des jardins suspendus, le petit restaurant dispose d'une vue imprenable sur la verdure. On y mange très bien pour un prix raisonnable, ce qui ne gêne rien.

Ici, la cuisine est préparée par M. et Mme Pouchetrain eux même, et le service est assuré par leurs nombreux enfants. Une affaire de famille en quelque sorte. Les Pouchetrain ont pour point commun leur visage rond et rubicond, une bonne humeur indéfectible et un sens de l'accueil touchant.

La Cité administrative

Administration règle la vie des exiléens. Elle est en charge de la gestion quotidienne de la cité.

Caste à part entière, les fonctionnaires assurent le contrôle et de la bonne marche de la société de la ville lunaire. Leur arme : la bureaucratisation totale et étouffante...

De l'esprit exiléen et de l'Administration :

Malgré l'écrasante omniprésence d'Administration et ses délais ahurissants, les exiléens sont fiers de l'état abouti de la bureaucratisation de leur société. A leurs yeux, il s'agit là d'une preuve supplémentaire de leur avancée sur les barbares Forgiens. La majorité des exiléens trouve normaux les privilèges accordés aux fonctionnaires qui travaillent si dur pour assurer la prospérité de la Cité.

Cette fierté est étrange, surtout lorsqu'on se rend compte de sa profonde ambivalence : si l'exiléen est fier de sa bureaucratie, il la redoute aussi comme la peste, car il sait qu'à tout instant elle peut le broyer et l'engloutir.

Etrange paradoxe, un de plus aux yeux des pragmatiques forgiens... Mais pour l'exiléen, au même titre que la science ingénierique, la bureaucratisation est la preuve même de l'état de civilisation avancé qui est celui de sa ville.

La Cité administrative : une enclave dans la ville verticale

La Cité administrative est un énorme complexe qui désigne en fait de nombreuses tours uniquement dédiées à la gestion d'Exil. Ce très vaste complexe est physiquement séparé du reste de la cité. Sa silhouette massive écrase le nord de la Cité d'Acier. Tout de pierre grise et d'acier, ce sont des bâtiments trapus, sans élégance, percés d'entrées monumentales.

Il est impossible de décrire fidèlement la terreur qui prend à la gorge le visiteur qui ne s'est pas préparé à la vision exiléenne de l'efficacité bureaucratique... Il s'agit véritablement d'un monde à part, dont certains des habitants ne se risquent jamais à l'extérieur. Ici est dirigée la Cité. Ici sont prises les décisions stratégiques qui façonnent l'avenir d'Exil.

Administration a en charge, par délégation des familles nobles, la gestion quotidienne de la Cité. Au dessus d'Administration se trouve le Consistoire qui prend les grandes orientations et les grandes décisions. Il est relayé par des centaines de bureaux, directions, commissions ou chargés de mission. Tout se décide au sein d'Administration, du plus grand problème diplomatique jusqu'à la plus petite préoccupation journalière : la politique budgétaire, les autorisations de construction pour les projets ingénieriques, l'approvisionnement de la cité, le ramassage des ordures ou bien encore le fichage systématique des individus.

Administration est le cauchemar de nombre d'exiléens. Les fonctionnaires ont la main sur l'intégralité de la Cité.

« Comment décrire Administration ? Il serait illusoire de vouloir le faire de manière raisonnée tant le lieu défait l'imagination la plus perverse.

C'est un lieu où le temps semble avoir suspendu son cours. Je revois encore ces longs bureaux peuplés de scribes consciencieux ou ne raisonnent que le cliquetis des machines à écrire et les griffures de la plume sur le papier calibré. Ou bien au contraire, c'est un lieu où le temps semble accélérer sans fin entraînant les individus dans une folie frénétique.

Tout d'abord, Administration est un dédale de couloirs sombres, de bureaux, de salles d'archives, d'auditoriums, de salles de réunions. Le papier envahit cet univers comme un raz de marée : il est partout, débordant des armoires métalliques, s'entassant en piles gigantesques sur des tables oubliées, comprimés dans des milliers de classeurs gris rangés dans des milliers d'étagères de métal dans des milliers d'offices bondés de fonctionnaires débordés. C'est un monde dans lequel le non-fonctionnaire ne peut qu'être englouti ou enseveli. L'obtention de la moindre autorisation ou d'un simple formulaire devient un parcours atroce et exténuant.

Pourtant, dans ce qui nous semble être un marasme sans fin, l'information reine trouve son chemin. Encore aujourd'hui, je ne peux que m'interroger sur ce tour de force. Bien sûr des dossiers se perdent, bien sûr les procédures mettent parfois des années à être traitées, mais en bout de chaîne, les résultats sont souvent là, généralement lorsque l'on en a plus besoin.... Et le triste morceau de papier que l'on reçoit alors semble être passé par toutes les commissions de travail qui se partagent les innombrables bureaux de la Cité administrative... »

Arvil de Nessim, Mémoires

Les salles d'audience sont généralement la seule partie que le visiteur verra de la Cité administrative s'il n'est pas amené à épouser la carrière de Fonctionnaire ou d'employé de bureau. Celles ci sont invariablement bondées, quelle que soit l'heure du jour ou de la nuit. Les exiléens sont des gens extrêmement procéduriers, et les formalités administratives sont légion. Voulez vous changer de résidence qu'il faudra le signaler afin que les bases d'information d'Administration soient remises à jour. Si vous désirez ouvrir une boutique, la masse de formulaires à remplir remplaceront avantageusement un tabouret.

Et si un différent vous oppose à un autre exiléen, vous passerez sans doute plusieurs années à répondre à des convocations, remplir des demandes d'informations ou récapituler votre dossier...

Les personnes suffisamment aisées pour se le permettre louent les services de notaires spécialisés qui assurent cette montagne de paperasserie. Des « assistants aux formulaires » sont chargés d'attendre à votre place dans une salle d'audience qu'un fonctionnaire ait le temps de s'occuper de vous. Si vous ne pouvez pas vous payer ce luxe, il vous faudra attendre vous-même. Une fois pris en charge, vous serez dirigé dans une multitude de bureaux pour répéter votre demande une multitude de fois devant une multitude de fonctionnaires peu compréhensifs.

Le devoir du fonctionnaire exiléen

Tous ceux qui travaillent dans la cité administrative ne sont pas des fonctionnaires, loin de là. Scribes et employés de bureau ne sont que des citoyens classiques. Le titre de fonctionnaire est dévolu aux personnes diplômées de l'Ecole d'Administration. A l'obtention de ce titre, un nombre élevé de charges et de devoirs est associé. Le Fonctionnaire est censé montrer l'exemple de la complétude de la civilisation exiléenne. Il doit être honnête, droit, intègre, responsable de ses actes, fidèle à Administration (la délation est très fortement incitée), tempéré et intraitable. La pire faute que peut commettre un fonctionnaire exiléen est de se laisser soudoyer. La grandeur d'appartenir à un corps aussi réputé lui est constamment répétée, tout comme la vertu du travail.

Quelques grades de fonctionnaires exiléens

Contrôleur, Décisionnaire, Responsable, Inspecteur, Chargé de mission, Sous-directeur, Directeur, Censeur, Rapporteur, Planificateur

On tente par tous les moyens d'effacer l'individualisme au profit de l'esprit de corps. Tous les fonctionnaires, quel que soit leur grade, portent un costume cintré gris. Seule marque de distinction, l'épinglette au revers qui indique le grade et le statut de votre interlocuteur. Malgré tout, les fonctionnaires sont autorisés à résider à l'extérieur de la Cité administrative, même si beaucoup

décident d'occuper les logements de fonctions qui leur sont dévolus à l'intérieur.

Portrait

Berthin Niclos, fonctionnaire type

Les journées de Berthin Niclos, Fonctionnaire attaché au département « Plan » se suivent et se ressemblent. On pourrait les juger d'un ennui profond, mais tout dévoué à sa tâche, Berthin les trouve passionnantes. Il apprécie grandement de se sentir appartenir à un grand tout, en marche dans la même direction. Lui qui n'a jamais eu beaucoup d'imagination, disposer d'un bureau personnel au sein du département est le plus grand achèvement qu'il aurait pu espérer.

Chaque matin, à la première heure, Berthin descend dans son office, et déjeune rapidement d'un café noir préparé par l'employé de bureau qu'on lui a adjoint. Il s'accorde alors son plaisir journalier : il fume une cigarette en parcourant les pages du quotidien financier, le Bulletin.

Puis il attaque ses dossiers, déposés là durant la nuit par un autre employé. Berthin contrôle des listes de projections économiques. Il ne sait pas qui les a préparées, et il ne s'en préoccupe pas. Il s'agit forcément d'un autre Fonctionnaire tout aussi efficace et dévoué que lui. Berthin consulte chaque page, y apposant le troisième tampon du département, le dernier avant que les documents ne soient dirigés vers le Comité de régulation de Plan pour être consolidés. Ensuite, Berthin n'a aucune idée d'où ils peuvent bien aller, ni à quoi ils peuvent servir. Ce n'est pas son souci et il s'en moque. Chacun son travail.

Après dix heures d'ouvrage studieux, Berthin s'étire, souffle sa lampe et va dîner. Parfois, il lui arrive de sortir en ville, pour voir une pièce de théâtre. Mais pas souvent : le théâtre ennueie Berthin, il déteste l'incertitude et la non rectitude. Alors Berthin boit un verre et rejoint son petit appartement de fonction.

Somme toute, Berthin est heureux : son chef de secteur lui a parlé d'une promotion prochaine...

Le Consistoire

Le Consistoire dirige officiellement Exil. Sa composition est malheureusement floue, ses principes de nomination et de révocation étant parmi les plus complexes que l'on puisse imaginer.

Lors de la création d'Administration, les familles nobles lui octroyèrent pouvoir de contrôle et de décision sur l'avenir de la Cité, sous juridiction du Consistoire. Il existe en réalité 2 consistoires.

Le premier, le **Consistoire restreint**, prend *in fine* les grandes décisions et délègue leur réalisation à Administration. Il est le véritable organe décisionnaire d'Exil, mais le mystère le plus entier pèse toutefois sur sa composition et ses règles de nomination. Tout au plus sait on que, traditionnellement, les membres des grandes familles patriarcales en font partie par le biais de l'un de leurs héritiers. Le haut commandement de l'armée reporte directement au Consistoire restreint.

Le Consistoire « simple » est un organe consultatif, qui doit conseiller les membres du Consistoire restreint. Il est formé d'experts, de hauts fonctionnaires, de représentants de la Caste des Ingénieurs et de la Caste des Scientistes, de membres des groupes de pression (maisons de change, sociétés de gestion et industriels) et enfin de simples citoyens élus.

La tour du consistoire abrite les deux assemblées. C'est la plus vaste de la Cité administrative, et elle la surplombe.

Qui dirige Administration ?

« Personne n'est capable de dire, aujourd'hui, qui dirige réellement Administration... Je comprends votre surprise : Administration émane du Consistoire qui prend ses décisions en consultant représentants élus des habitants, ingénieurs, Patriarques et à l'occasion Scientistes. Administration et ses sous-services sont chargés de l'application et de la gestion quotidienne... Seulement, voilà, tout cela est théorique et personne n'est capable de démêler l'écheveau des ordres, contrordres et arbres de décision.

Comment fonctionne réellement Administration ? Comment progressent ses membres ? Qui peut l'influencer ?

L'opacité est telle que l'on ose à peine y croire : personne ne semble le savoir. Personne ne peut dire à un moment donné qui dirige en réalité Administration et donc Exil ! Les intelligences mécaniques de Contrôle ? Sans qu'on le sache, cela peut tout aussi bien être les Stalytes ! Les exiléens ne se posent même pas la question ! »

La théorie de l'autorégulation a été développée par des théoriciens exiléens. Sans entrer dans les détails (qui couvriraient un pan de mur), elle dit en substance ceci : Administration a atteint aujourd'hui une telle masse critique qu'elle est capable de s'autoalimenter. La machine est tellement énorme qu'elle produit forcément un résultat qui fait vivre la cité d'Exil. Et même l'absence de pouvoir central n'empêcherait pas la Cité de continuer à se perpétuer... En fait, Administration est un tel chaos que certaines lois peuvent en être tirés :

- Les Fonctionnaires sont incompetents à diriger la Cité et leur travail ne sert qu'à eux. Ils ont atteint leur degré maximum d'incompétence et cela n'a plus d'influence sur la vie extérieure à Administration,
- A petit niveau, chacun s'autorégule et ceci assure que les services continuent à fonctionner,
- Les petits problèmes sont résolus par de petites décisions arbitraires alors même que les dossiers déposés sont engloutis dans la masse d'Administration,
- Les gros problèmes ont tendance à disparaître d'eux même puisqu'ils ne sont jamais traités...

« Mon enquête a duré des années. A chaque fois qu'à force d'obstination j'obtenais un rendez-vous avec le Haut-Fonctionnaire d'un département, il m'apprenait en fait qu'il n'était qu'un subalterne qui répondait à des ordres, que d'autres fonctionnaires plus gradés lui transmettaient des dossiers, et que certaines commissions l'avaient délégué à certaines tâches. Jamais je n'ai pu connaître le nom du véritable responsable d'un département. Jamais je n'ai réussi à dessiner un organigramme même simplifié des structures d'Administration. Plus j'avais, et plus le gouffre s'ouvrait devant moi. Administration devenait une abstraction, un monstre tentaculaire multiforme qui se dérobaît à chaque instant à mon regard.

Qui est le véritable maître d'Exil ? Qu'écrivent-ils donc à longueur de journée les scribes dans leurs journaux normés ? Et à quoi servent-ils ? A quoi est destinée cette masse d'informations enregistrée chaque jour, inlassablement ? Qui décide de nos vies ? »

Stérole Vandième, journaliste

Les départements ou ministères

:

Les départements sont innombrables, même sans compter les myriades de commissions d'enquêtes, de groupes de réflexion et de rapprochement qui associent les différents Départements entre eux. Voici les principaux, ainsi que leurs domaines d'action théoriques... Rappelez-vous que personne n'est capable de savoir en définitive qui fait quoi et qui a autorité sur quoi. Au final, les Départements font à peu près ce qu'ils veulent. Et comme peu d'exiléens se risquent à contredire un fonctionnaire...

Plan

Plan s'occupe des prévisions et des projections. Sur tous les sujets, et notamment sur l'évolution de la Cité Verticale. Complètement déconnectés du réel, les Fonctionnaires de Plan sont parmi les plus arrogants. Ils prévoient, planifient, précisent, extrapolent, réfléchissent, établissent bilans et projections pour conseiller le Consistoire. Budget est un sous département de Plan. Taxes en est une émanation directe.

Contrôle

De son vrai nom Centre contrôle vocal & informatif, Contrôle est sans doute le plus indépendant des départements à cause des intelligences mécaniques qui constituent le réseau informatif de la Cité. Contrôle est chargé d'assurer l'énorme système d'information d'Administration, et à fortiori d'Exil. Ses fonctionnaires sont aidés par des intelligences mécaniques. Contrôle fait également office d'archives d'Administration. Tout ce qui se note est enregistré ici, quelque part. Contrôle est également en charge de la gestion de la bibliothèque universelle d'Exil.

Services internes

Les fonctionnaires qui travaillent pour les fonctionnaires. Une orientation qui est naturellement considéré comme une voie de garage dans une carrière de fonctionnaire. Les Services internes sont en charge de la gestion de la cité administrative et de son personnel non fonctionnaire.

Censure

Ce département décide de la ligne culturelle et morale de la Cité, et veille à son application. Culture est un sous-groupe de censure, ce qui en dit long ! La police secrète d'Exil, l'Obsidienne, dépend également de Censure.

Sanitation

Sanitation est chargée de la santé publique. C'est le département qui est le plus proche des Scientistes, à qui certaines tâches sont dévolues, comme l'administration de certains dispensaires. Les missions de Sanitation sont simples : s'assurer de la bonne santé de la population d'Exil. Devant une telle concentration de population, les risques d'épidémie terrifient toujours Administration. Dispensaires de quartiers, hôpitaux et lazarets sont gérés par Sanitation. Les mesures d'urgence en cas de risque d'épidémie sont aussi de sa responsabilité. Le statut de médecin agréé (hors scientifique donc) est donné par Sanitation, sur avis de la Faculté de Médecine. Il est possible d'exercer sans, mais votre crédibilité s'en trouvera sans nul doute amoindrie. Enfin, Sanitation est chargée de la gestion des populations mentalement altérées, à savoir les aliénés.

Voirie

Sa tâche est vaste, et s'étend de la crémation des morts jusqu'au nettoyage des rues. Bien que sans doute l'un des plus indispensables, c'est le département le moins prestigieux et le plus ouvert puisque cette gigantesque tâche ne peut s'accomplir qu'avec la coopération des ingénieurs.

Tribunal

Il est chargé de la justice sous toutes ses formes. Les fonctionnaires instruisent les dossiers. Les juges sont des Fonctionnaires très élevés. Le droit exiléen est un modèle de complexité. Pour le public, notaires et avocats sont chargés de défendre les intérêts de chacun.

Commerce

Il accorde les licences commerciales et tranchent les différends qui peuvent survenir entre négociants, marchands, industriels. Tout le travail des maisons de change et des sociétés de gestion est de trouver des moyens de pression sur Commerce.

Les oubliés d'Administration

Officiellement, ces gens n'existent pas. Et pour cause : Administration ne commet pas d'erreur. Surtout une aussi grave ! Et pourtant...

Les systèmes de fichage employés par la machine bureaucratique exiléenne semblent parfois avoir des ratés. Sans raison aucune, quelqu'un disparaît subitement des bases d'informations. Il n'est pas

seulement déclaré décédé ou porté disparu, non, son existence est purement et simplement éradiquée. Son nom semble n'avoir jamais existé, sa vie est réduite à néant.

Pour un exiléen, c'est un drame à peine imaginable : plus de papiers, plus de comptes dans une Maison de Change, plus d'identifiant pour utiliser un parlophone, plus aucune existence légale... Le vide complet. Rien ne prépare à cela l'exiléen typique et procédurier... Vous revenez de votre travail, un soir, et vous trouvez votre unité d'habitation déjà assignée à une autre famille. Etrangement, vos voisins évitent votre regard et font visiblement semblant de ne pas vous reconnaître : il faut les comprendre, si Administration vous a « annulé », c'est sans doute pour une bonne raison. Et comme Administration ne fait pas d'erreur, il vaut mieux se méfier de vous, et ne pas poser de question. Un agent de Censure pourrait tout à fait se trouver dans les environ. Surtout si, complètement désemparé, vous vous mettez à hurler au milieu de la rue...

Il est impossible de dire combien de personnes ont été ainsi « oubliées ». Administration n'a jamais reconnu ne serait ce que la possibilité d'un tel cas, et la majorité des exiléens, désireux de conserver leur tranquillité d'esprit, s'est convaincu qu'il ne s'agissait là que d'une légende de plus.

Bien sur, Administration fait souvent des erreurs « moins » graves. Quel exiléen n'a pas été sommé de payer une redevance sur un bien qu'il n'a jamais acquis ? Ou reçu une convocation auprès d'un Fonctionnaire qui a été incapable d'en retrouver le motif, après avoir fait patienté le particulier pendant 5 heures ? Certains exiléens sont impliqués depuis des années dans des procédures administratives auxquelles ils ne comprennent rien. Mais chacun tente de se rassurer : le perfectionnement d'Administration et de ses outils de traitement empêche toute erreur. Il y a donc forcément une explication logique à tout...

La Cité universitaire

En Exil, savoir et technicité sont placés au-dessus de tout. La connaissance est la richesse ultime, le véritable et unique moyen pour l'homme de s'élever au-dessus de sa nature animale.

On peut donc logiquement tout apprendre en Exil, toutes les disciplines y sont enseignées et reconnues. La renommée de l'enseignement exiléen va bien au delà des limites de la cité lunaire : nombre des élites forgiennes ont été formées en Exil.

L'enseignement en Exil

Normalement, l'enseignement supérieur exiléen est réservé au citoyen. Il faut disposer de ce titre pour demander un statut officiel d'étudiant, dûment enregistré par Administration. Ce statut prend fin le jour de la délivrance d'un diplôme concluant un cycle d'études.

Bien entendu, de très nombreux non citoyens sont en fait admis au sein de l'Université, à commencer par les enfants des grandes familles forgiennes. Pour cela, il suffit d'obtenir une dérogation auprès d'Administration. Des bancs de l'université d'Exil sortent tous les corps de métier qui ne travaillent pas de leurs mains, depuis la légion des petits employés de bureaux jusqu'aux plus savants intellectuels. Les artisans auront généralement été formés par le biais de l'apprentissage et du compagnonnage, et les ouvriers par leurs employeurs.

Qu'en est il de l'enseignement primaire ? Les récentes lois sociales exiléeens ont imposé que l'école soit obligatoire jusqu'à l'âge de 12 ans, pour tous les jeunes habitants d'Exil, citoyen ou non.

C'est là une notion importante, car, surtout dans les quartiers populaires, nombreux sont les enfants qui ne possèdent pas le statut de citoyen.

Malheureusement, les vérifications sont difficiles à effectuer, et on a bien du mal à s'assurer que chaque enfant reçoit bien un minimum d'instruction. Pourtant, dans chaque quartier, il existe des écoles ouvertes à tous et gratuites. Tout jeune exiléen doit ainsi au moins être capable de lire, d'écrire et de compter.

Certains entrepreneurs à l'attitude patriarcale offrent aussi à leurs ouvriers et employés des cours de lecture. Quand aux familles aisées, elles préfèrent souvent utiliser les services d'un précepteur privé à ceux des écoles publiques. Il s'agit pour de nombreux professeurs d'un moyen efficace de progresser au sein de la société exiléenne. Victimes de la mode continentale, de nombreuses familles riches cherchent la perle rare : un forgien diplômé d'Exil, capable d'ouvrir de nouveaux horizons à leurs enfants, est assuré de trouver une belle place fortement rémunérée.

Portrait

Irène Velkor, Préceptrice kargarlienne

Irène Velkor ne vit en Exil que depuis 5 ans, mais sa réputation est déjà bien établie auprès des bonnes familles de la cité. Originnaire de l'empire de Kargarl, fille d'un officier de l'armée impériale, cette femme au physique dur et au caractère tranchant, est l'une des préceptrices les mieux payées de l'Exil.

Son aridité et sa rudesse continentale plaisent à de nombreux parents séduits par l'imagerie de l'Empire forgien : fierté, honneur, discipline. Irène

est donc un professeur sévère, qui n'hésite pas à corriger ses nobles élèves si elle les surprend à se dissiper. Le seul reproche que lui font ses employeurs est d'être rétive à toute forme d'art, pictural ou musical. Mais il faut savoir concéder quelques sacrifices si l'on veut une éducation à poigne et à la mode...

La Cité du savoir

L'université de la cité est donc une gigantesque fourmilière. Ici sont formés les futurs Ingénieurs, médecins, juristes, professeurs, industriels, comptables ou scientifiques de la cité... L'école d'Administration, qui diplôme les futurs Fonctionnaires, est physiquement incluse dans la cité universitaire, mais elle forme un véritable bastion indépendant où le candidat fonctionnaire est littéralement happé par la machine bureaucratique qui le formate selon ses besoins.

L'université d'Exil fait partie des ensembles architecturaux les plus élevés de la cité lunaire. Ses corps de bâtiments, solidement implantés sur les fondations de plusieurs tombeaux antiques, forment une succession de bâtisses d'acier et de pierre, capables de rivaliser avec les plus hautes flèches des maisons nobles.

L'université a vraiment fière allure. Ces tours sont parmi les plus modernes de la Cité, reliées entre elles par des ponts d'acier amovibles. Les jardins suspendus de l'université sont parmi les plus beaux d'Exil. Chaque jour, on y croise des milliers d'étudiants. Enfin, le dôme de la bibliothèque universelle, qui contient tout le savoir d'Exil, perce au milieu du complexe universitaire. De grandes statues, représentant les pères des plus fameuses disciplines (histoire, astronomie, médecine...) trônent au milieu des passerelles d'acier. Enfin, le bas de la Cité universitaire est constitué par les immeubles de pierre qui accueillent les logements des étudiants.

Passerelles et quartiers étudiants

Sans surprise, les passerelles et les quartiers qui avoisinent l'université sont parmi les plus agités et les plus animés d'Exil. On y trouve un nombre incalculable d'estaminets, de cabarets et de gargotes

bon marché. Vendeurs à la sauvette, artistes de rues et prostituées se croisent dans ce quartier qui ne dort jamais. Tous les étudiants ne logent pas au sein des immeubles de la cité universitaire, mais la majorité vit dans les quartiers qui l'avoisinent. C'est un ensemble de bâtisses souvent délabrées, où s'entassent joyeusement jeunes gens et jeunes filles.

Le quartier des imprimeurs se situe juste à côté des quartiers étudiants, logiquement à deux pas de la bibliothèque d'Exil. On y trouve tous les corps de métier qui publient ouvrages et journaux. Les ateliers, avec leurs gigantesques rotatives, affluent à la surface. Les grands journaux d'Exil sont aussi localisés dans les environs. Un très grand nombre de marchands de livres, depuis le simple étalage sur une passerelle à la respectable boutique alignant des dizaines de rayonnages, occupent les franges les plus calmes du bouillant quartier universitaire d'Exil.

A ce propos, l'imprimerie est sans doute l'une des industries les plus florissantes d'Exil. On lit énormément, et de tout : depuis le roman d'aventures et les reproductions d'œuvres théâtrales jusqu'aux ouvrages les plus érudits. La carrière d'imprimeur est de plus considérée comme très respectable puisqu'elle assure la sauvegarde de l'écrit et donc du savoir.

Portrait

Barliac Simmonet, imprimeur émérite

Les « collections Simmonet » sont parmi les plus réputées de la cité d'Exil. Issues des ateliers de Barliac Simmonet, ces livres sont réputés pour la qualité de leur papier et de leurs reliures. Simmonet, un homme rondouillard entre deux âges, n'a jamais accepté de s'équiper en machines à relier récentes. Lui et ses apprentis continuent à relier à la main, selon des techniques familiales éprouvées.

Spécialisé dans les ouvrages d'art ou les éditions de prestige, Simmonet publie notamment l'intégrale des œuvres des grands auteurs exilés dans une collection célèbre, la « somme exiléenne » que toute bonne famille se doit de posséder dans sa bibliothèque.

De quelques lieux de la Cité universitaire

L'observatoire

C'est un bâtiment particulièrement remarquable, situé au milieu des jardins suspendus de l'université. Massive mais élégante construction métallique, il se termine par un vaste dôme entièrement amovible afin de laisser apparaître les énormes appareils d'observation. Le premier niveau de l'observatoire accueille un musée à la gloire de l'université, et un restaurant très renommé au milieu d'un planétarium enchanteur. Des projecteurs d'images produisent dans cette salle voûtée de charmantes illuminations, représentant le panorama forgien vu d'Exil, l'immensité étoilée au delà, ou bien encore les autres lunes de Forge.

Le pavillon militaire

C'est ici que sont formés les officiers de la fière armée exiléenne. C'est aussi ici que l'on trouve la plus grande concentration de jeunes nobles forgiens, venus se former aux techniques guerrières modernes et aux nouveautés stratégiques. L'école militaire d'Exil se veut à l'écart du reste de l'université : c'est une grande flèche d'acier brossé noir à la simplicité toute martiale.

Sa réputation n'est plus à faire : l'école est stricte et très dure, avec des critères de sélection poussés, mais elle sait reconnaître le talent, au delà du statut social ou de la richesse. Nombre d'officiers brillants de l'armée exiléenne sont ainsi des enfants de famille modestes. Avantage certain, ils sont dévoués corps et âmes à leur cité. Le gymnase de l'école militaire est une magnifique construction ouverte aux étudiants extérieurs. Tous les ans, on y célèbre le tournoi d'escrime des officiers, qui couronne la fin d'année et suit la remise des promotions. C'est l'occasion d'une grande fête, suivie d'un bal très couru par les jeunes demoiselles de la bonne société.

L'institut des techniques ingénieriques

Voilà l'endroit où sont formés les futurs ingénieurs civils. Etonnement, les bâtiments de l'institut ne donnent pas dans la magnificence d'autres instituts : on aurait pu en effet s'attendre à une démonstration tapageuse des techniques de construction du corps ingénierique, mais il n'en est rien, la sobriété est ici de mise. Les futurs ingénieurs partagent leur temps entre les cours théoriques dispensés ici et les mises en pratique réalisées dans le dédale de la cité ingénierique.

La bibliothèque universelle d'Exil

Elle est profondément enfouie dans la roche primordiale qui forme le socle d'Exil. Sa taille est proprement cyclopéenne. C'est en fait un énorme cylindre central, duquel part une multitude de galeries, et ce sur toute sa hauteur. Son dôme, magnifiquement ouvragé, aux couleurs cuivre et émeraude, perce les jardins suspendus de l'université.

Cet endroit fut autrefois le lieu de mémoire des Anciens. Les traces en sont encore aujourd'hui indéniables : les galeries et les escaliers aux dimensions non humaines et à la géométrie étrange en témoignent. Les travaux de déblaiement de ce gigantesque ensemble durent depuis des décennies. Encore aujourd'hui, il reste des zones inexplorées et non cataloguées.

La masse de connaissance réunie ici par les Anciens dépasse l'entendement. Ils stockaient l'information sur de larges volumes aux pages d'acier gravées. Celles-ci étaient si finement travaillées qu'elles avaient la fluidité du papier. Personne ne sait pourquoi ils entassaient ici la totalité de leurs connaissances. Des centaines de chercheurs étudient ces volumes sans fin. On sait aujourd'hui que trois écritures différentes sont utilisées, que des codes et abréviations sont employés, et qu'un système de classement particulièrement obscur était en fonction. Ici, Contrôle tente de fichier toute la masse d'informations : l'ampleur de la tâche reste monstrueuse. Des chercheurs venus de tout le continent lisent, apprennent, répertorient, dans l'espoir de percer les secrets des Anciens. Les Scientistes veillent et mettent leur veto sur certaines sections.

« Plus que tout autre chose, c'est la masse de connaissances qui noie le chercheur. Le souci d'exhaustivité semble total et effrayant : on a ainsi découvert sans le savoir d'interminables inventaires de marchandises sans guère d'enseignement. Pourtant, des dizaines d'années de travail furent perdus sur ces volumes.

L'apparent illogisme du classement y ajoute sa cruelle désillusion. Notre première tâche est d'accepter d'être humble, et de savoir que notre travail ne fera que préparer celui de nos successeurs, car nous n'en verrons jamais le bout... »

Ephère Noblet, archiviste chargé de la comptabilisation des registres d'acier

Mais pour le chercheur, l'étudiant ou le curieux, les grandes salles de travail de Contrôle et les volumes des Anciens ne seront pas visibles. Car les niveaux supérieurs (une centaine) de la bibliothèque universelle sont depuis longtemps dédiés uniquement aux productions humaines. Tous les ouvrages publiés en Exil doivent faire l'objet d'un dépôt ici. Et les archivistes se font un point d'honneur de rassembler au maximum toutes les productions continentales. Depuis les premiers manuscrits patriarcaux conservés précieusement dans des salles à l'hygrométrie constante jusqu'aux énormes collections de périodiques, le fonds de la bibliothèque lui vaut son qualificatif « d'universel ».

Autour du cylindre central s'ouvrent des galeries (certaines hautes d'une vingtaine de mètres), couvertes d'interminables rayonnages. Des salles de lecture sont à la disposition des lecteurs. Les ingénieurs ont réagencé les niveaux de la bibliothèque à l'échelle humaine : c'est pourquoi une carcasse d'acier double l'antique structure de pierre : des échelles et des passerelles permettent d'accéder aux plus hauts rayonnages, des escaliers métalliques permettent de descendre le long du moyeu et de rejoindre certaines « fosses » de lecture.

Malgré son gigantisme, l'endroit est chaleureux et évoque un doux cocon. Quoique très peuplée (des milliers d'étudiants la fréquente en permanence), la bibliothèque est nimbée d'une lumière douce et tamisée. De nombreuses tentures aux couleurs chaudes rehaussent les murs de pierre et les structures d'acier. Assez rare ailleurs en Exil, le bois est ici très présent : anciens rayonnages richement sculptés, meubles de lecture, bas reliefs. Le brouhaha des conversations chuchotées et le cliquetis incessant des machines d'archivage provoquent une douce quiétude. Il s'agit sans doute de l'endroit le plus propice à la sieste dans tout Exil...

Le lecteur qui se présente pour la première fois doit s'enregistrer. C'est dans le grand hall, une large plate-forme qui surplombe le moyeu, qu'il pourra le faire auprès des archivistes enregistreurs. Il aura accès à certaines sections (certaines sont restreintes, comme celle des manuscrits anciens pour lesquels il faut une recommandation d'un maître de l'institut historique).

Il reçoit une carte, qu'il devra apporter avec lui à chaque fois. Il se voit attribué une table parmi les

salles de lecture. Près de chaque groupe de tables de travail se trouve des chromatographes reliés à Contrôle, qui permettent au lecteur de s'entretenir avec les intelligences mécaniques chargés du classement de la bibliothèque. Une fois localisé l'ouvrage, il pourra soit aller le chercher si celui-ci est en libre consultation, soit il devra attendre qu'un androïde mécanisé vienne lui apporter à sa table s'il provient d'une zone non accessible. Chaque emprunt est dûment enregistré par Contrôle durant la durée de votre visite, et bien sûr, on ne peut faire sortir les ouvrages de la bibliothèque.

Les journaux exiléens

Les journaux exiléens sont très nombreux. On en dénombre plus de 150, certains ne paraissant, de façon artisanale, que dans un seul bloc d'habitation. Il est à noter que toute publication doit être enregistré auprès de Censure et recevoir une autorisation. Bon nombre de journaux n'en dispose pas, et leur publication reste donc très aléatoire. Absence de bois oblige, le papier des journaux exiléens est tiré d'une pâte de champignons, qui laisse une trace brunâtre sur les doigts.

Deux grands quotidiens se partagent le haut des kiosques d'Exil. Traditionnels, fidèles au pouvoir exiléen et fervents adeptes de la Concorde Sociale, ils ne défraient la chronique que par la guerre féroce qu'ils entretiennent depuis des lustres, à coup d'éditoriaux lapidaires. « **La Cité** » est la plus traditionaliste des deux publications : elle défend le parti des protectionnistes exiléens, et sa tribune libre est toujours ouverte aux avis des Patriarches. « **L'écho lunaire** » se veut plus moderniste. Il représente la nouvelle classe sociale dirigeante qui a émergé à la suite de l'ouverture des Portes d'Airain : riches marchands, négociants et entrepreneurs s'y retrouvent.

« **Le Bulletin** » est surtout, pour les Maisons de Change, un outil de travail. Journal économique abscons, sa diffusion reste limitée. Politiquement, il se rapproche du « Citoyen », mais ses prises de position restent limitées.

Le plus fort tirage d'Exil reste « **Les Passerelles** », le quotidien le plus populaire de la cité, lu sans différence par toutes ses couches sociales. Ses prises de position politiques sont indigentes, et ses articles de fond peu glorieux. Mais il est la première source d'information sur les faits divers exiléens. Ses petites annonces, son feuilleton à suivre et ses

conseils de grand-mère ont acquis son succès auprès de la population exiléenne.

Egalement populaire, mais (raisonnablement) contestataire, « **L'indépendant exiléen** » est de parution récente mais son succès ne se dément pas, notamment auprès des classes moyennes de la cité lunaire. Sans toutefois risquer une interdiction par Censure, L'indépendant s'est fait une spécialité des articles polémiques, qu'ils concernent Exil ou Forge. Plusieurs scandales ont été révélés dans ses colonnes, et ses prises de position répétées contre la poursuite de la guerre sanglante entre Kargarl et Autrans ont ému nombre d'exiléens.

La Cité machine

"Nous sommes à un tournant de notre histoire. L'humanité aborde une nouvelle ère, une époque de prospérité sans pareille. La cité d'Exil, notre cité, est la quintessence de "l'Ingénierie". Elle est le témoignage sans égal de la supériorité de l'homme sur la matière brute. Exil est une œuvre d'art en perpétuelle évolution. Elle sera bientôt capable de s'améliorer, de s'entretenir, de progresser de manière indépendante. Elle sera le berceau des générations futures qui grandiront et prospéreront en son sein toujours renouvelé..."

Extrait d'un discours du Grand Maître Ingénieur SémioL Lorkaz

La Cité Machine : c'est sous ce nom que l'on désigne la formidable machine ingénierique qui soutient aujourd'hui la Cité d'Exil, la fait croître et prospérer.

La Cité Machine est en fait un labyrinthe sans fin, qu'un habitant classique d'Exil ne verra peut être jamais. Fondée sur les anciennes machines léguées par les vieux maîtres d'Exil, elle est pourtant le cœur, les artères et les poumons de la Cité Lunaire.

La pensée ingénierique

Les Ingénieurs veulent reconcevoir et rationaliser Exil à partir de ses bases anarchiques. L'ingénierie n'a qu'un but : permettre d'arriver à la quintessence urbaine. Exil devra être un jour un modèle de ville, une machine indépendante capable de s'autogérer et d'assurer à ses habitants confort, protection et survie. La Cité Machine est née de ces efforts, en se basant sur le legs des techniques des Anciens, développées pour soutenir leurs gigantesques tombeaux.

Bien entendu, de fréquentes critiques sont formulées à l'encontre des principes ingénieriques, notamment par certains penseurs. Ils reprochent principalement le fait que l'être humain finit par être sacrifié à la cité, là où celle-ci devrait être à son service. On a de plus en plus l'impression que c'est à l'homme de se plier aux exigences de l'ingénierie, de s'adapter sous peine de disparaître. Certains n'hésitent d'ailleurs pas à dire que l'ingénierie n'atteindra sa quintessence que le jour où le développement de la cité ne sera plus gênée par ses habitants...

Quoi qu'il en soit, l'espace urbain tel qu'il est rêvé par les Ingénieurs Civils fait la fierté de la majorité des exiléens. Et le confort de ceux-ci a augmenté en proportion : l'arrivée de l'eau courante dans la majorité des quartiers, la généralisation du chauffage par les conduites de vapeur qui courent sous les planchers d'acier ou bien encore les premiers éclairages électriques qui commencent à remplacer les vieux lampadaires à huile ou à gaz.

L'allumeur gazier (chargé d'alimenter et de nettoyer les becs à gaz urbains) est à terme un métier menacé de disparition, même si pour l'instant des milliers de becs de gaz sont encore à entretenir...

Depuis 300 ans, les Ingénieurs Civils rebâtissent donc inlassablement la Cité Verticale, renforçant ses anciennes superstructures de pierre, automatisant au maximum les fonctions de survie de la ville, tentant de faire disparaître toute trace de précarité.

Principes ingénieriques

La durabilité

Le règne de l'acier s'est imposé aux exiléens. A l'aube de la cité, les habitants habitaient les caveaux de la surface, et les tours et palais des Anciens, tous de pierre. Les premières constructions humaines furent aussi de pierre et de mortier tirés de la tourbe des îlots de l'Océan Noir.

Les Ingénieurs y ont substitué l'acier et le verre. Renforçant les murs de pierre, les arches métalliques se sont élevées dans la Cité. Les gigantesques murs d'acier qui emprisonnent la Cité la protègent de l'extérieur. Et les immeubles sont construits sur des bases modulaires à partir de constructions métalliques. Les Ingénieurs exiléens sont devenus les maîtres de l'alliage, et sont capables de monter très vite des structures légères et solides. Le verre est également omniprésent. Trempé, fumé, irisé, il sert à tout...

La Modularité

La cité doit pouvoir s'adapter, et donc se transformer. L'ingénierie découpe l'espace en blocs, depuis le bloc résidentiel (un appartement) jusqu'aux blocs d'habitation qui rassemblent immeubles, édifices et rues. L'espace doit être mobile, extensible.

Un exemple : les machines soleil sont énormes, fragiles et très chères. Dans les élevages de masse et les cultures hydroponiques, afin d'épargner les machines, ce sont les plateaux de production qui bougent autour d'elles afin d'assurer à toutes les cultures leur quota d'ensoleillement...

L'automatisation

Les Ingénieurs tentent de rendre la cité indépendante aux aléas de ses précaires occupants humains. Le chantier est si énorme que certains quartiers de la cité d'acier (les plus pauvres bien souvent) ne connaissent pas encore ces raffinements. Mais dans les blocs équipés, les aérateurs se déclenchent automatiquement selon la qualité de l'air, les nouveaux réverbères électriques réagissent à la luminosité ambiante, des capteurs absorbent l'humidité des rues...

Le recyclage

Afin que le cycle soit complet, rien ne doit se perdre. Les blocs d'habitation usagés sont recyclés afin qu'on puisse en produire d'autres. L'énergie et la vapeur dégagées par les industries installées sous la surface d'Exil ne sont pas perdues : redirigées par

des milliers de conduits, elles chauffent les niveaux supérieurs de la cité.

Les limites de l'ingénierie

Bien entendu, malgré les énormes progrès réalisés, l'idéal ingénierique est encore loin, et ressemble à une inaccessible utopie. Exil est une ville bourgeonnante, que ses habitants font perpétuellement évoluer : constructions éphémères, occupation des sous-sols, des passerelles. Il est bien difficile de faire admettre les principes de mouvement urbain aux habitants.

Malgré l'incroyable prospérité de la cité, la mécanisation globale est encore un projet de titan, au vu de la masse de la cité. Et même les Ingénieurs ne sauraient faire table rase du passé d'Exil : les tombeaux supérieurs et leurs flèches de pierre sont toujours là et l'on ne peut les faire bouger. Il en va de même pour les fondations de la cité, les anciens caveaux effondrés qui s'enfoncent sous la surface. Difficile de croire que les énormes palais Stalytes ou patriarches se plieront un jour à la modularisation de la cité.

Enfin, s'ils sont assez rares, les accidents existent : machine qui défaille, reconfiguration qui ne fonctionne pas et se grippe, accident malencontreux... Les Ingénieurs ont bien du mal à l'admettre, mais leur science est loin de celle que possédait les Anciens, dont les antiques machineries fonctionnent encore aujourd'hui.

Ici, il faut que des hommes, chaque jour, entretiennent et fourbissent les machines ingénieriques, sous peine de voir la cité se bloquer... ainsi, le problème des spores est-il particulièrement crucial.

Un labyrinthe inextricable

La Cité machine doit être considérée comme une cité parallèle, qui double la cité visible. Toute la structure de la cité a ainsi son reflet machinique. Des légions d'Ingénieurs Civils et de contremaîtres assurent chaque jour la survie du mastodonte exiléen : il faut en effet une véritable armée de techniciens et de manœuvres pour entretenir ce labyrinthe. Il existe des kilomètres de rails, tuyaux, passerelles, conduites et tranchées d'entretien, qui courent sous l'ensemble de la cité. Nuit et jour, des milliers d'hommes et de femmes sont donc chargés de nettoyer et réparer tous les éléments de la cité.

Quelques idées d'événements

Tout cela est coordonné au **Centre Ingénierique** exiléen. Il s'agit d'un énorme cube entièrement situé sous la surface de la ville, au milieu de la cité industrielle. C'est d'ici que par des tunnels et des ascenseurs, les ingénieurs peuvent descendre jusqu'au cœur de la cité, vers les machines absurdes.

Mais c'est surtout d'ici que sont administrés tous les systèmes mécaniques de la cité. Des panneaux de contrôle permettent aux Ingénieurs Civils, assistés par un réseau d'intelligences mécaniques, de manipuler l'intégralité des systèmes de la Cité d'Acier. Il y a ensuite une multitude de relais dans la cité, qui vont de la simple cabine de commande au bout d'une passerelle tournante au centre de contrôle d'un bloc d'habitation qui abrite une équipe d'une quinzaine de personnes.

Parmi les systèmes que contrôlent les ingénieurs civils se trouvent notamment :

- Le système d'alimentation et de retraitement des eaux avec ce que cela suppose de milliers de kilomètres de conduites et d'égouts sinistres, bourrés de vermine.
- D'énormes systèmes de ventilation qui permettent aux plus bas niveaux de respirer correctement. Lorsque la température descend trop bas, de l'air chaud peut aussi être pulsé dans certains quartiers.
- Le réseau électrique et le réseau d'éclairage urbain : les Ingénieurs entendent remplacer tous les anciens luminaires à gaz par des lampadaires électriques, mais cet énorme chantier n'en est qu'à ses débuts. Quelques blocs d'habitation sont aussi éclairés par des ampoules, mais dans la majorité des logis, les exiléens s'éclairent encore à la bougie de tourbe, à la cheminée, et à la lampe à gaz.
- Les systèmes mobiles et configurables de la Cité : conçus pour être modulaires, les blocs d'habitation exiléens peuvent être modifiés, réagencés, déplacés. Passerelles et ponts mécaniques peuvent se lever. On peut couper les plates-formes du reste de la cité (idéal en cas d'épidémie ou d'émeute), ou les combiner ensemble afin de pouvoir disposer de plus grands espaces (comme les jardins qui peuvent être réunis pour les fêtes annuelles).

- Les Ingénieurs ne font jamais d'erreurs... alors comment expliquer la disparition complète d'un quartier jadis prospère ? Au gré des reconfigurations d'une zone de la cité afin d'accueillir un nouveau bloc dispensaire, ce sont trois blocs qui ont purement et simplement disparus, avec leurs habitants... Le silence est de mise, et Administration semble avoir définitivement oublié ces habitants perdus. Sont ils bloqués quelque part dans les tréfonds de la cité machine, entre deux voies de rails ? Y a-t'il des survivants ? Quel secret a-t-on voulu faire disparaître ?
- Un blocus de quartier : les passerelles viennent d'être levées, et les ponts coupés. Le quartier est isolé... Craint-on qu'une épidémie se développe ? Ou coupe-t'on court à une agitation sociale qui préfigure une émeute populaire ?
- Comment savoir ce qui bloque la rotation d'une plate-forme sans aller vérifier dans les innombrables conduits sombres qui la sous-tendent ?

Les Machines Absurdes

Les Ingénieurs désignent sous ce nom les machineries léguées par les Anciens et qui sous-tendent la cité d'Exil. Pour de nombreux Ingénieurs, il ne fait aucun doute que ces machines contrôlent en fait toute la lune d'Exil, et les théories concernant l'artificialité du satellite de Forge sont nombreuses. Les Machines Absurdes sont enfouies au plus profond du centre de la cité, au milieu des plus antiques tombeaux encore inviolés. Elles sont pour la plupart automatisées et fonctionnent depuis des millénaires sans interventions réelles de la part des Ingénieurs qui restent perplexes devant elles.

Sans fin, ces énormes blocs de métal, de verre et de matières inconnues, pulsent, grondent, tournent, produisent. Pour la plupart, leur fonction reste indéterminée. Ce sont de véritables cathédrales mécaniques, dressées au milieu des lacs impurs d'eau bouillonnante que l'on trouve dans les tréfonds de la cité. Seuls les Ingénieurs et leurs techniciens descendent aussi bas dans le dédale exiléen. Ici, une race étrange et décérébrée, les horlogers, officient aveuglément aux destinées des machines absurdes.

Pour la plupart, on pense que ces machines assurent la stabilité de la Cité Tombeau. Elles fournissaient en énergie et entretenaient les tombes des Anciens, puis les palais des derniers représentants de cette race éteinte. Dès son origine, Exil fut visiblement conçue par ses maîtres comme une entité autonome, bien différente de l'image classique que l'on en a : une simple série de mausolées de pierre imbriqués anarchiquement les uns aux autres et abritant des générations d'Anciens momifiés.

Les Ingénieurs continuent d'étudier inlassablement les machines absurdes. La moindre de leurs interventions est souvent un pari : qui sait si elle ne va pas dérégler ou même détruire une de ces machines millénaires ? Ainsi, la ville est-elle alimentée en eau par l'une de ces cathédrales d'acier, qui inlassablement purifie et distribue l'eau. Les ingénieurs se sont contentés d'y greffer leurs propres systèmes de distribution.

Il en va de même pour la production d'énergie électrique, qui provient d'engins stupéfiants, équipés de bobines de stockage colossales. Aujourd'hui, si leur principe de fonctionnement a été compris et que leur production peut être utilisée en surface, on ne sait pas encore ce qui alimente les machines de production elles-mêmes.

Il est assez effrayant d'imaginer que la survie de la ville dépend de ces machines complexes qu'on a jamais réussi à comprendre. Quand aux Machines Absurdes elles-mêmes, on ne sait pas jusqu'où elles peuvent s'enfoncer dans les entrailles d'Exil. Là en bas, au milieu des caveaux effondrés et des arches écroulées, on continue à prospecter, toujours plus en profondeur...

Portrait

Sèlène Ortise, ingénieur

Cette jeune femme à l'allure décidée est l'un des ingénieurs les plus compétents sur la question des Machines Absurdes. Elle a notamment été capable de mettre à jour le schéma de fonctionnement de plusieurs de ces engins gigantesques, même si leur utilité première lui reste inconnue.

A l'origine, Sèlène n'était pas une très bonne ingénieure, en tout cas selon les critères de la caste. Trop indépendante, et surtout trop imaginative ! Son esprit n'a pas la rigueur mathématique nécessaire pour faire un bon régulateur ou un chef de secteur. Mais son véritable talent s'est révélé lorsqu'elle fut pour la première fois confrontée aux absurdités fichées dans les entrailles d'Exil.

Les principes logiques des Anciens échappent en effet totalement aux ingénieurs. Les réalisations antiques semblent parfois complètement étrangères aux principes physiques établis par la communauté scientifique. Sèlène est capable d'abstraction. Si elle ne comprend pas encore le mode de pensée des Anciens, ses intuitions s'avèrent exactes. Sa théorie personnelle est en train de mûrir : la technologie des Anciens n'était pas seulement utilitaire, c'était avant tout un art... Les rêves étranges de cités cyclopéennes qu'elle fait depuis son enfance ne sont peut-être pas étrangers à sa faculté de compréhension...

Les Machines Soleil

Les Machines Soleil sont la fierté de l'ingénierie exiléenne, issues de la collaboration entre les Ingénieurs Civils et les Scientistes. Leur étrange technologie est visiblement basée sur la concentration d'électricité dans une série de bobines, qui alimentent d'énormes coupôles métalliques. Une réaction en chaîne produit de grands arcs électriques qui se condensent pour former des boules d'énergie.

On peut à loisir en varier l'intensité, et ce sont ces machines soleil qui dispensent une bonne partie de la chaleur et de la lumière en Exil. Elles sont utilisées dans la production alimentaire, l'éclairage des jardins suspendus et dans certains quartiers riches. Très impressionnantes, elles nécessitent de très nombreux ouvriers pour les alimenter, les faire fonctionner, et les entretenir.

Leur conception et leur fonctionnement est l'un des secrets les mieux gardés des deux corps. Sans elle, la population exiléenne sombrerait bientôt dans la famine la plus noire car c'est notamment grâce à ces énormes coupôles lumineuses que les fermes hydroponiques peuvent prospérer et assurer l'alimentation en masse des habitants d'Exil.

La Cité militaire

Comment défendre Exil ?

Cette question est bien entendu devenue prépondérante dans l'esprit exiléen depuis la réouverture des portes d'airain, dès lors que la menace extérieure est devenue une possibilité.

Exil étant après tout une île, l'essentiel de la défense de la cité est donc maritime : la force navale exiléenne est déjà redoutable, et l'on construit inlassablement de nouveaux cuirassés et croiseurs dans les chantiers navals de la cité. Les navires croisent sans relâche entre la cité et les portes d'airain, ainsi que dans les eaux continentales, sous couvert de « protection des biens marchands ». La forteresse militaire surplombe le port. Elle abrite notamment les corps expéditionnaires exiléens, qui sont entraînés à intervenir sur le Continent.

Le reste de la défense exiléenne est concentrée sur ses murs. Les anciennes fondations de pierre ont été consolidées, renforcés, caparaçonnées d'acier. Le réseau de défense court à l'intérieur des murs de la cité. Des stations de combat sont réparties régulièrement sous les plaques de blindage amovibles. Elles sont équipées de puissants canons capables de tailler en pièce toute armada qui se présenterait sous les murs de la cité. Les innombrables boyaux de la défense exiléenne courent sur des kilomètres.

La majorité des effectifs militaires est composé d'engagés volontaires. La carrière militaire, que l'on ait suivi la prestigieuse école des officiers ou que l'on ait commencé au bas de l'échelle, est une opportunité de réussite sociale très prisée des exiléens.

Toutefois, il arrive que les autorités exiléennes complètent les effectifs par des conscrits. Les conscrits, tirés au sort sur des listes de citoyens, sont tenus à un service militaire de trois ans.

Notons aussi que la carrière militaire est une possibilité intéressante d'obtenir la citoyenneté exiléenne pour un émigrant forgien (à l'issue, là encore, de trois ans de service).

La forteresse aviaire

L'aéronavale exiléenne en est encore à ses balbutiements, mais le Consistoire est persuadé qu'il s'agit là de la voie du futur.

La forteresse aviaire se dresse à l'une des extrémités de la cité, perché sur les murs d'enceinte. On y entretient plusieurs ballons de combat, propulsés à la vapeur. Ceux-ci sont équipés de mitrailleuses et de canons légers, et sont pour l'instant surtout utilisés pour des missions de reconnaissance, tant les conditions atmosphériques de la lune de Forge sont changeantes et violentes.

Toutefois, dans l'optique d'une possible guerre continentale, ces ballons d'assaut pourraient être une arme formidable : le fait que les dirigeables exiléens présentent un gabarit leur permettant de passer sous les Portes d'Airain n'aura échappé à personne, et surtout pas aux forgiens... Les exiléens ne se sont d'ailleurs pas privés de s'en assurer. A plusieurs reprises, la flotille aérienne a passé les Portes et effectué des missions de reconnaissance au dessus de Forge.

Zones mortes et bas-fonds

Exil est une ville vaste et surpeuplée. Mais la Cité possède aussi des zones étranges et désertes, que l'on appelle les Zones mortes.

Au nombre de celles-ci se trouvent les foyers des dernières épidémies, généralement nettoyés par la force, et qui restent vides pendant de longues années.

Quant aux tréfonds d'Exil, bien en dessous des usines, là où pulsent les étranges machines absurdes, ils recèlent d'insondables mystères...

Les zones mortes

Ils existent en Exil des zones que l'on appellent « mortes ». Vidées de leurs habitants, laissées à l'abandon par les services de Voirie, de Sanitation ou par les Ingénieurs, elles pourrissent lentement, parfois plantées au beau milieu de zones actives...

Cette dénomination recouvre en fait plusieurs réalités. Certains quartiers d'Exil ne sont pas habités, du moins « officiellement ». Certaines zones sont en cours de réhabilitation par les ingénieurs civils : ainsi plusieurs quartiers inférieurs anciens, datant de l'époque du premier bourgeolement industriel d'Exil, et donc bâtis à la va-vite, ont été vidés par la force afin que les Ingénieurs Civils les reconfigurent et construisent de solides bâtiments d'acier.

D'autres blocs d'habitation ont été ravagés par les flammes ou par les épidémies, et n'ont pas encore été réaménagés. Généralement coupés des services de la cité (comme l'eau ou la ventilation), elles ne sont donc habitées que par des marginaux, bien souvent oubliés par Administration.

Enfin, sans qu'on se l'explique vraiment de manière sensée, certaines zones de la cité semblent se dépeupler de manière spontanée, comme si les habitants refusaient inconsciemment d'y rester et finissaient tous par plier bagage.

Les racontars sont nombreux sur ces zones mortes de la Cité d'Acier : on parle de créatures étranges et fantomatiques, de visions, de rêves terrifiants...

Des pans entiers de la cité sont ainsi livrés à la pluie, à la désolation et à l'abandon sans que l'on comprenne vraiment pourquoi.

« Cela me rappelle l'étrange cas du quartier 157 : du jour au lendemain, ils avaient tous disparus. L'aire d'effet n'était pas très étendue, à peine trois blocs d'habitation... Mais ce matin là, on a découvert tous les appartements et toutes les demeures vides. Toutes leurs affaires étaient encore là, l'eau était chaude dans les bouilloires, le pain était prêt chez les boulangers...

Mais il ne restait plus aucune trace des habitants. Depuis, cette série d'immeubles est restée vide. Seuls quelques pauvres hères s'y abritent parfois du froid et de la pluie, la peur au ventre. On raconte que les fantômes des habitants du quartier réapparaissent parfois, vaquant à leurs occupations quotidiennes, sans se rendre compte qu'ils n'existent plus dans notre réalité... »

Darcy Dablardo, Souvenirs d'un
insomniaque repent

Les zones dangereuses

« Comment vous expliquer ce qu'en Exil, on désigne sous le nom bien peu évocateur de zones de danger ? Il faut d'abord noter qu'on en parle qu'à mots couverts. Il semble bien que nos amis exiléens n'apprécient guère qu'on leur rappelle l'étrangeté du lieu où ils vivent, même lorsque celle-ci est criante. Mais je m'éloigne moi-même de mon sujet...

Il semble exister dans la cité d'acier des endroits où la réalité s'estompent et où les règles élémentaires qui la composent semblent se diluer. On peut trouver de tels endroits dans les zones reculées et les plus obscures de la cité, mais également au détour d'une rue fréquentée, dans une banale arrière-cour ou dans l'encoignure d'une pièce pourtant très fréquentée...

Chaque zone est différente de la suivante. Elle peut être permanente, ou au contraire fugitive. La réalité semble y fluctuer. Le temps devient élastique, les objets s'animent, des personnes ou des choses disparaissent sans laisser une seule trace, les fantômes du passé susurrent à votre oreille. On a vu des statues s'animer pour délivrer aux vivants d'hermétiques prophéties. On dit que parfois, les avenues des hommes croisent celles de l'au-delà empruntées par les esprits des trépassés en un flot ininterrompu, et que la frontière devient si fine qu'on peut les entendre murmurer. Il faut alors prendre garde de ne pas être entraîné par ce flot mortuaire...

On raconte tant de choses qu'il est difficile d'en tirer une quelconque vérité. Mais je crois pouvoir dire qu'il existe bien des lieux suffisamment étranges en Exil pour que l'on désire s'en tenir le plus éloigné possible. »

Arvil de Nessim, Chimères

Les bas-fonds

Il s'agit des endroits les plus reculés de la Cité, là où les ingénieurs n'ont pas encore véritablement imposé leur marque. Sous la Cité industrielle, autour des antiques Machines Absurdes et au milieu des anciens tombeaux aveugles, on trouve des bidonvilles spontanés. Là, entre les énormes poutrelles d'acier qui soutiennent les plates-formes

de la Cité et les colossaux piliers de pierre de la cité antique, on trouve des zones d'habitat anarchique.

Ici se réfugient ceux qui ont fui la société exiléenne, ceux qui ont décidé de vivre en marge, ceux qui n'ont plus d'espoir. Les bas-fonds sont le dernier refuge des désespérés. Leur réputation est terrible en surface : on les accuse de voler, d'enlever et de dévorer les enfants, de se livrer à des pratiques impies dans les tombeaux antiques, de révéler les créatures immondes des bas-fonds, de comploter pour envahir la surface et de répandre des maladies infectieuses. La réalité en est bien loin, et la majorité des habitants des sous-sols sont en fait des pauvres hères qui ont tout perdu.

« C'est ici que je me réfugiais après la sinistre affaire qui m'avait vu abattre d'une balle en plein front le coordinateur général de Sanitation. Cruelle ironie, je me retrouvais justement exilé au milieu des immondices rejetés par la fière cité du dessus. Ici s'est construite une société parallèle, dont les membres ne remontent que rarement à la surface, si ce n'est pour mendier. L'insalubrité est totale : les eaux usagées dégoulinent depuis les quartiers supérieurs, les résidus des ateliers finissent ici, et des ordures s'y empilent.

On vit comme on peut, dans des niches aménagées sur les façades des anciens temples, sur les poutrelles d'acier ou dans des abris de fortune. C'est un labyrinthe dangereux : les vieilles parois de pierre menacent de s'effondrer, tout comme les anciens plafonds des couloirs des tombeaux. L'obscurité est presque totale, et les gens d'ici deviennent lentement aveugles. On se rassemble en clans pour survivre. Au milieu des piliers de pierre écroulés, des tombeaux éventrés et des socles d'acier des blocs d'habitation, l'eau qui ruisselle des hauts quartiers croupit en lacs brunâtres. C'est d'ici que remontent les terribles spores phagocytaires. D'étranges créatures rampent dans l'obscurité des galeries avant de remonter chasser vers la surface, attirés comme des papillons par ses lumières et sa chaleur... »

Dirinian Sollest, Mémoires

On dit que plusieurs organisations criminelles, dont la plus sinistre, **la Chimère**, tiennent ici leurs réunions et leurs états généraux. Tout comme certaines sectes... Ce qui est indéniable, c'est que l'on peut trouver de tout dans les marchés clandestins du monde du dessous : armes, drogues, esclaves...

Les Aberrations

On parle bien souvent des créatures du dessous en utilisant le terme « Aberrations ». Difficile de savoir ce que recouvre exactement ce terme bien galvaudé. La majorité de ces histoires sont des contes pour enfants turbulents. Mais il est indéniable qu'Exil abrite des créatures différentes de l'homme... les Anges délicats n'en sont qu'un exemple, sans doute le plus sympathique. Mais qui sait ce qui se cache dans les ruelles, sous la fumée et le brouillard perpétuel de la Cité d'Acier ? On parle de monstres assoiffés de sang, de revenants, de créatures créés par les anciens, les Stalytes ou les scientifiques, qui s'attaqueraient aux passants égarés, aux enfants des rues ou aux prostituées des ruelles borgnes...

L'une des légendes qui courent en Exil à propos des bas-fonds concerne La Bête : il s'agirait d'une créature très puissante, issue des expériences ratées des scientifiques, moitié humaine et moitié machine, devenue totalement folle à la suite des terribles expériences pratiquées sur elle. On dit qu'elle serait de connivence avec les intelligences mécaniques de Contrôle, avec qui elle pourrait communiquer depuis le système vocal et informatif. On murmure aussi qu'elle rassemblerait autour d'elle d'autres aberrations scientifiques dans le but de prendre le pouvoir dans les bas-fonds et de s'attaquer ensuite à ses tourmenteurs.

les Tombeaux des Anciens

Sans qu'il s'en rende vraiment compte, l'exiléen vit au milieu des tombes des Anciens. Les plus hauts tombeaux sont aujourd'hui transformés en palais patriarches. Ils ont été pillés il y a bien des siècles de cela. Les blocs d'habitation métalliques s'adossent aux antiques maçonneries et les arches de pierre de la cité mortuaire sont aujourd'hui intégrées au décor exiléen. Mais cela n'empêche pas que toute la cité repose en réalité sur un empilement cyclopéen de tombes, dont certaines n'ont jamais été ouvertes. Et c'est au plus profond de la cité que l'on trouve encore aujourd'hui des entrées vers les tombeaux primordiaux...

Quiconque est suffisamment courageux peut s'enfoncer sans fin dans les tréfonds d'Exil. Personne ne sait où se trouve le « fond » de la cité ni seulement s'il y en a un. Cela donne à réfléchir quant aux théories ingénieriques qui décrivent la cité comme fichée sur le cœur artificiel du satellite de Forge. A notre connaissance, cela relève

toujours du pur domaine théorique : rien n'a pu être prouvé.

Au-dessous des derniers bidonvilles, si l'on suit les blocs des Machines absurdes qui semblent s'enfoncer éternellement dans les profondeurs, on découvre un labyrinthe de pierre à l'architecture indubitablement non humaine. La plupart du temps, ces antiques maçonneries sont brisées, entremêlées et il faut ramper dans des tunnels en équilibre instable, emprunter des allées écroulées qui mènent à des palais fracassés : l'exploration en est donc particulièrement périlleuse.

Les tombeaux récents, encore ouverts lors de la prise de pouvoir des humains, furent vandalisés et mis à sac : si les textes sont peu nombreux sur cette époque, la tradition veut que les humains brûlèrent les corps momifiés de leurs derniers maîtres, dans une volonté farouche d'effacer toutes les traces de leur ancienne soumission. Avec le temps, les reliques de cette époque ont disparues.

C'est pourquoi savants, ingénieurs ou scientifiques tentent de s'introduire dans les plus anciens tombeaux, déjà scellés à l'époque des Anciens, dans l'espoir de retrouver machines étranges et savoirs perdus. Actuellement les recherches les mieux organisées ont lieu dans les niveaux inférieurs de la Bibliothèque Universelle, et aux alentours des machines absurdes gérées par les ingénieurs civils.

Ce qui n'empêche des « chasseurs de trésor » peu scrupuleux de tenter leur chance et d'essayer de violer les sépultures enfouies profondément sous la surface de la cité...

Vivre en Exil

La société exiléenne

Façonné par l'histoire si particulière de sa cité, l'esprit exiléen peut sembler déroutant à un étranger mal préparé. L'exiléen doit combattre quotidiennement la peur originelle de l'obscurité, qu'il commue en farouche croyance envers Administration et l'Ingénierie qui régulent sa vie et ne laissent pas de place, selon lui, au hasard. Aspirant à la liberté, il a toutefois du mal à étouffer en lui le souvenir que sa cité est basé sur la rébellion, celle de ses ancêtres face à la domination des Anciens. Un cocktail assez détonnant...

Un des traits dominant de la société exiléenne, surtout quand on la compare à Forge, est l'absence quasi complète de machisme. Le pragmatisme exiléen joue ici à plein. On reconnaît aux femmes les mêmes droits qu'aux hommes, et les mêmes devoirs. Si, bien entendu, les travaux les plus durs physiquement, comme les manutentions sur le port ou les industries lourdes, sont réservés aux hommes pour de simples raisons physiologiques, personne en Exil ne s'étonnera de trouver des femmes dans tous les types d'emploi. Les études sont suivies aussi bien par les jeunes femmes et que par les jeunes hommes. Elles sont nombreuses parmi les Ingénieurs civils et les Fonctionnaires de la cité.

Toute règle ayant son exception, il est vrai que dans les familles nobles et patriarcales, les filles, destinés par leurs familles à faire de beaux mariages, ont bien moins de liberté que dans les classes moyennes ou populaires.

La citoyenneté

Que signifie être un citoyen exiléen ? C'est un bien grand mot qui recouvre une réalité toute simple. Est considéré comme citoyen l'individu qui s'est

dûment enregistré auprès d'Administration. Vous êtes alors reconnu comme faisant partie de la communauté exiléenne. Administration est au courant de votre existence, vous êtes légalement fiché, vous disposez de papiers d'identités (une fiche perforée lisible dans tous les chromatographes), vous payez vos taxes si vous êtes soumis à l'imposition, et vous accomplissez d'une manière générale tout ce que la société exiléenne attend de vous : que vous garantissiez la liberté des autres exiléens, que vous respectiez les lois de la cité et que vous ne complotiez pas contre son mode de vie et sa concorde sociale (une définition bien large que Censure a souvent utilisé à son avantage pour réprimer certains mouvements contestataires).

En contrepartie, les citoyens exiléens disposent de droits :

- Un exiléen est libre de ses actes, de ses mouvements et de ses croyances ou idées, tant que celles-ci ne mettent pas en danger autrui ou n'insultent pas les conventions de la concorde sociale (un flou bien pratique).
- Un exiléen a accès à l'instruction. Celle-ci est gratuite et dispensée dans chaque quartier. Elle est obligatoire jusqu'à l'âge de 12 ans : tout exiléen doit savoir lire, écrire, et compter. Un exiléen a un accès privilégié à l'université.
- Un exiléen a droit à la protection par les autorités de la Cité.
- Un exiléen peut se défendre, ou se faire défendre par un avocat, devant la justice de sa Cité s'il est accusé d'un méfait.
- Un exiléen peut se présenter à une élection afin d'entrer dans les assemblées du Consistoire. Mais il doit pour cela bénéficier de certains revenus (un instituteur de quartier le pourra à la limite,

mais pas un simple ouvrier ou contremaître).

- Un exiléen peut voter aux élections des assemblées du Consistoire (là encore, un système de pondération assure aux plus riches un poids électoral plus fort).
- Un exiléen peut, s'il est dans le besoin, bénéficier des aides frumentaires de la cité (distribution gratuite de denrées alimentaires)
- Un exiléen peut décider de protéger sa cité en s'engageant dans son armée. Il est à noter que lorsque les quotas militaires ne sont pas atteints grâce au volontariat, une conscription par tirage au sort est effectuée.

Tous les autres non-citoyens sont considérés comme des étrangers. Et théoriquement, l'étranger ne dispose d'aucun droit. Bien entendu, la société exiléenne est policée, et ne permet pas que l'on attente gratuitement aux libertés des non-citoyens. L'esclavage est bien sur interdit, et tout travail mérite salaire.

Mais cela ne veut pas dire que les non-citoyens ne sont pas exploités. Malheureusement pour les nouveaux arrivants, les procédures d'obtention de la citoyenneté sont longues (Administration oblige) et soumise à une enquête de respectabilité (généralement expédiée, mais parfois suivie scrupuleusement par les membres de l'Obsidienne). De plus, le citoyen en devenir doit pouvoir prouver sa future « utilité » à la communauté exiléenne (imaginez les dérives possibles d'un tel système totalement aléatoire et discriminant)...

Mais qu'en est-il vraiment de l'importance de la citoyenneté dans la vie de tous les jours de l'exiléen ? Une fois de plus, elle reste bien souvent théorique. Dans les quartiers ouvriers, citoyens et non-citoyens partagent exactement le même quotidien, les mêmes difficultés... Parmi les mendiants ou les oubliés qui finissent dans les bas-fonds de la cité, on trouve aussi bien des forgiens que des exiléens de pure souche.

Pourtant, malgré ce système fondamentalement inégalitaire, les exiléens considèrent qu'ils vivent dans une société modèle de modernité et de liberté, surtout lorsqu'ils se comparent aux forgiens...

Progrès social et revendications

Depuis plusieurs années, les travailleurs exiléens se battent pour faire valoir leurs droits et étendre leurs acquis sociaux. C'est une lutte inégale contre les entrepreneurs richissimes épaulés par les Maisons de Change et les Hauts-Fonctionnaires d'Administration, avides de conserver la concorde sociale si chère à leurs yeux.

Toutefois les choses progressent, en partie parce que les dirigeants d'Exil se rendent bien compte que cet idéal de concorde sociale ne peut passer que par une amélioration des conditions de vie des classes populaires. Ainsi, les distributions frumentaires de matières alimentaires (du gruau de champignon principalement) ont permis de repousser le spectre de la famine.

Certains patrons sont gagnés par la mode « paternaliste », qui consiste à améliorer le quotidien de ses ouvriers en espérant ainsi y gagner leur reconnaissance. Ces patrons « éclairés » construisent dispensaires et écoles dans les blocs d'habitation, aident leurs ouvriers non-citoyens à régulariser leur situation, soutiennent les programmes de réhabilitation des Ingénieurs civils et financent même parfois la création de nouveaux logements.

Depuis peu, le travail « régulier » des enfants est interdit. Cela fit toutefois l'objet d'une sévère lutte. De surcroît, l'école est devenue obligatoire, Exil se voulant progressiste et nation d'avenir. On peut faire travailler les enfants un peu, le soir après les cours obligatoires... Bien entendu, les contrevenants sont dramatiquement nombreux. Les lois sociales ont édicté qu'un ouvrier doit disposer d'un jour de repos par semaine et qu'un employeur doit tout faire pour préserver la sécurité de son atelier ou usine. Sur ce dernier point, Administration sait être drastique (plus d'ailleurs par un souci de sauvegarde des structures de la cité que de la vie des ouvriers concernés) : plusieurs entrepreneurs ont été arrêtés et envoyés au Château pour avoir laissé leurs établissements dans un état de délabrement dangereux.

On a reconnu aux ouvriers et aux employés le droit de se regrouper en syndicats et en associations de soutien. Ces mêmes groupes ont gagné le droit de s'exprimer et d'envoyer des représentants dans les assemblées du Consistoire (dont le pouvoir reste ceci dit tout théorique...). Ces associations peuvent faire œuvre de caisse de solidarité afin d'aider les veuves ou les orphelins en cas de drame. Il est inutile de préciser que ces mouvements sont surveillés de très près par Censure et l'Obsidienne, constamment ennuyés, et que certains « agitateurs »

ont tendance à disparaître mystérieusement ou à être muselés.

Malgré tout, les conditions d'un ouvrier exiléen restent difficiles : des journées exténuantes, dangereuses, dans des environnements malsains où pullulent les maladies. Des habitats précaires et sans confort, où la surpopulation est bien souvent étouffante.

Portrait

Bariche de Nelles, penseur progressiste

Issu d'une famille noble mineure, Bariche de Nelles remplaça très jeune son père à la tête des ateliers de construction familiaux. Emu par les conditions de vie de ses employés, il mûrit sa réflexion sociale qu'il exposa dans son livre « De la Concorde et de la Cité ».

Sa théorie est que le maintien de la Concorde Sociale, forme la plus aboutie de civilisation selon lui, ne pouvait être assurée que par l'élévation du niveau de vie moyen de l'exiléen, rendant nécessaires des réformes sociales. Quelques années plus tard, dans « L'Education du citoyen » ; il exposa ses idées sur l'enseignement, là encore nécessaire pour que le citoyen d'Exil puisse comprendre le haut niveau de perfection atteint par sa cité et accepte de se consacrer à sa sauvegarde. Il mit en pratique ses théories dans ses ateliers, accordant un jour de congé et organisant des cours de lecture pour ses employés.

Avec d'autres, il milita pour que les réformes sociales deviennent réalité, et les émeutes sanglantes des quartiers ouvriers lui donnèrent raison. Ses écrits inspirèrent directement les nouvelles lois sociales exiléennes, et son influence se fit sentir jusque sur Forge, où il inspira notamment les réformes autrelliennes. Toutefois, il est considéré comme trop modéré par les penseurs sociaux, qui l'accusent d'entretenir les privilèges de sa caste, ce dont il ne se défend pas...

Aujourd'hui âgé de 65 ans, Bariche continue de publier articles et essais, et sa voix est écoutée au sein du Consistoire.

Religion

La religion est un sujet étrange en Exil. Part tradition, les exiléens sont athées. Officiellement, tous les cultes ont été bannis dans la Cité Verticale.

Fondement de l'esprit exiléen, la révolte contre les Anciens a sonné le glas des religions imposées par les maîtres à leurs esclaves. Selon la ligne officielle de Censure, la croyance en une entité supérieure, quelle qu'elle soit, amoindrit le pouvoir de l'humain et dévalorise ses créations, machinisme en tête.

Mais en réalité, des très nombreuses religions coexistent dans la cité, et sont tolérés par le pouvoir tant qu'elles ne deviennent pas trop voyantes. Survivance ancestrale, l'adoration des Anciens en tant qu'entités divines, reste ancrée en Exil. Les familles Patriarches officient encore, par tradition, à certaines cérémonies. Mais des cultes plus récents s'implantent, importés par les émigrants forgiens. On trouve donc en Exil toutes sortes de croyances hétéroclites.

Le peuple exiléen

L'intérieur populaire est minimaliste, et les familles s'entassent bien souvent dans de petits espaces modulaires, n'offrant qu'une chambre commune. Les quartiers d'habitation les plus récents, conçus par les ingénieurs civils, offrent aux familles un minimum de confort, dans des séries d'appartements tous identiques.

L'eau courante s'est généralisée : si elle n'arrive pas encore dans chaque habitat, elle est au moins disponible à chaque étage. Les cabinets d'aisance se sont multipliés, et chaque quartier dispose de sa maison de bains et vapeurs. Les conduits de vapeur qui alimentent les demeures exiléennes permettent de maintenir une température supportable, qui ne dépasse toutefois que rarement les 15°. Les cheminées aux conduits d'acier, alimentées aux plaquettes de tourbe ou de champignons, sont donc des apports non négligeables.

On s'éclaire toujours à la bougie, et aux lampes à gaz et à huile, qui éclairent aussi les parties communes des blocs d'habitation. Les constructions ingénieriques les plus récentes disposent de la lumière électrique, qui diffuse une luminosité tremblotante et jaunâtre.

Les conditions de vie des ouvriers exiléens restent difficiles, la nourriture basique et les soins limités aux possibilités des dispensaires de quartier. L'entraide est une composante importante des quartiers populaires.

Du petit bourgeois à l'industriel exiléen

La petite bourgeoisie a explosé ces dernières années en Exil. Depuis l'employé de bureau d'une Maison de Change jusqu'au professeur de quartier ou au petit entrepreneur, toute une frange de la population de la cité a vu son niveau de vie s'élever, suite au développement de l'économie exiléenne. Le bourgeois est obligé de travailler pour vivre, mais il dispose de suffisamment d'argent pour sortir, se divertir et consommer, améliorer son quotidien... Dans les beaux quartiers, il vit dans de belles résidences ingénieriques modernes.

Durant ces 200 dernières années, de véritables empires financiers se sont créés. Comprenant l'importance du Continent et les débouchés énormes qu'il représente, des entrepreneurs hardis ont industrialisé tous les aspects de la vie exiléenne : ils ont développé des compagnies de pêche, ont créé des entreprises de construction auxquels souscrivent les Ingénieurs... Administration a ainsi affermé à des industriels la production de nourriture.

Les maisons de change détiennent une bonne partie de la puissance exiléenne. **L'Union des Maisons de Change** régule la monnaie, possède des terrains, et rassemble les forces vives de l'économie exiléenne. Plus fort, les maisons de change sont les empires du crédit : ils prêtent à tous, et même Administration a des dettes. Certaines familles nobles mal reconverties sont des trous financiers. Les maisons de change exiléenne sont même présentes sur le Continent : elles financent les efforts de guerre locaux et de fait assurent là encore la prédominance exiléenne. Celle-ci est donc autant financière qu'artistique, intellectuelle et militaire !

Les barons d'Exil

Les palais des grandes familles nobles dominent la Cité Verticale. Certaines de leurs flèches rivalisent avec celles du Consistoire ou de l'université, leurs superstructures appuyées sur les innombrables niveaux du dessous et sur les anciens tombeaux primordiaux. Bien souvent, ces palais se sont en fait construits à partir des plus imposants tombeaux des Anciens. Des centaines d'années plus tard, les constructions originales sont noyées dans les modifications le plus souvent faramineuses réalisées par les générations de patriarches : arches d'acier, nouveaux corps de bâtiments, nouvelles

flèches de métal... Les Palais patriarches sont somptueux. Ils allient bien souvent le style ancien avec ses constructions en pierre aux styles les plus modernes, composés d'acier et de verre.

La noblesse exiléenne est toutefois très disparate. Tous les nobles ne disposent pas de ce genre de palais. Il existe un grand fossé entre les puissantes familles patriarcales, ceux que l'on appelle les Barons, presque intouchables même par Administration, et les vieilles familles appauvries ou la petite noblesse intégrée à la bourgeoisie exiléenne.

Les plus grandes familles nobles exiléennes descendent « officiellement » des Patriarches, ces humains choisis par les Anciens périlicieux pour assurer la survie de la cité après leur disparition. Ce sont les Patriarches qui poussèrent les derniers Anciens dans leurs tombes et érigèrent les bases de la société exiléenne actuelle. On pense qu'ils n'étaient alors guère plus que des chefs de différents clans qui formaient la population humaine de la Cité à cette époque antique. Enrichis par le pillage des palais des Anciens, ils devinrent les maîtres de la Cité. Ils distribuèrent leurs faveurs, créant de fait la noblesse de second rang, et entreprirent de développer la cité. Cela passa bien souvent par des guerres fratricides au cœur des palais et des rues de la Cité. Ce furent eux, encore, qui persécutèrent les premiers Scientistes ou posèrent la première pierre du corps actuel des Ingénieurs civils, dédié à la croissance de la ville.

Cela dura jusqu'à l'époque où pour faire face au progrès de leur cité, les Patriarches s'accordèrent pour que le Consistoire et Administration soient créés.

Dans un but commun de concorde sociale, ils remirent entre les mains du Consistoire la conduite de la Cité. Bien sûr, ils s'y ménagèrent une place de choix, puisqu'ils devaient y siéger et disposaient de droits de veto complexes. Mais il fut entendu pour la première fois que l'assemblée exiléenne primerait dorénavant sur les intérêts personnels des familles.

Aujourd'hui, les Patriarches n'ont plus guère qu'un rôle décoratif dans l'existence de la Cité. D'ailleurs, la majorité d'entre eux ne s'intéressent absolument pas de la direction de la ville, tant que leurs intérêts sont au mieux servis par le travail d'Administration. En théorie pourtant, les représentants des 7 familles patriarcales originelles, en se réunissant, pourraient demander des comptes à Administration et au Consistoire. Mais cela semble bien improbable tant les familles nobles ne semblent plus s'intéresser qu'à la poursuite du plaisir.

Leur pouvoir d'influence reste toutefois énorme : ils sont à la tête de fortunes colossales, ossature de nombre de Maisons de Change, font et défont les modes, s'allient en sous-main entre eux pour conspirer, disposent de véritables petites armées privées, sont clairement au dessus des lois même si un fonctionnaire d'Administration refusera obstinément de le reconnaître. Si les anciennes coutumes d'allégeance ont disparu, le pouvoir des Barons, devenu occulte, est toujours une réalité. Les familles patriarcales majeures (on en dénombre généralement dix sept) et mineures (plusieurs centaines) sont liées par des rapports inextricables de mariages, d'unions et d'accords.

Des survivances de l'âge patriarcal existent. Selon la tradition, le Carnaval de la Cité est notamment « concédé » à la population par le bon vouloir des familles nobles. Les fêtes données dans les jardins suspendus sont aussi normalement sous leur patronage. Ils disposent de nombreuses prérogatives.

Voici quelques exemples de traditions nobles qui survivent encore aujourd'hui :

La Présentation

Il s'agit d'une antique cérémonie pendant laquelle les familles patriarcales étaient censés présenter solennellement les plus jeunes membres de leur famille aux habitants de la cité. Cela donne lieu aujourd'hui à de très grandes réceptions qui se tiennent lorsque les jeunes des familles fortunées atteignent l'adolescence.

l'Affrontement

Cette manifestation a permis de remplacer les antiques guerres familiales par... le jeu ! Tous les 4 ans est dressé un énorme chapiteau dans les jardins suspendus. Pendant 3 semaines, nobles, stratèges et officiers s'affrontent sur un jeu d'une difficulté redoutable : **la Manigance**. Réussir à accéder aux derniers plateaux de jeu, parmi les 100 meilleurs joueurs, est une véritable marque honorifique qui vous classe d'autorité parmi les esprits les plus brillants de la Cité d'Acier. L'entraînement à la Manigance fait partie de l'éducation des familles patriarcales, mais de nombreux clubs se sont ouverts dans la Cité. Un roturier peut se présenter à la Manigance, mais doit pour cela passer les sévères épreuves qualificatives.

« Les Guerres familiales : la dernière est plus récente que ce que l'on croit généralement. D'une certaine manière, la tradition subsiste toujours :

assassinats sournois, complots de famille ou empoisonnements sont légion dans un monde que l'on a tendance à croire policé et feutré. Erreur fatale ! Toutefois, cela vaut sans doute mieux que les anciennes coutumes, qui ont parfois vu les troupes privées des familles s'affronter dans les rues pour prendre la direction du Consistoire à l'époque où celui-ci n'était pas indépendant. On en voit des traces dans l'architecture des palais anciens, prévus pour la Guerre. Tout cela changea avec la réouverture des portes d'airain. L'armée exiléenne fut créée afin de protéger la Cité verticale d'une possible attaque continentale, et les nobles réduisirent leurs armées privées à quelques poignées d'hommes jouant le rôle de gardes du corps et d'exécuteurs privés... »

Stevren Iloz, historien

Les îlots-forteresses

Plusieurs Barons possèdent des châteaux-forteresses au-delà de la Cité, érigés sur des îlots plus ou moins éloignés. La plupart du temps, ces châteaux servent de résidences de villégiature. C'est ici que les barons exiléens mènent leurs affaires les plus secrètes, et tiennent cour lorsqu'ils ne sont pas en ville.

Depuis plusieurs années, la mode est au voyage sur le Continent. Plusieurs Barons ont acquis ou fait construire des résidences dans certaines régions de Forge, notamment dans l'accueillante Ligue des Duchés. C'est aussi le cas de certains des plus riches roturiers exiléens. Leur puissance financière leur permet alors de se comporter comme de véritables roitelets sur leurs terres et les villages avoisinants.

Problèmes d'une cité géante

Les Spores

Ce que l'on appelle de manière générique « Spores » est une vermine végétale multiforme, une véritable lèpre qui dévore peu à peu la Cité... Sa couleur varie du vert maladif au maronnasse putride. Elle dégage une odeur douceâtre vaguement entêtante. Mais dans les endroits où les spores sont en très grand nombre, cette odeur se transforme en insupportable puanteur qui entraîne la suffocation de tout imprudent insuffisamment protégé.

Stimulée par la chaleur dégagée par les conduits, elle semble remonter depuis les tréfonds de la Cité verticale et envahit tout. Corrosive, elle pourrit les canalisations, obstrue les ventilateurs, corrode les poutrelles et les passerelles de la cité. Particulièrement agressive, elle se développe à grande vitesse et s'accroche à tout. Dans certains quartiers, la fragilité des aciers corrodés représente un véritable danger, et l'on attribue certains écroulements de passerelle à cette vermine. Les spores réussissent ainsi à saper les fondations d'Exil, au grand dam des ingénieurs civils. On raconte même qu'une variante des Spores, une sorte de « lierre » grimant très virulent, serait capable de phagocyter un homme. Au plus profond de la Cité, on parle d'une jungle moite qui dévore les explorateurs imprudents.

Afin de contrer cette invasion végétale qui remonte sans relâche par les endroits les plus inattendus, l'Administration a créé un Service de nettoyage. Puisqu'on ne trouve guère de travailleurs volontaires pour cette tâche dangereuse et exténuante, une bonne partie de ce service est assuré par des condamnés ou des détenus provisoires en attente de jugement. Les subtilités de

la justice exiléenne étant ce qu'elle sont, certains condamnés finissent leur vie dans les conduits de la cité.

Harnachés de cordes, armés de grattoirs, et équipés de lourds respirateurs, ces travailleurs s'enfoncent dans les entrailles d'Exil et doivent récuser toutes les sections de canalisations infectées. Ils projettent un liquide jaunâtre corrosif sur les plantes, puis grattent le métal à la main. Certains spores se nichent dans des endroits presque inaccessibles, et les ouvriers deviennent alors funambules : les accidents ne sont pas rares. Un métier dangereux donc, sans compter que les produits utilisés pour tuer les plantes sont particulièrement nocifs pour les yeux et la peau...

Si toutefois le manque de liquidités vous entraînait à vouloir gagner quelques sous rapidement, sachez que le Service de nettoyage recrute tous les matins, que la paie est journalière, et qu'il vous suffit de vous présenter au bureau d'embauche qui se tient au Centre de Contrôle ingénierique...

Emeutes et révoltes

Le climat social est en permanence à l'agitation en Exil. Si depuis peu, les lois sociales ont quelque peu crevé l'abcès, il n'en reste pas moins que la multitude exiléenne est propice à l'explosion. Si les raisons d'un soulèvement populaire peuvent être multiples, l'issue en est toujours la même : les forces de l'ordre interviennent, on boucle le quartier, les ingénieurs coupe les ponts et les passerelles, la maréchaussée ferme les rues et la répression commence...

Les dernières grandes grèves datent d'un peu plus de cinq ans. La cité fut pratiquement paralysée pendant trois mois, mettant en danger la survie même de ses habitants.

Les quartiers en révolte ne furent matés que par le blocus et la faim. Les affrontements quotidiens ont fait de nombreux morts, et le pouvoir exiléen, affolé, s'apprêtait à ordonner à ses navires de guerre de pilonner les blocs en révolte. Les lois sociales ont été votées à la suite de ces émeutes géantes afin de limiter les risques de récidive. Mais chacun sait que les différences sociales, chaque jour un peu plus criantes, risquent d'exploser à nouveau.

Les accidents industriels

Ils sont malheureusement très fréquents à cause du peu de soin apporté à la sécurité des ouvriers. Une chaudière explose, un chantier s'effondre, une manufacture de tissus brûle et ce sont des dizaines de familles qui peuvent se retrouver endeuillées, sans ressources.

La loi exiléenne est toutefois très stricte en ce qui concerne le maintien en fonctionnement des équipements industriels. Mais malversations volontaires ou accidents fortuits sont une réalité de la Cité industrielle.

Le crime

Il est omniprésent dans la Cité Verticale, à tous les niveaux de celle-ci.

Dans la rue, vous aurez à craindre pickpockets et brigands qui vous assaillent à l'entrée d'une ruelle pour vous dépouiller. Ce sont souvent des bandes organisées, sous forme de gangs. Les gangs d'enfants sont très nombreux, près du port, dans les quartiers populaires. Difficilement contrôlables, ils tombent souvent la coupe de plus sinistres individus.

Les gangsters peuvent être très audacieux : attaques à main armées et braquages dans les magasins des belles avenues ou les maisons de change, vols de cargaisons sur le port et de marchandises dans les hangars, attaques audacieuses contre des transporteurs de fonds. Une des grandes modes exiléenne est l'enlèvement avec demande de rançon.

Le crime organisé existe en Exil : plusieurs familles de criminels règnent sur la prostitution, le jeu, la drogue, le racket... La plupart se cantonnent à un quartier ou une série de blocs. Mais il y a également les organisations criminelles de grande envergure comme la Chimère ou l'organisation du sinistre docteur Sylbert... On ne sait pas dans quelle mesure ces organisations relèvent du fantasme populaire ou de la réalité.

Le crime en col blanc est également un fléau exiléen : les masses d'argent qui transitent dans la cité excitent les convoitises : détournements, escroqueries (comme les faux investissements forgiens), luttes d'influence. On n'hésite guère à employer un assassin discret pour éliminer un adversaire gênant ou remporter un marché financier...

Restent enfin les voleurs de haut vol, les monte en l'air, qui ne s'attaquent qu'à des cibles opulentes, le plus souvent en essayant d'être discrets et de ne pas faire preuve de violence. Leurs exploits aériens sont bien souvent adulés par les masses populaires, et ils font même l'objet de romans de gare...

La Chimère, organisation criminelle

Voilà un nom que l'on ne prononce pas à voix haute dans la cité d'Exil, mais que l'on chuchote discrètement dès qu'un acte criminel de grande envergure est perpétré. Mythe ou réalité, la question se pose une fois de plus.

La Chimère serait une impressionnante société dédiée au crime sous toute ses formes, disposant de nombreux appuis et de fonds considérables. Elle aurait la main haute sur la prostitution, le jeu et les trafics en Exil, mais aussi les malversations financières et les grands coups d'éclat comme le cambriolage récent de la réserve monétaire de l'Union des Maisons de Change. Ses membres, liés par un code d'honneur strict, formeraient une véritable société parallèle, présente dans tous les milieux de la Cité. Assassinats et enlèvements lui sont bien souvent imputés.

Le chef présumé de la Chimère est une légende à lui seul. Sans que l'on puisse mettre un visage ou un nom sur lui, celui que l'on appelle le « fantôme » est une célébrité. Pour certains, il s'agirait d'un Patriarche, qui donnerait ses ordres depuis l'une des plus hautes flèches de la Cité. Pour d'autres d'un ancien ingénieur connaissant parfaitement la Cité et ses secrets, ou encore d'un

aimable professeur d'université à l'esprit criminel particulièrement brillant...

Les autorités exiléennes ont, quand à elles, toujours démenti l'existence d'une telle organisation souterraine.

Epidémies et maladies

Les épidémies furent le véritable fléau d'Exil. Si on note encore des recrudescences infectieuses, elles sont nettement en recul depuis que les ingénieurs ont généralisé l'eau courante et le chauffage au travers de la cité.

Toutefois, il reste des foyers infectieux contre lesquels Exil s'efforce de lutter. Les dispensaires de quartiers et les hôpitaux se sont généralisés, et les malades y sont soignés gratuitement. Plus sinistres, on a créé de véritables mouiroirs pour les maladies incurables, dans l'espoir de contenir toute épidémie. Dans le même ordre d'idée, les cadavres doivent tous être brûlés, sur ordonnance d'Administration. Auparavant, la mode était à l'embaumement et à la conservation dans des caveaux de pierre, à la mode antique, ce qui est maintenant rigoureusement interdit. Les entreprises funéraires sont nombreuses et se chargent des incinérations.

Exil est sujette à de nombreuses maladies spécifiques inconnues sur Forge. Certaines sont dues à l'utilisation des techniques anciennes sans qu'on les ait compris : on a ainsi noté que les ouvriers affectés aux machines soleils développaient des maladies de peau et des syndromes de débilité précoce. Dans les usines, les chaufferies ou la cité machine, la chaleur et l'humidité entraînent des maladies pulmonaires, des infections et surtout des parasitoses (de la peau comme les « vers de Sèche » translucides qui dévorent lentement les chairs ou des champignons parasites qui s'attaquent aux yeux, rendant aveugle leur victime s'ils ne sont pas traités suffisamment tôt).

La pire maladie exiléenne est connue sous le nom de **Mort Blanche**. Elle eut une sinistre réputation tout au long des précédentes décennies. Apparue spontanément lors de la réouverture des portes d'airain, on l'explique par le fait que les exiléens n'avaient jamais été mis en contact auparavant avec les germes continentaux. Ce fléau est caractérisé par une forte fièvre et une dépigmentation de la peau presque totale, suivies de toux hémorragiques qui finissent par avoir raison du corps amaigri. Pour

lutter contre elle, certains quartiers furent nettoyés par le feu. Depuis plusieurs années, l'épidémie semble avoir disparu. Les cas rapportés sont très peu nombreux au vu de la taille de la cité.

La Recouvrance Une Maison de fous

Cet établissement est l'un des nombreuses « maisons de fous » gérées en Exil par le département Sanitation. Elle occupe une large tour hexagonale au bord de la Cité, reliée à elle par une large passerelle amovible.

Celui qui entre ici sans avoir ce qui l'attend est forcément estomaqué. Plus de mille cinq cent cellules s'étagent en colimaçon autour d'un axe central traversé par des passerelles métalliques. Les cris et les lamentations des « malades » résonnent sous le dôme de verre qui recouvre l'édifice. Certains patients, les moins agressifs, déambulent de manière hébétée au milieu des passerelles et dans les couloirs de promenade. Les autres sont enfermées dans des cellules spartiates, voir entravés avec des chaînes fixées au mur s'ils sont incontrôlables.

La technique psychiatrique exiléenne, en est encore à ses balbutiements, mais les médecins pratiquent de très nombreuses expériences, certaines inhumaines. Certains patients sont traités par chocs électriques, d'autres se voient plongés dans l'eau. On teste de nombreuses drogues sur les malheureux enfermés ici, et la nouvelle mode est à la chirurgie : les premiers essais de trépanation et de lobotomie semblent très prometteurs aux médecins aliénistes.

Etre interné dans ces lieux est parfois plus facile qu'on le croit. De nombreuses familles essaient de se débarrasser de rejetons indignes en les accusant d'aliénation. Certains juges n'hésitent pas à condamner à une « période de repos » les personnes victimes à leurs yeux d'un comportement aberrant. Si vous êtes pris d'une crise de démence passagère, c'est ici que vous vous réveillerez. Et c'est aussi ici que sont enfermés certains toxicomanes...

Les Scientistes s'intéressent particulièrement aux maladies mentales. Ils sont très liés avec les aliénistes et font de nombreuses consultations dans les Maisons de fous de la Cité.

La vie quotidienne

La monnaie

Exil a depuis bien longtemps rationalisé sa monnaie afin de promouvoir ses échanges. Elle se présente toutefois sous différentes formes : en espèces (pièces et billets de papier monnaie), en lettre de change (délivrées par les Maisons de Change), en bons au porteur ou encore en cristaux certifiés (basiquement, leur couleur représente une valeur certifiée par l'une des maisons de change, qui délivrera de l'argent ou fera un virement sur simple présentation et authentification).

Les Maisons de Change abritent les comptes des particuliers comme des entrepreneurs et se chargent de la circulation de l'argent. Toutefois, si les membres de la classe moyenne sont en grande partie clients d'une des grandes Maisons de Change exiléenne, la classe populaire compte encore beaucoup sur la conservation artisanale (dans un matelas, une boîte à biscuits ou une chaussette) des espèces sonnantes et trébuchantes.

L'unité de base est la Valeur exiléenne, abrégée en VE). Elle fut autrefois indexée sur le prix du pain de champignon, base de l'alimentation exiléenne. Ainsi, grosso modo, une Valeur équivaut à une miche de gros pain. Elle est subdivisée en centimes.

L'alimentation

Au vu de la faune et de la flore quasiment inexistante de la Cité, on pourrait douter de sa capacité à nourrir sa population toujours grandissante : rien ne semble pousser que la vermine corrosive qui détruit les fondations de la

Cité. Mais le génie exiléen a trouvé réponse à ces problèmes. Bien entendu, le but est d'abord d'assurer l'indépendance de la farouche Cité par rapport à Forge. Ces derniers temps, on assiste pourtant à un mode snob qui importe des denrées alimentaires rares du Continent. Mais ces marchandises restant hors de prix, seule une petite partie de la population d'Exil en consomme. La majorité des exiléens se contentent des produits issus de la Lune Sanctuaire elle-même.

Bien entendu, le poisson, ramené des pêcheries flottantes, est l'une des constantes de l'alimentation exiléenne. Il est consommé frais, ou séché et salé. Broyé et reconstitué, il se consomme en pains, en galettes ou même en biscuits.

Une bonne partie de l'alimentation est constituée de moisissures et champignons. Ils servent à tout, se consomment en pain, en purée ou en morceaux, cuits à la vapeur ou frits. Ils poussent dans des champs de moisissures un peu partout dans la cité. Par exemple, la société Serpiton et Compagnie, une entreprise exiléenne, les fait pousser à la pénombre, sur des racks installés sous les grandes passerelles. Mais la plupart sont cultivées dans d'énormes serres hydroponiques, ainsi que certains céréales dont on fait les gruaux. Dans ces exploitations à étages, plongés dans une pénombre et une humidité constantes, on produit ainsi à très bas prix des tonnes de pâte alimentaire sans goût. On dit souvent qu'aucun exiléen ne souffre de la faim. C'est sans doute vrai, mais les plus pauvres ne connaissent du goût que celui vaguement pâteux du gruau basique...

Dans des centres industriels, des animaux sont élevés en batterie. Aveugles et gavés sans fin, ils ressemblent à d'énormes ballons de viande, leurs membres étant presque complètement atrophiés. Ils sont bien sur le résultat d'étranges manipulations

effectuées par les Scientistes dans leur banque organique sur des échantillons d'espèce issues du Continent. Ces bêtes ne semblent guère plus avoir de pensée organisée, et sont incapables de se déplacer. Elles naissent et grossissent fixées au même arceau de soutien qui les électrocutera le jour de leur abattage, dans d'énormes hangars où des milliers de leurs congénères hébétés engraisseront, avant d'être convoyés mécaniquement vers les abattoirs du port qui les débiteront en menus morceaux...

Quelques fruits poussent à l'état naturel dans des coins de la cité. La plupart, assimilés aux spores, sont dangereux. Mais certains sont consommables. Ils sont sans couleur, ont un goût fade et une texture farineuse, mais sont relativement nourrissants.

Bien à l'abri, à la fois des éléments et des éventuels envieux, de petites serres équipées de machines soleil produisent à des prix exorbitants des fruits et légumes imités de ceux importés du continent. On parle de variétés exotiques aux mille goûts étonnants... Bien entendu, seuls les nantis exiléens peuvent se permettre ces excentricités.

La famine en Exil ? Terrible fléau dans une cité aussi fermée qu'Exil, la famine a frappé en plusieurs occasions, lors des guerres familiales ou des émeutes populaires. Ce fut même, à cette occasion, une arme employée par le pouvoir exiléen pour faire plier le peuple. Les blocus ont entraîné des famines dévastatrices dans la cité, et beaucoup ont tenté de la fuir. Les quartiers aisés se barricadaient en coupant les passerelles. Aujourd'hui, avec la bouillie de champignons et l'hydroculture, la ville est presque autosuffisante et le spectre de la famine semble écarté.

La technologie exiléenne

La technologie d'Exil est un mélange étrange d'archaïsmes flagrants et de modernisme éclairé.

Bien souvent le fait de la création débridée de ses habitants, les innombrables innovations exiléennes sont parfois totalement inutiles, voire pour certaines mortellement dangereuses. L'avancée technologique a toujours été inscrite dans l'esprit exiléen comme la clé de la survie et de l'indépendance face à un Continent forgien barbare et violent. L'ingénierie y a été élevée au niveau d'un art, réalisation la plus aboutie de l'esprit humain.

Pour un esprit exiléen classique, une passerelle métallique amovible bien conçue n'a rien à envier à la plus pure sonate ou au plus célèbre tableau...

L'énergie

La vapeur est omniprésente dans le monde d'Exil. Elle est à la base du développement de la cité. Alors que l'électricité n'en est qu'à ses balbutiements, toutes les machines ou véhicules modernes fonctionnent grâce à la vapeur. Alimentées par les arbres du continent, les briques de glaise des îlots ou les déchets de la cité, d'énormes chaudières à vapeur fournissent de l'énergie sans répit. Une bonne part des ouvrages ingénieriques fonctionne grâce à ces turbines. Voilà plus d'une centaine d'années que les exiléens ont maîtrisé la vapeur, et ils sont aujourd'hui passés maîtres dans sa domestication et son utilisation sous toutes ses formes. Sans elle, l'envolée industrielle d'Exil aurait été impossible.

Mais depuis quelques années, une nouvelle révolution se prépare... Ce que certains exiléens appellent encore « énergie fantôme » commence à

se développer à grande vitesse : l'électricité. Les Ingénieurs semblent avoir pu maîtriser, sinon le fonctionnement, au moins la distribution de l'énergie accumulée dans les énormes bobines des Machines Absurdes des Anciens.

Bien qu'elle ne soit pas encore répandue partout dans la cité, et que son emploi domestique reste balbutiant, l'électricité illumine déjà la Cité Machine des Ingénieurs, alimente les Machines Soleil, fait fonctionner le réseau de communication. Beaucoup d'Ingénieurs sont persuadés que les machines à vapeur sont vouées à disparaître. Pourtant, le contrôle de cette énergie nouvelle est loin d'être total : explosions, arcs magnétiques, et éclairs d'énergie bleutée sont encore le quotidien des machines électriques exiléennes.

Le gaz (généralement issu de la fermentation des déchets et des cultures de moisissures) et l'huile (d'origine animale, provenant souvent de la graisse des baleines ou monstres marins) sont encore très utilisés en Exil. Des becs de gaz éclairent chichement les ruelles de la cité d'acier. Leur remplacement par des globes luminescents électriques a bien commencé, mais la tâche sera longue. Quand à l'huile, elle alimente les petites chaudières des appartements exiléens, elle est utilisée pour les lampes et les lanternes.

Il nous faut ici rappeler qu'Exil reste une ville sombre, qu'elle que soit la technologie utilisée. La nuit perpétuelle, la fumée, le brouillard, la pluie et la masse des constructions ne sont que difficilement repoussés par les lumières de la cité.

Nombre de forgiens ne supportent pas cette pénombre constante et inquiétante, et dans leur majorité, les exiléens tentent de l'oublier...

Les communications

Le réseau de communication qui a peu à peu envahi tous les recoins d'Exil est aujourd'hui capable de transporter la voix et l'écrit. Sa forme la plus classique ? Celle de la fiche perforée que l'on peut lire partout, grâce à l'un des terminaux placés dans toutes les résidences et tous les endroits publics...

Qui maintient cette énorme toile d'araignée informative qui relie tous les terminaux exiléens ? Son nom est Centre Contrôle Vocal & Informatif (généralement abrégé en Contrôle), et il s'agit d'une entité d'Administration. La plupart des exiléens se moquent de savoir comment fonctionne ce gigantesque système et qui l'administre. Ils ont une confiance aveugle dans les rouages d'Administration et de ses départements, sans chercher à en savoir plus. Chacun sait plus ou moins que Contrôle est régi par les Intelligences mécaniques qui relient les mailles du réseau entre elles, et voilà tout...

Ces dernières sont des intelligences artificielles limitées (du moins le croit-on), qui ont pris leur origine dans bases de données de l'Administration afin d'aider le Fonctionnaire à remplir sa tâche multiforme... On les reconnaît à leurs voix mécaniques et asexuées, quand ils s'adressent à vous pour vous demander de patienter. Ils montent les dossiers des fonctionnaires, rassemblent les informations, interconnectent les parlophones, et transforment images et textes en « trous » sur des cartes que les terminaux peuvent s'échanger. Les terminaux eux même, les chromatographes, sont de drôles de machines évoquant le croisement entre une machine à écrire et une chaudière de locomotive à vapeur !

Le Parlophone utilise le réseau d'informations de Contrôle pour faire circuler la voix. Les combinés se trouvent un peu partout, et les plus riches en disposent chez eux. Les correspondants sont identifiés par un assistant mécanique qui vous demande les coordonnées de celui que vous désirez joindre. Durant l'attente, l'utilisateur attentif pourra percevoir les milliers de babillements des intelligences mécaniques qui s'échangent des informations en arrière-plan. Cela fait froid dans le dos...

La sauvegarde de l'information : si le papier est encore très utilisé, notamment dans la Grande Bibliothèque d'Exil, le Terminal se répand un peu partout, même dans les usines et manufactures. De fait, les informations peuvent être conservées sur un support papier (c'est la carte perforée qui a envahi l'Administration). Certains ont coutume de dire que

la vie d'un Exilien se résume à une carte de papier cartonné de couleur brune...

Aujourd'hui, des disques de cire ou de métal peuvent être gravés et contenir chacun pas loin de 5 000 fiches. Les disques de cire restent fragiles mais sont très peu coûteux. Il s'agit de simples galettes brunes. Les disques d'acier sont quand à eux plus onéreux, mais aussi plus performants. Accessoirement, ils sont aussi très beaux à regarder : entrelacs de petits plateaux ouvragés qui ressemblent à de la dentelle, montés sur un système de fixation circulaire en cuivre. N'importe quel terminal Chromatographe récent est à même de lire les données contenues sur le disque, puisqu'il suffit de l'insérer dans la fente idoïne...

Sur le même modèle que les disques de données, il est possible d'enregistrer du son, avant de le lire sur un sonographe approprié.

Les androïdes

« I prefer the term synthetic person, myself »
Bishop, Aliens

L'une des dernières innovations exiléenne est la création de machines bipèdes, capables d'agir comme l'humain. Si les créateurs préfèrent le terme d'androïdes, pour les exiléens, il s'agit d'automates.

La plupart d'entre eux n'ont pas plus d'autonomie que ne leur en offre un mécanisme d'horlogerie qui doit être remonté régulièrement. Ces personnes synthétiques sont généralement très basiques. Leur programmation est réalisée par cartes perforées, et ils ne sont capables que d'actions simples, comme des gestes répétitifs ou des missions d'entretien. Leur prix prohibitif ne leur permettent pas pour l'instant de rivaliser en productivité avec les ouvriers exiléens, et en conséquence, on en rencontre encore peu dans les ateliers de la cité.

Le seul endroit public où on peut les voir en nombre est la bibliothèque universelle. Par contre, ils font fureur dans les bonnes maisons exiléennes, où ils sont devenus le cadeau à la mode. Les quelques artisans capables de les construire ont fait fortune. Pour l'instant, aucune production de masse de ces machines n'existe. Ces automates de première génération imitent grossièrement l'homme : leur visage figé est généralement sculpté dans le bois ou la cire, ou modelé en métal.

Toutefois, la seconde génération de ces machines commence à apparaître. Dotés d'une grande

autonomie grâce à des bobines électriques logées dans leur poitrine, ils disposent d'un cerveau mécanique capable d'apprendre, modelés sur les recherches des intelligences mécaniques de Contrôle Vocal et Informatif.

Ne serait ce leur visage de métal, on les confondrait presque avec les humains. Ils sont ainsi capables de parler, d'agir selon leur propre volonté, aux moins dans les limites de leur programmation. Les intelligences mécaniques s'en serviraient pour se déplacer physiquement au sein de la cité, et travailler à « échelle humaine » avec les ingénieurs par exemple, ou bien encore pour opérer leurs propres machinations. S'ils sont encore très peu répandus, ces machines font déjà peur : qu'advient-il le jour où elles décideront qu'elles peuvent se passer de leurs créateurs ? Leurs faces lunaires, sans sentiments apparents, intriguent et inquiètent.

Quel crédit accordé à ces histoires de révolte machiniques, intelligences mécaniques et androïdes travaillant de concert à la perte des humains ?

Et ce roman à succès qui décrivait un androïde rêvant qu'il était humain, et qui tombait amoureux : réalité ou science-fiction ?

Les armes

Les armes à feu existent en Exil, mais leur fiabilité reste aléatoire, et leurs mécanismes fragiles ont parfois tendance à s'enrayer. On peut se procurer facilement de petits revolvers à un ou deux coups, peu puissants. Revolvers à six ou huit coups, fusils et mitraillettes sont réservés aux militaires, mais le trafic d'armes existe, permettant aux criminels exiléens d'opposer une vraie puissance de feu à la police.

Au rayon des armes de guerre, canons et mitrailleuses sont des réalités terrifiantes. De plus en plus destructrices et efficaces, ces monstres sortent des usines exiléennes pour aller semer la destruction sur les champs de bataille forgiens.

Phénomène de mode et orgueil suranné obligent, les officiers exiléens utilisent encore les armes blanches, sabres et rapières. C'est aussi le cas de nombreux voyous, qui affectionnent couteaux et rasoirs. On s'en débarrasse plus facilement que d'un revolver en cas d'arrestation. De nombreux exiléens possèdent encore des armes blanches, et la canne

épée fait fureur chez les hommes de la bonne société.

Nouveauté, les armes électriques, très encombrantes, lancent des arcs dévastateurs. Et peu de gens ont eu la malchance de voir de près un Bâton de mort. Issu de la technologie scientifique, cette arme peut au choix assommer, blesser ou tuer un être humain en s'attaquant directement à son système nerveux. Elles sont capables de griller d'un seul coup le cerveau d'une victime.

Les transports

Se déplacer dans les entrailles de la Cité d'Acier est parfois une véritable gageure.

Le plus délicat n'est pas de trouver le moyen de transport adéquat, puisqu'il y en a pléthore. La principale difficulté reste en réalité l'orientation au sein de la forêt de passerelles et de tours.

Mais au voyageur courageux, rien d'impossible...

A pied ou à cheval...

Bien sur, à pied, il est possible de se perdre dans le dédale sans fin des ruelles et des ponts. Le voyageur pédestre saura utiliser à son avantage les très nombreuses innovations mises à son service s'il veut gagner du temps et éviter les sempiternels escaliers.

Tout d'abord, les escaliers mécaniques commencent à se multiplier sous l'influence de la mécanisation de la Cité par les Ingénieurs. Ils équipent bien sur déjà la multitude de niveau des bâtiments officiels (Administration, Contrôle, Justice et Cité de l'ingénierie), et on commence à les trouver dans certains beaux quartiers, dans certaines zones industrielles (ou des tapis géants convoient les marchandises), certains grands magasins et sur certaines passerelles très longues.

Pour faciliter la vie des habitants devant changer rapidement de niveau, on ne compte plus les ascenseurs mécaniques à soufflet. On les trouve indistinctement à l'intérieur des tours immeubles ou sur les façades extérieures. Enfin, le système de cabine par câble qui relie directement certaines tours ou plateaux est également très prisé.

Pour se déplacer sur un même plateau, plusieurs solutions sont séduisantes. Les voitures à bras sont

souvent utilisées dans plusieurs déclinaisons, dont le palanquin est la plus luxueuse pour un voyageur aisé. Les calèches et autres cabs encombrant les rues d'Exil, et changent de niveau en empruntant les raidillons ou les monte-charge qui leur sont dévolus.

La survivance de ce mode de transport archaïque et pourtant très prisé reste un sujet de colère pour la plupart des ingénieurs, qui voient là un frein énorme à la mécanisation de la Cité, sans compter que les chevaux sont importés à grand frais du continent. Une race de chevaux petits et malingres s'est particulièrement bien adapté à la vie exiléenne. Une loi a obligé les écuries à être commune à chaque bloc d'habitation, afin de tenter de circonvenir aux problèmes de fourrage et d'odeurs. Ce sont généralement de massifs bâtiments de brique ou s'activent une myriade de palefreniers et conducteurs. Peu à peu, les chevaux sont toutefois remplacés par des voitures à vapeur.

La mode de la bicyclette

Son succès est récent mais fulgurant. Depuis quelques années, la bicyclette s'est imposée comme le moyen de transport privilégié des exiléens : rapide, maniable et peu onéreuse, elle n'est de plus que modérément dangereuse. Haut-perché sur ses grandes roues dentées et sa selle de cuir, le pilote de l'engin dispose d'une bonne vue sur la rue.

Les variations sont très nombreuses : deux ou trois roues, modèles pliables... Les premiers modèles propulsés par un moteur à vapeur pétaradant ont fait leur apparition, et font fureur dans la jeunesse fortunée d'Exil.

En métro

Les tramways et les métros sillonnent l'intégralité d'Exil, linéairement... et verticalement, grâce à d'ingénieux systèmes de poutrelles amovibles et de ponts suspendus. Les gares les plus importantes sont bien sur : l'Embarcadère (arrivée des bateaux venus des Portes d'Airain), la Cité administrative, l'université, les jardins, les différents palais et les lignes inférieures qui desservent les dessous industriels de la cité.

On entend le chuintement constant des rames où que l'on soit dans la Cité. Le métro est parfois aérien : il circule alors sur des passerelles qui lui sont destinées. Très souvent, ils s'enfoncent dans les fondations et les poutrelles de soutien. La plupart des tours exiléennes sont percées par plusieurs lignes de métro, à plusieurs niveaux différents.

Sur l'eau...

Plus exotique et très appréciés des visiteurs sont les déplacements par les multiples canaux suspendus entre les jardins et les palais nobles, les universités et la Cité administrative...

Ce sont de petites embarcations qui permettent les déplacements, les changements de niveau étant assurés par d'ingénieux systèmes d'écluses. Bien entendu, voilà un mode de déplacement plus touristique que réellement utilitaire, ce que ne manqueront pas d'apprécier les amoureux. Il s'agit d'ailleurs du moyen le plus agréable de visiter les jardins suspendus. A l'extérieur de la cité, bacs et barges permettent de rejoindre les îlots séparés par des bras d'eau.

Et en l'air...

« Le plus excitant des moyens de transport exiléen, reste, surtout pour un continental émerveillé comme moi, le transport aérien. Les ballons motorisés sont la plus grande invention, à mon avis, jamais conçue en Exil.

Ils vont du plus imposant ballon paquebot, traînant une structure de plusieurs niveaux, aux simples petits ballons taxi que tout à chacun emprunte pour circuler facilement dans la Cité. Il est fabuleux d'assister au départ de ces ballons multicolores crachant la vapeur depuis un ponton d'envol et de les voir évoluer entre les tours et les passerelles.

Un spectacle qui n'émeut pas l'exiléen blasé, mais dont je ne peux pour ma part me lasser.

Arvil de Nessim

Portrait

Florian d'Estremances, entrepreneur avisé

Aujourd'hui, si l'on n'est pas militaire, l'unique moyen de se rendre sur Forge est la voie maritime. Mais cela risque de changer.

Florian d'Estremances est le premier à miser sur la voie aérienne. Puisque les ballons de l'armée exiléenne ont prouvé la possibilité de passer les Portes d'airain, il n'y a, après tout, aucune raison pour que des nefs civiles n'empruntent pas le même chemin.

Florian s'est lancé à corps perdu dans ce projet. 3 aéronefs sont en construction. Des vols d'essai ont été effectués. Autrelles et Les Duchés sont prêts à accueillir les aéronefs d'une future ligne régulière. Depuis ses petits bureaux proche du Belvédère, Florian passe ses nuits à revoir budget, accords, contrats et spécifications techniques. Il sait qu'il a peu de temps : sitôt qu'il aura prouvé la valeur de son concept, d'autres se précipiteront à sa suite...

Se divertir en Exil

Demandez son avis à n'importe quel forgien, même et surtout à celui qui n'a jamais mis les pieds dans la Cité Verticale, et vous obtiendrez sempiternellement la même réponse : Exil est une ville de plaisir débridée, où la débauche est constante.

Bien entendu, cette image est complètement distordue au travers des phantasmes continentaux, mais elle est basée sur une part de vérité. Exil est une ville si gigantesque et si chamarrée qu'il s'y passe assurément toujours quelque chose.

Dans les jardins suspendus

Les exiléens sont des gens festifs. Les réjouissances publiques sont donc très prisées. Bien entendu, les somptueux jardins suspendus de la Cité Verticale sont un endroit parfait pour de telles manifestations. Lorsque le temps est clément et le vent faible, on peut y assister à des lâchers d'oiseaux mécaniques rivalisant de beauté, œuvres des horlogers et des orfèvres de la cité.

Le cerf-volant est un divertissement très prisé des exiléens, et chaque année, un grand concours est organisé. Cette joute aérienne est proprement magique, tant les concepteurs rivalisent d'imagination et de fantaisie. En Exil, certains fabricants de cerfs-volants sont de véritables légendes vivantes, comme le célèbre Maltus Mirol dont l'atelier regorge de merveilles.

Les ingénieurs civils sont à l'origine de superbes démonstrations aquatiques et spectacles lumineux, utilisant les façades métalliques pour distordre les lumières et créer des effets de couleur impressionnants. Enfin, les feux d'artifice sont

également très prisés des exiléens, et de superbes tirs sont effectués régulièrement, pour toute sorte d'occasion.

Les grands événements populaires

Le Carnaval d'Exil

La fête la plus célèbre de la cité lunaire, notamment sur Forge, est le Carnaval d'Exil. C'est une célébration fastueuse organisée chaque année. Pour les continentaux, ce Carnaval, et toutes les légendes qui l'accompagnent, représentent la quintessence de la folie et de la décadence de la Cité Lunaire. Le Carnaval est pour les forgiens un véritable objet de fantasme. Pendant 5 nuits, la Cité devient effectivement un lieu de liesse, de beauté et de folie collective.

A cette occasion, toutes les passerelles sont chamarrées, les plus riches familles créent des décorations fugaces et éphémères sur les façades de leurs tours. Des machines à vapeur délirantes, certaines énormes, représentant des créatures de légende, défilent dans les rues, et la foule, déguisée, danse dans les allées.

Les accoutrements les plus invraisemblables sont exposés : ces dernières années ont ainsi vu les déguisements bio-mécaniques se populariser. Durant le carnaval, les familles nobles tiennent banquet pratiquement sans interruption : bals, réceptions et buffets se succèdent dans chaque demeure, et la rivalité est forte pour attirer chez soi le plus de monde possible.

Le Carnaval exiléen est un moment d'extrême liesse, mais où les pires choses peuvent également se produire. C'est un temps de dépravation, de meurtres sournois, d'enlèvements et de disparitions, de viols... Et l'on chuchote tout bas qu'à cette occasion, les créatures sombres sortent de leur tanière, camouflé derrière ce que l'on croit être des déguisements, en profitant pour chasser en toute impunité parmi les exiléens en liesse.

La fête portuaire

La célébration maritime de l'année est l'occasion de dresser sur le port une immense fête foraine, faites de baraques plus extravagantes les unes que les autres. Pendant deux semaines, les exiléens se perdent parmi les palais des glaces, les exhibitions de monstre, les châteaux horribles et autres labyrinthes. C'est une véritable petite ville qui s'installe près des quais, dans les rues et les entrepôts.

Les Arts en Exil

Théâtre et Opéra sont les divertissements exiléens par excellence. On vient parfois du Continent admirer les artistes les plus adulés dans les œuvres les plus renommées. A ce titre, le magnifique Palais Opéra de la Cité est un écrin superbe pour les compositions les plus extravagantes. Mais les théâtres, du plus grand au plus humble, fleurissent dans toute la Cité, et les familles nobles aiment à donner des représentations privées pour un public choisi.

Le répertoire théâtral d'Exil est très vaste, et l'on donne de nombreuses pièces de théâtre dans tous les domaines. En ce qui concerne l'opéra, la mode est aux opéras guerriers de l'Empire de Kalgarl : d'énormes représentations avec des centaines de figurants et une débauche décadente de décors somptueux. Bien entendu, la vision exiléenne de la culture kalgarienne est incroyablement romantique et passionnée, et ne ressemble en rien à la réalité. Qu'importe pour le public tant qu'on lui offre des affrontements titanesques, des amours maudits et des royaumes qui s'écroulent dans le tumulte....

Les comédiens sont les artistes les plus choyés par les exiléens. Dans les quartiers populaires, le théâtre est lui aussi très apprécié : il peut être en salle ou dans la rue. Là, ce sont les histoires d'amour et les récits d'aventure qui sont les plus recherchés.

D'une manière générale, l'art sous toutes ses formes est l'une des passions des exiléens : les mécènes ne manquent pas. Les expositions sont très nombreuses, dans tous les domaines artistiques. Exil est la référence culturelle pour le Continent. Ainsi, les plus grands musiciens du continent se produisent en Exil, et explorent librement les voies les plus audacieuses de leur art. Le compositeur le plus célèbre est actuellement sans conteste l'autrellien Xender de Nolment, qui étudie de nouveaux instruments capables de produire des sonorités inconnues, avec l'aide des ingénieurs exiléens. Il a déjà réalisé pour l'université d'Exil deux « bâtiments musicaux » : la flèche du nouvel institut des sciences humaines et celle de la tour administrative des facultés. Le vent qui passent dans les tubulures de métal crée d'étranges mélodies improvisées...

L'occultisme

L'occultisme et tout ce qui se rapporte à la magie ou la sorcellerie est très en vogue en Exil. Certains forgiens y voient là une autre manifestation de l'esprit décadent des exiléens. Alors qu'ils ont officiellement renié toute religion pour les certitudes de la bureaucratie et de l'Ingénierie, ils se passionnent pour le mystère et l'inexplicable...

C'est ainsi que cartomanciennes, diseuses de bonne aventure, mages, médiums et illusionnistes sont très nombreux et très courus, profitant des mannes financières des nobles et des bourgeoises en mal d'excitation. Les plus habiles se disent informés des arcanes Stalytes, ou affirment être d'anciens Scientistes ayant quitté l'ordre nantis de pouvoirs paranormaux. La plupart ne sont que d'habiles illusionnistes, certains de parfaits escrocs. Mais cette mode est très implantée, et elle se moque allégrement des classes sociales. De la baronne à la couturière, chacun veut connaître son avenir ou parler avec un cher disparu.

Les cercles d'occultisme sont donc très nombreux. On s'y retrouve entre passionnés, certains sous des dehors ridicules de société secrète ésotérique avec mots de passe, rituels et robes à froufrous. On parle à demi mots de réelles sociétés de véritables sorciers très puissants, mais si ceux là existent, ils se cachent bien et ne parquent pas dans les soirées mondaines...

Portrait

Siméone Barduc, occultiste et médium

Cette petite bonne femme avenante est la « maîtresse des plans obscurs », comme elle se nomme, la plus à la mode d'Exil. On la dit capable de communiquer avec les morts, de contacter d'autres plans d'existence, et même de parler avec l'essence de l'esprit des Anciens, disparus physiquement mais toujours présents dans les sphères spirituelles.

Désireuse de couper court à toute accusation d'extravagance ou d'exotisme, Siméone mène une vie rangée et sans excentricité. Elle vit de son art et de ses publications sur la divination. Elle consulte à domicile ou dans son propre cabinet, et ses soirées « occultes » sont courues par de nombreuses bourgeoises exiléennes. Son succès ne se dément pas, et en conséquence, ses tarifs sont de plus en plus prohibitifs. Comme elle se plaît à le répéter, la « talent ne se brade pas »...

La vie nocturne : cabarets, estaminets et gargotes

On dit souvent d'Exil qu'elle ne dort jamais. Que dans chaque ruelle sale et mal éclairée se cache un établissement de plaisir nocturne. Que même le plus vertueux des visiteurs ne pourra que se laisser entraîner et pervertir...

Les cabarets sont très courus, aussi bien par les classes populaires que par les riches, qui viennent s'y encanailler. On y assiste à toutes sortes de spectacles, depuis celui de magiciens illusionnistes jusqu'aux représentations les plus coquines. Les modes étant ce qu'elles sont, les endroits les plus réputés changent presque d'une semaine à l'autre. Dans un cabaret, on mange et on boit, on discute dans des alcôves privées, on profite du spectacle, on joue à des jeux d'argent dans les arrières salles enfumées où on se procure des produits illicites... La pègre exiléenne est très présente dans ce milieu, cela va sans dire.

Les estaminets et les gargotes sont le cœur des quartiers populaires. On s'y retrouve après le travail, on y boit, on y chante, on y joue. Le jour de repos, on vient y faire la fête entre amis, auprès d'un bon feu. On trouve de tout, de la plus sinistre taverne portuaire au restaurant familial.

Enfin, les gens aisés aiment à se retrouver dans des lieux d'exception, comme les grands restaurants des hauts niveaux d'Exil. Là encore, la mode est fugace et changeante, même si les plats exotiques et

« barbares » venus du Continent Forgien sont actuellement très prisés. On se retrouve ainsi dans le grand restaurant des jardins de l'université, un superbe endroit, calme et reposant, ou au contraire dans l'ambiance surchauffée du Café Sportif, très select malgré son nom populaire.

La mode du club privé, aux règles d'admission très strictes et généralement unisexes (il y a des clubs pour hommes et des clubs pour dames) est très en vogue actuellement. Ils ont d'ailleurs souvent tendance à se confondre avec les cercles ésotériques...

Exil la licenciée

La réputation sulfureuse d'Exil n'est pas qu'une légende. Au titre des plaisirs exiléens, l'érotisme a été élevé au niveau d'un art. Rien d'étonnant donc à ce que pour un continental, la cité soit considérée comme un lieu de stupre et de vice.

L'érotisme est une distraction très courue en Exil, à tel point que la littérature et la peinture coquine sont très prisées, et même dans les maisons les plus tenues, on ne se refuse pas un spectacle privé dénudé de temps en temps. C'est un monde de dentelles, de tentures rouges et d'encens enivrants. Dans la bonne société, les hommes ont bien souvent de multiples maîtresses. Les femmes, pour peu qu'elles aient déjà donné un héritier à leur mari, font allégrement de même.

Il faut toutefois noter que l'hypocrisie est de mise en façade. En fait, malgré les histoires scandaleuses sur les voluptueuses couturières ou la promiscuité des ateliers que s'échangent en gloussant les jeunes filles bien nées dans leurs boudoirs, les classes populaires sont bien plus fidèles et sages. Bien sur, la prostitution est présente et souvent sordide. Mais en proportion, les maris sont bien plus fidèles à leurs épouses que dans les hautes sphères exiléennes.

La prostitution est très généralisée. Les maisons closes sont nombreuses, de la plus repoussante à la plus classieuse. Certaines filles viennent tout droit des terres australes de Forge et sont presque traitées en esclaves. A l'autre bout du spectre, les courtisanes les plus célèbres sont fières de leur métier, et disposent d'un pouvoir occulte impressionnant. Notables et nobles se pressent dans les maisons closes les plus célèbres et les plus luxueuses. Leurs femmes, plus discrètes, préfèrent

prendre amantes et amants dans leurs boudoirs privés.

Les drogues les plus diverses sont l'autre aspect de cette Exil cachée. On en dénombre des centaines, que l'on ne pourrait ici toutes dénombrer, à la dureté et aux effets les plus divers. Des simples euphorisants aux drogues hallucinatoires venues de la Cité scientifique, la gamme est vaste. Beaucoup d'exiléens, sans forcément vouloir le reconnaître, sont étouffés par leur cité et leur vie confinée : l'omniprésence d'Administration, la multitude citadine ou les mystères insondables de la cité que l'on préfère oublier, sont autant de raisons pour chercher les paradis artificiels. Pour certains, la recherche de sensations irréelles et d'autres réalités est indissociable d'un certain art de vivre artistique.

Les artistes exiléens sont souvent sous le joug de la Raison de Pandore, drogue hallucinogène très répandue qui aboutit à l'aliénation totale du sujet, qui s'enferme dans un monde fantasmagorique issu de son imaginaire. Il a l'impression d'accéder à une zone refoulée de son cerveau, où siégerait l'inconscient collectif... Il en retire des hallucinations complètement folles mais détruit en fait irrémédiablement ses sens et son intellect.

Les sports

Nous avons déjà parlé des cerfs volants, véritable sport national d'Exil. L'escrime en est un autre. Cité Verticale oblige, acrobatie, équilibre et alpinisme sur les passerelles métalliques sont aussi très appréciés.

Ajoutons-y le patin à glace, qu'adorent enfants et grands lorsque les bassins des canaux suspendus ont gelé. Les courses de bateaux sont très prisées, même si elles ne concernent en fait que les nobles et les bourgeois fortunés. Rajoutons aussi la lutte et la boxe, souvent pratiquées dans des salles illégales des quartiers populaires.

La chasse est un véritable culte pour les riches exiléens. Certains fortunés n'hésitent à organiser de coûteux séjours de chasse sur Forge, pour s'attaquer à de véritables gibiers, naturellement inconnus dans la cité d'acier. Certains chasseurs préfèrent armer un navire et partir en quête d'un mastodonte des eaux profondes de l'océan noir.

L'une des activités les plus à la mode (elle est même pratiquée par les femmes) est la chasse aux anges, ces étranges créatures diaphanes et insouciantes qui

semblent éclore des tréfonds de la cité pour s'envoler vers sa cime. Armés de fusils, perchés sur les balcons de leurs résidences, de riches exiléens s'adonnent à un génocide révoltant...

Les plus courageux se refusent toutefois à cette « chasse de salon ». Si leur vocation est réellement affirmée, ils n'hésiteront pas à s'enfoncer dans les bas fonds et cloaques de la Cité pour y traquer les Aberrations qui s'y terrent.

Ordre et justice

En Exil, la justice et le maintien de l'ordre sont placés sous le contrôle exclusif d'Administration. Les juges civils sont des fonctionnaires ayant suivi un cursus spécial, ainsi que les préfets de police, chargés chacun d'une zone de la cité. Les agents de la paix, eux, ne sortent pas de l'école d'Administration, et tout un chacun peut donc devenir policier.

Le maintien de l'ordre est un vrai sujet sensible en Exil. Comment assurer un contrôle sur la masse humaine qui vit dans les entrailles de la Cité Verticale ? La réponse, comme bien souvent en Exil, est extrême. La justice est une machine à broyer... En cas d'émeute ou d'agitation sociale, les lois classiques ne s'appliquent plus, et c'est l'armée qui intervient.

La police de quartier

Dans chaque quartier d'Exil se trouve un poste de police. C'est ici que vous serez conduits pour finir la nuit si on vous arrête pour éthylisme par exemple. C'est également là que vous viendrez déposer une plainte si quelqu'un vous a dérobé votre bicyclette.

Les **Pandores**, ou agents de rue, patrouillent dans les avenues et les passerelles d'Exil. Ce sont souvent de robustes gaillards (nombre de militaires épousent cette carrière lorsqu'ils ont pris leur retraite du service actif). Si les brigadiers disposent d'armes à feu, les simples îlotiers se défendent à coups de solides matraques d'acier. Toutefois, lorsqu'ils sont mobilisés par la Sûreté Générale pour une action policière, les Pandores sont bien évidemment armés.

Les Pandores sont facilement reconnaissables : leur uniforme est en drap bleu nuit, rehaussé de boutons dorés. Ils sont généralement drapés dans une longue capeline pour se protéger de la pluie.

La Sûreté Générale

Alors que les Pandores assurent le respect au quotidien de la loi, la Sûreté Générale intervient lorsqu'un délit ou un crime a été commis. Les inspecteurs et commissaires de la Sûreté dépendent directement des préfets de police, qui eux même dépendent au département Justice d'Administration.

La Sûreté est divisée en plusieurs sections, spécialisées chacune dans un type de crime. Depuis peu, ils se sont vus adjoindre une nouvelle section scientifique, qui doit mettre à leur disposition les innovations techniques. C'est ainsi que la Sûreté a accès aux registres de Contrôle (dans une moindre mesure que l'obsidienne toutefois), que la médecine légale et la balistique on fait un bon en avant, qu'on utilise même des psychologues pour tracer les portraits des criminels.

Portrait

L'inspecteur en chef Essam Ménard

C'est un homme jovial et bien portant que l'inspecteur en chef Ménard, de la Sûreté Générale. Arborant une énorme moustache et une bedaine fort honorable, l'inspecteur semble au premier abord être un drôle d'oiseau : semblant cultiver le goût pour les vêtements les plus dépareillés et les plus mal assortis, il tire en permanence sur une atroce pipe au fort tabac kargarlien, boit et mange trop, ne sait absolument pas se tenir en société et régale son entourage de ses fous rires tonitruants.

Mais sous cette apparence extravagante se cache une intelligence aiguisée et parfois retorse. Ménard est l'un des plus fins limiers de la Sûreté. C'est un expert du comportement humain, qui n'a pas son pareil pour confondre un menteur ou cerner un individu. Il a résolu certaines affaires très épineuses, se faisant par la même de nombreux ennemis jusque dans la bonne société exiléenne, tant il est étranger aux passes droit ou autre indulgences. Des criminels exiléens, il est d'ailleurs souvent respecté pour sa droiture et son impartialité. Ménard n'est en effet pas homme à juger quelqu'un sur son apparence ou son statut social. N'eût été ses excellents résultats, il aurait depuis longtemps été limogé, tant il n'a pas l'heure de plaisir à tout le monde.

L'Obsidienne

L'Obsidienne, du nom de la roche lunaire d'Exil, est la police secrète de Censure. Ce n'est toutefois qu'un surnom populaire : sa dénomination officielle est Sécurité Civile et Sociale. Mais l'aspect noir et tranchant de la pierre lunaire lui va à ravir, et le terme d'Obsidienne est entré dans les mœurs. Elle est particulièrement redoutée, aussi bien dans la cité lunaire elle-même que sur le continent.

Officiellement, la sécurité civile n'est qu'un petit bureau de conseil pour le Consistoire sur les affaires de sécurité. En réalité, les membres de l'Obsidienne sont nombreux et bien plus dangereux que de simples consultants. Ils agissent dans le secret absolu et l'impunité la plus complète, ne reportant qu'aux hautes instances de Censure. Ils sont clairement au dessus des lois exiléennes.

L'Obsidienne est le bras armé de Censure et du Consistoire. Elle est chargée de la protection de la société exiléenne, à la fois « contre l'extérieur et contre elle-même ». Pour l'extérieur, les efforts des obsidiens se tournent naturellement vers les nations continentales. Espions émérites, on les soupçonne infiltrés dans tous les gouvernements forgiens. Plus sinistre, l'Obsidienne formerait les meilleurs assassins d'Exil et de Forge, frappant sans pitié les ennemis de la cité lunaire, où qu'ils se cachent.

En ce qui concerne l'intérieur, l'Obsidienne est chargée d'assurer la stabilité politique de la cité : ils traquent en premier lieu les « asociaux », mais aussi tous les réfractaires à l'ordre social, les sociétés secrètes, les associations politiques non autorisées, les révolutionnaires ou les agitateurs de tout poil.

Ils exécutent des missions de renseignement pour Administration, peuvent accéder sans restriction aux ressources de Contrôle, accomplissent en toute impunité des actions de déstabilisation, des assassinats, des enlèvements...

« On raconte parfois en riant que l'Obsidienne n'est qu'un croquemitaine exiléen de plus, un phantasme issu du ridicule besoin de secret des fantasques exiléens. Il n'en est rien. J'ai eu affaire à eux, et c'est aujourd'hui la raison pour laquelle j'ai fui et vit dans une région reculée de Forge... sans espoir de retour. Même ici, je ne suis pas certain qu'ils ne me retrouveront pas... »

Mon histoire ? Elle est simple. Jeune ingénieur à l'avenir prometteur, je suis tombé fou amoureux d'une jeune femme, une comédienne forgienne. Elle était belle, intelligente, romanesque... mais sans que je le sache, c'était aussi une espionne kargarlienne. Aveuglé, je croyais sincère son intérêt pour mes travaux sur les machines absurdes. Elle mourut subitement, un jour d'hiver, d'une maladie pulmonaire fulgurante et fatale.

Deux nuits plus tard, j'étais enlevé chez moi, longuement questionné sur mes liens avec elle, torturé. Je ne savais rien, je n'étais qu'un crétin amouraché d'une espionne, et on finit par me libérer, des jours plus tard, après m'avoir drogué massivement. Aujourd'hui encore, mes souvenirs de ces événements sont flous et lacérés... Chassé de la faculté ingénieurique sur un prétexte fallacieux, je ne trouvai qu'un emploi de comptable dans une obscure maison de change. On commença à me surveiller et à me harceler. Constamment, sans répit. Mes tourmenteurs étaient visiblement persuadés que j'avais en ma possession, peut être sans le savoir, des documents secrets confiés par la jeune espionne juste avant sa mort. Alors je décidais de fuir et entrepris de quitter Exil clandestinement... »

Témoignage anonyme

Au final, on en sait très peu sur l'Obsidienne, mais cela suffit à faire trembler les plus téméraires.

Portrait

Jainazz Drenn, agente de l'Obsidienne

Peu de monde pourrait imaginer que la discrète et quelconque Jainazz, employée de bureau, appartient en fait à l'Obsidienne. Cette frêle jeune femme, au

visage peu avenant, est en effet l'antithèse de l'image romanesque de l'espion commune à bien des exilés.

Cela n'empêche pas Jainazz d'être l'un des outils les plus efficaces et léthaux de l'Obsidienne. Elle est spécialisée dans ce que le service secret exiléen nomme pudiquement « la Sanction ». En clair, l'assassinat. Silencieuse et sans pitié, c'est une exécutrice de premier ordre qui n'a encore jamais failli. D'un dévouement aveugle à ses maîtres, Jainazz ne pose jamais de question, ne semble avoir aucun état d'âme. Elle officie aussi bien en Exil que sur Forge, mettant au point froidement ses plans d'action qu'elle exécute sans une anicroche.

Le plus inquiétant reste sans doute le fait- que l'Obsidienne dispose de plusieurs de ces « agents »...

Justice et emprisonnement

La justice exiléenne est dure et souvent expéditive. C'est sans doute la branche d'Administration qui fonctionne le plus rapidement et le plus efficacement. Très vite déférés au parquet civil par la Sûreté ou l'Obsidienne, les accusés sont jugés rapidement. Ceux qui sont reconnus coupables voient leur peine appliquée presque immédiatement. Avant le jugement, les prisonniers sont, selon la gravité de leur crime, emprisonnés dans les locaux de la Sûreté ou incarcérés dans le terrible Château. Personne ne sait vraiment où sont emprisonnées les proies de l'Obsidienne...

Les condamnations en Exil sont très variables, mais le système pénal est dur, ne laissant que peu de répit à la récidive. Cela n'empêche toutefois pas la criminalité exiléenne d'être endémique. Pour certains délits mineurs, les châtiments corporels, comme la bastonnade ou le fouet sont encore de mise, dans un but « d'éducation des masses ». Ainsi un voleur à la tire interpellé par des pandores se verra sans nul doute fouetté... la première fois. S'il est à nouveau coincé, il ira passer quelques temps au frais dans le Château.

Les peines longues ou à perpétuité sont purgées en Exil de différentes manières. L'une des plus habituelles est donc l'incarcération au Château, une sombre bâtisse à l'écart de la cité, dressée sur des récifs mortels, aux murs impénétrables. Le château est une ancienne forteresse des Anciens, un monstre de pierre massif et laid, dont l'utilité première n'a pas été deviné. Les histoires les plus sordides

courent sur cet endroit, où les prisonniers, dit-on, sont entassés dans des cellules crasseuses. On raconte même que les Scientistes viennent ici s'approvisionner en chair fraîche.

Battu par le ressac de l'océan noir, le Château se dresse soudainement dans les brumes devant les navires qui s'approchent d'Exil, comme un funeste avertissement. L'une des tours est consacrée à la prison de femmes : nombre de prostituées exiléennes mal protégées par leurs souteneurs y ont passé d'amers séjours. Une aile est enfin réservée au « cas spéciaux », c'est à dire les prisonniers fous à lier (ou les prisonniers politiques d'après certains). Un navire fait la navette toutes les semaines entre Exil et le Château. Certains observateurs continentaux, pourtant rompus au bafouement des droits de l'individu, se sont dits horrifiés des conditions de détention au château. C'est le prix à payer pour qui brise « la concorde sociale » chère à Administration.

Le Château souffre de surpopulation chronique. Aux condamnés s'ajoutent les suspects en attente de jugement. Les juges peuvent donc décider de ne pas vous y envoyer, et le choix de la déportation est souvent opéré dans ce cas. Les destinations sont nombreuses : il existe des îlots pénitenciers disséminés sur l'Océan Noir, dont on sait pas grand chose puisque les prisonniers ne sont pas censés en revenir un jour. Autre grand classique : les puits miniers sur les îlots lointains et les plates-formes usines où les condamnés se tuent à la tâche.

Mais la peine capitale est également une possibilité si votre crime a ulcéré un juge. Il est difficile d'établir des règles en cette matière. Tout dépend du juge qui s'occupe de votre cas. Certains ont une réputation de mansuétude (ils sont peu nombreux) alors que d'autres sont réputés pour leur extrême férocité. Si vous n'avez pas de chance, vous serez donc condamnés à mort, et vous vous balancerez bientôt au bout d'une corde. Ces exécutions ont toujours lieu en public, depuis l'une des plus tristement fameuses passerelles d'Exil, celle des « Veuves éplorées ». Surplombant les jardins suspendus et les artères commerçantes de la Cité, cette passerelle voit donc toutes les semaines un lot de malheureux pendouiller de ses structures d'acier, précipités dans le vide par des bourreaux masqués... C'est sans doute l'un des spectacles les plus tragiques d'Exil... mais aussi l'un des plus courus, puisque la foule s'y masse en nombre.

« Vous trouverez ci joint, chers collègues fonctionnaires, un rapport détaillé de propositions formulées à Justice par des particuliers »

entreprenants. Toutes concernent de nouvelles méthodes de mise à mort des condamnés.

Vous n'êtes pas sans savoir que des voix, même au sein d'Administration, se sont élevées contre la subsistance des pendaisons publiques, considérées comme rétrogrades au vu du haut degré de civilisation atteint par notre cité. Vous trouverez donc dans ce document de nombreuses méthodes d'exécution novatrices. Certaines sont assez originales. Nous en avons testé plusieurs, et vous trouverez également ci-joint nos rapports de test. Mais outre l'aspect purement ludique de certaines de ces machines de mise à mort, j'attire votre attention sur l'aspect purement dissuasif que ne manque pas de conserver notre méthode classique de pendaison.

Je ne vous cache pas, éminents collègues, que cette mort particulièrement ignominieuse garde encore ma préférence et toutes ses qualités d'édification... »

Juge Fonctionnaire Tolin

légendaire dans les couloirs d'Administration. Tout comme sa rectitude effrayante et le dépouillement de sa vie privée presque monacale.

Comme beaucoup de fonctionnaires, Tolin loge dans la cité administrative où il dispose d'un vaste appartement. Mais l'homme passe le plus clair de son temps à traiter les affaires qui lui sont confiées. Il vit presque en permanence dans son bureau, un endroit austère où les dossiers sont rangés au cordeau et où la poussière même semble avoir peur de se déposer... Le Juge ne s'accorde que quelques heures de sommeil avant de retourner à ses dossiers, exigeant de ses subalternes le même dévouement.

Nous l'avons dit, les juges sont des fonctionnaires exilés qui dépendent d'Administration. Ils sont parmi les Fonctionnaires les plus craints. Avocats ou Réquisiteurs ne sont pas des fonctionnaires, mais de simples diplômés de droit issus des universités exiléennes. Ils connaissent mieux que quiconque la souveraine suprématie des juges et l'inéluctabilité de leurs décisions.

Dans tous les cas, épouser une carrière criminelle n'est pas une chose que l'on fait à la légère, en Exil. Si elle peut être très lucrative, elle peut également se terminer tragiquement, au bout d'une corde, par une journée pluvieuse...

Portrait

Juge Fonctionnaire Cimberty Tolin

Le juge Tolin est un exemple pour ses collègues fonctionnaires. On le dit d'un dévouement absolu et sans faille à la cause qu'il chérit : la justice de sa cité. A tel point que cet homme semble être une caricature des membres d'Administration.

Sans aucune pitié, l'homme est la terreur des voyous. Celui qui sort de son tribunal avec une « simple » condamnation à la réclusion dans le Château peut s'estimer heureux. Tolin est en effet particulièrement friand de la peine capitale, qu'il estime particulièrement édifiante. Sa cruauté est

Forge

Forge, le continent

Le monde de Forge

Forge est une petite planète. Elle a donné son nom à son unique continent. Ainsi lorsque l'on parle de Forge, on parle généralement du Continent lui-même, et des nations qui le composent. Forge est une planète froide, hostile, battue par les vents, dont l'unique continent, au relief particulièrement accidenté, est en partie enfoui sous des neiges persistantes. Chaque pôle est glacé, et personne n'y vit. Chaque année, la banquise descend un peu plus bas...

Autour de Forge orbitent 3 lunes, dont la plus proche et la plus vaste, nommée Exil, est un petit planétoïde aquatique. Depuis le continent, lorsque le temps est clair, on distingue parfaitement bien la masse noirâtre et pesante d'Exil, très basse sur l'horizon, et la tâche de lumière de la cité d'acier. Les 2 autres lunes, bien plus éloignées de Forge, se nomment Compagne et Solitaire. Contrairement à Exil, les 2 autres satellites sont inaccessibles en empruntant les portes d'airain. Personne ne sait si elles le furent un jour. Les observations instrumentales réalisées depuis Exil ou Forge n'ont révélé de ces 2 lunes qu'une surface craquelée, sèche et glacée...

Forge tourne elle-même autour d'un vieux soleil orangeâtre qui la gratifie de bien peu de lumière et de chaleur. En conséquence, sur Forge, la journée est courte et froide. Elle est divisée en 20 heures. Selon la saison, la nuit dure de 12 à 14 heures. Lorsque le soleil perce enfin les couches nuageuses de Forge, c'est une lumière chiche et froide qu'il dispense comme à regret. Lorsque les hivers forgiens sont rudes, on ne voit presque pas la lumière du soleil mourrant. Un mois forgien se compose de 40 jours, et on compte 10 mois.

Forge est donc une planète froide et hostile. Pluie, neige et glace sont omniprésentes. La température peut descendre à des niveaux extrêmement bas.

Forge ne connaît que 2 saisons : l'Hiver et la Tempérance. L'hiver forgien est particulièrement long et rude. Dans les terres australes, il dure 6 mois sur les 10 que compte l'année. Plus au nord, il peut durer 8 mois. Dans les terres nordiques de l'empire de Kargarl, la terre reste toujours gelée en profondeur. Lors du redoux, seule la surface dégèle, transformant les plaines désolées en mers de boue. La Tempérance, qui correspond au moment où Forge est la plus proche de son soleil moribond, voit les températures remonter et la neige fondre. C'est un printemps souvent fugace et pluvieux. Dans les plaines tempérées, les récoltes de blé de neige arrivent à maturation, et l'on doit alors se dépêcher de l'engranger.

Tout au long de l'année, Forge est balayée par des vents furieux, qui arasent sans relâche ses terres brisées. Au plein cœur de l'hiver forgien souffle un blizzard redoutable, qui peut durer des semaines, et qui recouvre tout ce qui vit d'une couche glacée. Dans les hautes plaines, les congères peuvent atteindre la taille respectable de petites collines. Mais la Tempérance est aussi une période où se déchaînent des vents violents, attisés par le redoux. Ils ne sont pas moins redoutables que les vents hivernaux. Soudains, imprévisibles et dangereux, ils se lèvent en un instant pour se calmer comme par enchantement après quelques minutes de furie.

Le froid

Le froid est la réalité quotidienne des forgiens. Il est permanent. Si l'on en croit les textes anciens, le climat n'a cessé de se détériorer depuis des décennies, le froid descendant toujours plus au sud, les hivers étant de plus en plus longs. La calotte glaciaire progresse vers les terres habitées, elle aussi. Les nuits forgiennes deviennent de plus en plus longues et glaciales.

Tout cela est dû au soleil de Forge, qui meurt doucement. Il est aujourd'hui incapable de fournir suffisamment de chaleur à la planète. Ses signes d'affaiblissement sont indéniables : des terres autrefois arables sont aujourd'hui gelées en permanence et ne produisent plus rien.

Le forgien est habitué à ces conditions de vie difficiles. La neige tombe six à huit mois sur dix. Il faut lutter au jour le jour contre la glace qui s'accumule et écrase le continent sous son poids. Les vents forgiens soufflent parfois sans discontinuer pendant des semaines sur les terres glacées. Il n'est guère étonnant, dans ces conditions, de constater que d'énormes zones du Continent restent vides de toute population, comme ces forêts multi-centenaires encaissées entre des pics, et que l'homme n'a jamais pénétré.

Le Continent : une terre brisée

Malgré les noms des pays présents sur la carte de Forge, il serait faux de croire que le continent est harmonieusement divisé en plusieurs nations stables aux frontières figées. Rien n'est plus faux. Le continent forgien est une immense mosaïque dont la configuration change presque journalièrement. Même les plus importantes nations voient leurs frontières fluctuer, et les baronnies indépendantes, qui s'entredéchirent en permanence, sont innombrables sur Forge.

La nature même du continent et de son climat en est une des raisons premières. Forge est très encaissée. Vue du ciel, à bord d'un dirigeable exiléen par exemple, Forge est une énorme surface craquelée, ravinée, percée de profondes gorges et passes au milieu d'interminables chaînes de montagnes couvertes de forêts impénétrables. Aucune surprise si les grandes nations forgiennes se sont créés autour des grandes plaines glacées plutôt qu'en prenant appui sur les chaînes montagneuses. Aucune surprise non plus si le pouvoir des nations s'arrête bien souvent au pied de ces mêmes montagnes, là où commence la domination de petits dynastes indépendants et incontrôlables.

La culture forgienne est basée sur la notion de clans. Pendant des millénaires, avant l'émergence des nations continentales, les perspectives d'un forgien ne dépassaient guère les limites de son propre village. Aujourd'hui encore, les baronnies les plus reculées sont toujours complètement indépendantes et refusent de reconnaître le moindre pouvoir central. Elles peuvent parfaitement dépendre en théorie d'un état sans jamais en apercevoir le moindre représentant. Dans toutes les nations forgiennes, maintenir une unité de langue et de culture relève au mieux du casse-tête, au pire de l'impossibilité pure et simple. Les particularités locales sont souvent bien trop fortes.

C'est uniquement par la force que l'Empire kargarlien put s'imposer sur la majorité des terres forgiennes pendant plusieurs siècles. Dès son affaiblissement, duchés et baronnies reprirent leur indépendance. C'est encore et seulement par la force que la Sostrie, nation conquérante, étend aujourd'hui son territoire. Le corollaire de cette parcellisation du pouvoir est simple : Forge est un continent où la guerre est quotidienne et quasiment permanente. Les manipulations sournoises opérées par les exiléens ne font que rajouter à l'instabilité forgienne.

La Guerre sur Forge

La vie des forgiens dur : à la rudesse sans cesse croissante du climat s'ajoute la permanence des guerres continentales. Sans surprise, l'innovation technique, caractéristique des révolutions industrielles qui agitent Forge, s'épanouit allégrement dans les domaines guerriers. Les industriels exiléens sont les premiers à y tester sans vergogne leurs dernières idées, et les gouvernements forgiens ne sont pas en reste.

Depuis longtemps généralisé, le canon à obus n'en finit pas de monter en calibre. Certains sont embarqués sur des trains blindés et sont capables de tirer à distance sur les villes. Les bombes incendiaires font également des ravages. Sur le champ de bataille, les mitrailleuses ont fait leur apparition, fauchant les soldats. Les gaz toxiques sont aussi très employés.

La guerre forgienne est traditionnellement une guerre de position, les armées s'enfonçant dans de vastes tranchées, en alternant les assauts. L'arrivée des premières machines blindées va peut-être changer la donne. Montés sur chenillettes, propulsés par de puissants moteurs à vapeur, des véhicules d'assaut écrasent les lignes adverses. La

Sostrie est la première nation à les avoir employé sur le champ de bataille.

Trains et Vapeur

A l'image d'Exil, le continent se modernise, mais à un rythme bien plus lent. Il accuse un très net retard sur la Cité Lunaire. Ne disposant pas des raffinements ingénieriques et scientifiques, affaibli par les guerres sans fin et le morcellement de ses territoires, le Continent amorce à peine sa révolution industrielle. Les deux marques les plus visibles en sont toutefois le train et la vapeur.

Le train semble être le moyen le plus rapide du développement forgien. Résistant et rustique, le chemin de fer passe très vite là où on ne passait jamais avant. Depuis sa généralisation, le désenclavement des vallées, même les plus reculées, est en route. Ainsi en Sostrie, le pouvoir a tout misé sur la multiplication des lignes de chemin de fer, afin de mobiliser sa population autour de ses projets d'industrialisation. Si l'énorme Empire Kargarlien a encore du mal à maintenir en place les restes de son territoire, c'est parce qu'il n'a compris que tardivement l'intérêt du rail. Là, on convoie encore à cheval ce que les trains sostriens peuvent livrer en un temps record. Le quadrillage de l'Empire par le chemin de fer est en cours, mais l'ampleur de la tâche est telle qu'il faudra encore des décennies pour desservir toutes les cités reculées des steppes du nord. L'Empire ne sera alors peut être plus qu'un souvenir.

L'autre marque flagrante du développement forgien est la vapeur. Sans elle, bien sur, les trains ne rouleraient pas. Elle alimente les usines et les villes forgiennes. La vapeur a permis à Forge de sortir de l'obscurité et de repousser les grands froids au dehors de ses faubourgs. Les arbres des forêts forgiennes y paient un lourd tribut : mises en coupe claire, les impénétrables forêts du continent connaissent pour la première fois un recul spectaculaire. Dans certaines nations comme la Sostrie, le problème de la déforestation risque de devenir vite d'actualité. Le charbon et les minerais sont arrachés aux entrailles du Continent, et les chaudières forgiennes tournent à plein régime, jour et nuit. Depuis quelques années, la neige aux alentours des cités du continent est devenue grisâtre...

Mais le retard face à Exil reste flagrant, dans tous les domaines. L'électricité relève toujours pour les forgiens du domaine de la magie : on s'éclaire

toujours à l'huile, bien souvent animale. L'automatisation exiléenne, ses intelligences mécaniques ou ses moyens de communication sont incompréhensibles pour les continentaux, tout comme les techniques de manipulation scientifiques. L'acier produit sur Forge est de qualité bien inférieure à celui provenant d'Exil, et les continentaux maîtrisent encore mal son emploi raffiné : les navires d'acier exiléens ne connaissent pour l'instant aucun rival sérieux. La conquête des airs reste une prérogative exiléenne. Les armes de la Cité Lunaire sont plus rapides, plus légères, plus fiables et plus mortelles. Les matériaux de construction forgiens restent en majorité le bois et la brique cuite... Et dans les campagnes encaissées, les nouveautés telles que vapeur et produits manufacturés restent inconnues de la majorité des habitants.

Carte de Forge



L'Empire de Kargarl

Un empire à l'agonie

Généralités	
Population	32 millions d'habitants
Gouvernement	Empire héréditaire
Alliances	De principe avec le protectorat de Scovié Pacte de non agression avec la Sostrie
Ennemis	Royaume d'Autrelles
Statut	En guerre contre le royaume d'Autrelles

Les origines de l'Empire remontent au plus lointain passé, lorsque le continent émergea de l'époque de ténèbres qui suivit la chute des Anciens. La lignée kargarlienne sut réunir autour d'un pouvoir fort les tribus nomades du nord, et sous l'impulsion des grands froids de plus en plus persistants, descendit jusque dans les contrées méridionales. Les baronnies et les duchés désorganisés ne réussirent pas à lutter contre les hordes groupées en véritable armée, et les kargarliens eurent l'intelligence d'établir des bases dynastiques solides qui durèrent plus de 3500 ans. Ainsi naquit l'Empire de Forge. Toutefois, les périodes d'éclipse furent nombreuses : à chaque changement de dynastie, l'Empire éclatait en autant de factions que de familles nobles. Même au temps de sa grandeur, l'Empire ne fut jamais capable de fédérer l'ensemble de Forge et de ses turbulentes nations. Depuis, le territoire impérial n'a jamais cessé de se réduire, malgré les incessantes guerres menées par le pouvoir de Nimrod pour conserver ses prérogatives impériales.

Aujourd'hui, l'ancien Empire n'est plus que l'ombre de lui-même. Menacé par des forces centrifuges à l'intérieur, battu en brèche par les nations du

continent, il s'est replié au delà de ses frontières nordiques historiques. Officiellement, les titres de l'Empereur le consacrent toujours maître de l'ensemble des terres connues et même des Portes d'Airain... Mais il ne s'agit plus là que théorie scolastique, bien entendu : l'Empereur ne dirige plus que les terres du Nord de Forge, reculées et sauvages. Cela ne l'empêche pas de mener une guerre épuisante à son voisin direct du sud, le Royaume d'Autrelles, dont il convoite les terres arables.

A l'intérieur des frontières qui reconnaissent son autorité, l'Empereur dispose d'un pouvoir totalitaire et sans opposition. Toutes les vellétés sécessionnistes sont muselées par la force. Cela n'empêche pas les mouvements d'indépendance d'être très nombreux. Plusieurs baronnies éloignées du pouvoir central préfèrent s'unir pour vivre leur propre destinée et les anciens peuples soumis au pouvoir kargarlien redécouvrent leur histoire et réclament leur liberté. A ces questions préoccupantes d'unité territoriale, comme à celles posées par les mouvements sociaux qui réclament la réforme de cet empire de noblesse corrompue et à dix mille lieux des réalités, le pouvoir kargarlien n'a qu'une réponse : la riposte armée.

L'armée kargarlienne est très puissante. Elle est aussi tentaculaire : c'est le seul moyen de s'élever socialement dans ce système de castes strictes. Malgré sa taille gigantesque, elle part en morceaux en raison des retards technologiques accumulés par l'Empire : les kargarliens chargent, à cheval et sabre au clair, les nouveaux chars et trains blindés autrellois!

Toutefois, certaines unités kargarliennes figurent parmi les plus puissantes et les plus redoutées de Forge, comme les légendaires Loups de Nimrod, les chasseurs des steppes... Depuis peu, L'Empire

dispose également de quelques unités mécanisées, mais le gros de sa puissance réside encore dans les milliers de fantassins qu'elle est capable d'aligner sur un champ de bataille. Cette armée est en campagne permanente et représente une menace non moins permanente pour les paysans... La Garde Impériale est la fine fleur de cette armée et ses officiers dirigent la stratégie militaire de l'Empire. Ils sont aussi chargés de la sécurité de l'Empereur. Les troupes d'élite sont de vraies machines à tuer, fanatisées à l'extrême.

Dans les villes, outre la police régulière, nommée Milice, les habitants sont en butte à la police politique qui traque les activistes de tout poil. Ceux-ci sont déportés dans des trains pénitentiaires, dans les mines à ciel ouvert, les grandes exploitations agricoles ou les chantiers de construction des machines de guerre.

L'Empereur vit dans l'antique cité impériale, Nimrod, dans l'enceinte de son Palais, au milieu de la garde impériale et des courtisans. C'est d'ici que l'Empereur, et ses ministres ou conseillers, dirigent l'Empire. Toutefois, la cour réside de plus en plus souvent à Cesta, dans une citadelle bleue aux myriades d'encorbellements et de jardins gelés, où la grande occupation des aristocrates est de cultiver des plantes de givre adaptées au froid. C'est bien entendu une cour décadente, qui ressasse son glorieux passé et ses anciennes conquêtes, et qui s'enfonce dans la jouissance forcenée sans limites... La dernière mode, s'habiller et vivre à la façon exiléenne, fait fureur. Les intrigues de cour sont légion.

Les derniers restes du trésor impérial sont dévorés par cette vie de cour, ces réceptions et ces bals sans fin. Du coup, l'Empereur est obligé d'affermier à des étrangers (et notamment aux puissantes maisons de change exiléenne, pourtant officiellement honnies) l'exploitation de ses très nombreuses mines, le commerce de son poisson, de ses fourrures... La situation financière de l'Empire est désastreuse. Ce qui reste est utilisé pour soutenir la guerre sans fin dans les contrées du sud.

A ceci s'ajoutent les réticences à la modernité de la pensée kargarlienne. L'Empereur refuse que sa nation se lance dans la conquête industrielle déjà entamée par d'autres nations forgiennes. Sa puissance de production ne repose donc que sur des légions de paysans hagards et affamés qui crèvent de froid et s'échinent à cultiver des terres qui restent glacées un peu plus longtemps chaque année. Certaines provinces se révoltent et l'armée, déjà bien occupée à guerroyer aux frontières de l'empire, n'arrive pas toujours à rétablir la situation. La

nation autrefois la plus puissante de Forge périclité : la vieille aristocratie refuse de se remettre en cause et de changer son statut. Elle conserve ses traditions : un noble ne doit pas pratiquer le commerce, qui est avilissant, et se doit de rester propriétaire terrien. Les énormes possessions travaillées par des serfs sont gérées à l'ancienne, c'est à dire depuis la cour. Alors que d'autres nations utilisent avec succès de nouvelles techniques agronomiques, la noblesse kargarlienne s'enferme dans ses contradictions et son marasme. L'esclavage existe toujours (alors qu'ailleurs, il a été remplacé par le salariat). Kargarl est une vieille nation de tradition, à la morale stricte et encombrée de nombreux interdits.

Parmi la noblesse, quelques jeunes loups tentent de redresser la barre, conscient que l'Empire décline dangereusement. Mais ces réformateurs sont peu nombreux et rejetés par le pouvoir. Le parti conservateur reste le plus puissant. Cela n'empêche pas les attentats et tentatives de coups d'état.

L'Empire et Exil

Les rapports de l'Empire avec Exil sont complexes. L'économie kargarlienne est complètement dépendante de l'apport de la Cité Lunaire, mais l'Empire ne supporte pas cette position humiliante. Les espions kargarliens sont sans doute les plus actifs en Exil, et les tensions sont récurrentes. Les kargarliens acceptent très mal la domination de fait des exiléens sur Forge, alors qu'eux même en sont réduits à commercer avec la Cité Lunaire. Toutes les tentatives kargarliennes pour prendre le pouvoir autour des Portes d'Airain se sont toujours soldées par de honteuses défaites.

Les kargarliens abhorrent les Scientistes exiléens, pourtant attirés par les nombreux sites des Anciens répartis dans les étendues neigeuses de l'Empire. Les Scientistes qui sont découverts en situation clandestine sur les terres d'Empire sont immédiatement exécutés, sans autre forme de procès.

Quelques Villes

Nimrod

La capitale de l'Empire est une ville laide et grossière, croulant sous les constructions monumentales à la gloire des familles

kargarliennes, amoureuses de la démesure et des pesantes statues et ornements. Mais le manque de liquidités de l'Empire se fait sentir et la fière capitale en subit les stigmates : les ordures ne sont ramassées qu'épisodiquement, on assiste à la création spontanée de quartiers miséreux (abritant d'anciens paysans ruinés ou des soldats de passage) sans aucun confort, la criminalité est fulgurante. Nimrod est une ville malade. Toutefois, c'est toujours la capitale impériale : ses rues monumentales et grises alignent les énormes bâtiments commémoratifs, les statues et autres délires architecturaux. La police politique y a ses quartiers généraux, dans un sinistre bâtiment de pierre noire. Tout le nord de la cité est constitué par les gigantesques casernements impériaux. Récente construction, l'imposante gare de Grand Central est le cœur palpitant de cette cité ou les plus anciens palais restent vides et glacés. Culturellement, Nimrod est aussi une ville à l'agonie, étouffée par les défilés officiels et les cérémonies pesantes du pouvoir impérial.

Cesta

Le palais d'hiver est à Cesta, et c'est ici que la cour impériale passe le plus clair de son temps. Bien plus modeste que l'énorme capitale, Cesta est une jolie petite cité, à l'architecture délicate, nichée sur un pic qui domine les vallées glacées.

Le port de Kelson

C'est le cœur industriel du vieil Empire, basé sur la pêche et les importations et exportations. Les eaux du golfe sont très poissonneuses, et de véritables cités flottantes de bois s'occupent de ratisser le poisson. Il est ensuite traité dans les gros ateliers de la cité (dépeçage, glaçage, débit des gros vers de mer). Sans surprise, la ville empeste le poisson. Des convois ferroviaires sans fin emmènent les marchandises dans tout l'Empire. Depuis Kelson, l'Empire exporte principalement poisson, fourrures, et matières premières (bois, minerais de fer, or, diamants)... Tout le reste et surtout tous les produits manufacturés que l'Empire est incapable de produire doivent être importés, ce qui renforce la suprématie exilienne...

Keryana

Aussi appelée la ville des Vents, c'est la dernière trace de civilisation avant les steppes glacées du Nord, arpentées seulement par les chasseurs des glaces. On rapporte à Keryana la fourrure des animaux chassés dans les steppes (loups géants, phoques et baleines à pelage). C'est une ville en partie souterraine, à cause des vents particulièrement agressifs qui peuvent souffler durant des jours entiers. De nombreuses mines sont

exploitées dans la région de Keryana, certaines étant en fait des camps de prisonniers politiques.

Oorens

C'est la ville frontière avec le reste du Continent. Pourtant en situation de guerre (les troupes en partance pour la zone de conflit avec Autrelles y stationnent), c'est une ville assez novatrice, bouillonnante d'idées par rapport au reste de l'Empire sclérosé. De par sa proximité avec les frontières et le lourd tribut qu'elle paie à la guerre, c'est aussi la ville la plus agitée politiquement de l'Empire.

Beaucoup de penseurs progressistes exiliés se retrouvent ici et le milieu littéraire est très important à Oorens. Tout le sud de la ville n'est qu'un énorme campement militaire où s'entassent les soldats dans des tentes, des baraquements de bois ou des wagons. A quelques kilomètres d'Oorens commence la zone dévastée par la guerre avec Autrelles.

Quelques personnalités

L'Empereur Septemer XIX

L'empereur est un homme déjà âgé, amer et paranoïaque. L'assassinat de son fils unique, Antecer, par un sécessionniste de l'Est l'a rendu ivre de douleur et de rage. Il a renforcé les mesures policières et entend mener une guerre sans merci contre les forces anti impériales. Le problème de sa succession le rend littéralement fou. L'homme qui traînait dans sa jeunesse une réputation de noceur et de chasseur de jupon exalté s'enfonce de plus en plus dans un rigorisme moral particulièrement acerbe. Il se drape dans les anciennes traditions et laisse le champ libre aux tenants du mouvement traditionaliste.

Neoma Kalred

Ministre d'état de l'Empire. Très proche du fils de l'empereur avant la mort de celui-ci, Kalred est le chef de file des réformateurs modérés. Il a toujours su rester du « bon côté », et ne s'est jamais opposé directement à l'empereur, préférant tenter d'infléchir sa politique de l'intérieur. Il a longtemps espéré pouvoir convaincre Septemer, par le biais de son fils, de l'importance de mettre en œuvre des réformes économiques et sociales, mais son influence se réduit de plus en plus.

On l'accuse d'être un « exilé d'adoption », et il est vrai que la présence exilienne en Kargarl lui est dû

: c'est ainsi grâce à lui que l'Empire a pu se doter de véhicules d'assaut ferroviaires exiléens. Il est aussi l'instigateur des tentatives de paix, avortées jusqu'à présent, avec le sud, et des quelques progrès économiques réalisés dans l'empire. Il a échappé à quatre tentatives d'assassinat, mais ne se fait pas d'illusion sur son espérance de vie, malgré sa bonne santé à l'âge de 52 ans.

Le Colonel Roman

Vétéran des Loups de Nimrod, c'est l'expert stratège de l'Empire et le commandant en chef des armées kargarliennes. Il est aussi devenu le confident et le bras droit direct de l'empereur, qui prend conseil auprès de lui sur tous les sujets. Partisan de la guerre à outrance, Roman rêve de redonner sa grandeur à l'Empire. Il espère museler par la force les mouvements sécessionnistes, abattre la résistance du royaume d'Autrelles et caresse le secret espoir de mettre un terme à l'orgueil exiléen. Il voit bien la bannière impériale flotter sur les tours d'Exil. Il est favorable à une alliance avec la Sostrie...

Le Royaume d'Autrelles

Un royaume en guerre

Généralités	
Population	17 millions d'habitants
Gouvernement	Royaume électif
Alliances	Avec le Royaume de Talbes
Ennemis	Empire de Kargarl, Sostrie
Statut	En guerre contre l'Empire Kargarl Escarmouches avec la Sostrie

Autrelles est la seconde grande puissance du continent après Kargarl, même si elle semble dérisoire face au mastodonte nordique. C'est une nation de plaines neigeuses encaissées, de montagnes et de profondes forêts. Les grandes plaines, au nord du Royaume, sont revendiquées par l'Empire et sont aujourd'hui défigurées par la terrible guerre que se livrent les deux nations. Depuis plus de 25 ans, cette guerre broie la jeunesse des deux nations.

Le Royaume repose sur un pouvoir fort de familles nobles et marchandes, groupées autour du roi, le jeune Arbaor II. Jeune homme plein d'espoir, persuadé de pouvoir changer la face du Continent, le roi a entrepris de nombreuses réformes politiques et sociales. Malheureusement, il est loin de faire l'unanimité au sein même de son royaume. Ainsi, ses liens avec Exil le décrédibilisent auprès de certains de ses sujets : c'est dans la Cité Lunaire qu'il a suivi ses études et il en a ramené sa femme et bon nombre de conseillers. Persuadé qu'il n'assurera la pérennité de son pouvoir qu'en rénovant ses institutions et en promouvant son économie, il a entrepris de très grands travaux industriels et la mise en valeur des riches sous-sols autrellois. Sans être fulgurants, les progrès ont été sensibles. Le niveau de vie s'est élevé et le royaume d'Autrelles

s'est modernisé. Il est toutefois vrai que la part d'Exil a été importante dans ces progrès et que les Maisons de Change, sous couvert de soutenir les efforts autrellois, s'engraissent ici éhontément, ce que ne manquent pas de mettre en avant les détracteurs du roi.

Malgré ces progrès indéniables, la situation d'Autrelles n'est pas aussi stable que le désirerait la maison royale. De nombreux problèmes empêchent Arbaor de mener à bien les réformes qui lui tiennent à cœur.

La guerre avec Kargarl n'en finit pas, même si le front s'est officiellement stabilisé, broyant sous sa coupe la jeunesse d'un royaume déjà malade. Entre Autrelles et Kargarl s'est créé un terrible no man's land, là où s'étendait auparavant les terres grasses que les deux nations se disputaient. Le royaume est exsangue à cause de cette guerre sans fin contre l'empire, et la colère gronde dans la population. Arbaor est déchiré entre les avis contraires de ses ministres, et ses efforts diplomatiques restent vains. Autre souci : la présence sostrienne est de plus en plus insistante à l'est : de nombreuses escarmouches ont déjà eu lieu sur les frontières, et l'arrogance sostrienne ne fait qu'augmenter. De son allié le Royaume de Talbes, Autrelles ne peut guère attendre plus qu'une aide théorique...

A l'intérieur des frontières, les problèmes sont également nombreux : comme Kargarl, Autrelles règne sur une myriade de populations, certaines très éloignées du centre du pouvoir. Les mouvements contestataires sont très nombreux, et tendent à désorganiser le royaume : sabotages, actions terroristes... Censure et pouvoir policier sont donc toujours présents. Dans les confins de l'Est, des forces nationalistes centrifuges se font très dures, soutenues par les agents sostriens. La région maritime, à l'Ouest, est pratiquement coupée du

reste du Royaume par les chaînes de montagnes, et affichent logiquement de très fortes velléités d'indépendance, en raison notamment de ses liens avec la Ligue des Duchés. Enfin, les petits royaumes pillards du sud harcèlent régulièrement les campagnes autrelloises reculées.

Les conditions sociales ont toutefois été améliorées par les récentes lois. Ainsi, le servage a été totalement aboli. L'expansion autrelloise reste flagrante : sous l'impulsion exiléenne, le territoire s'est modernisé. La flotte autrelloise, qui a adopté la vapeur et l'acier, est plus puissante qu'auparavant. Elle a été capable de repousser la fière armada kargarlienne de ses côtés lors de la mémorable bataille navale du Fort de Constance. De nombreux projets de mise en valeur sont en cours. Ainsi, le gigantesque chantier de percement d'une voie de chemin de fer au travers des montagnes d'Autrelles afin de désenclaver l'ouest du royaume est-il devenu célèbre.

Quelques villes

Nessen

C'est la Capitale du Royaume d'Autrelles, nichée en altitude. Comparée à Nimrod, c'est une ville de taille somme toute modeste. Son développement récent est assez bien maîtrisé, et le roi d'Autrelles essaie de s'assurer que sa turbulente cité ne se retourne pas contre lui. Loin des gisements et des terres riches, elle entretient une tradition d'artisanat de précision. C'est aussi et surtout une cité réputée pour les arts et son architecture déliée.

Berles

Berles, à l'Est, est une cité bien plus grosse que la capitale. Elle est le véritable poumon du Royaume. C'est d'ici que sont partis les plus imposants chantiers autrellois, comme le lancement des lignes de chemin de fer. Berles réussit moyennement à gérer son explosion industrielle et démographique. Les choses sont aggravées par l'afflux constant de réfugiés venus du nord du royaume. En conséquence, le roi déploie ici la majorité de ses efforts en matière sociale. Malheureusement, cela n'est pas toujours assez. Il y a eu, une gigantesque grève a ébranlé la cité, mettant en péril les approvisionnements vers la ligne de front. Au même moment, l'armée kargarlienne lançait une offensive. Malgré les ordres du roi, qui souhaitait une solution négociée aux troubles sociaux, le gouverneur de Berles fit donner les troupes et réprima la grève dans le sang. Cela a prouvé la

faiblesse de la position du roi auprès de certains de ses subordonnés...

Setren

Setren est une ville maritime, à moitié gagnée sur l'océan, très liée aux Duchés. Très indépendants, ses dirigeants oublient bien souvent leur allégeance première. Le roi fait des efforts soutenus pour s'attacher définitivement les nobles de Setren. Le percement des montagnes est l'un de ces efforts. La présence autrelloise est toutefois plus forte depuis que Setren accueille la jeune marine du royaume. Beaucoup de setreniens, marins dans l'âme, ont rejoint les équipages des navires autrellois, entraînant pour la première fois une véritable synergie entre la cité maritime et les plaines de l'Est.

Quelques personnalités

Antonine Stekren

La ministre du commerce et des finances du roi. Cette femme de poigne tente de concilier les besoins d'Autrelles avec sa défiance naturelle envers les Maisons de Change. Le roi lui fait toute confiance, et beaucoup de ses détracteurs y voient là sujet à polémique : comment le roi peut-il laisser autant de pouvoir à une seule personne, une femme qui plus est ?

Le Baron Kassen d'Aumois

Il est le cousin du roi Arbaor, ce qui ne l'empêche nullement de s'opposer systématiquement à toutes ses décisions. Régnant sur les terres accidentées du Sud, il est à la tête d'une coalition de barons rêvant d'indépendance. Au conseil royal, il exhorte les familles nobles à négocier une « reddition honorable » avec Kargarl, quitte à laisser les terres du nord à l'Empire.

Roman Tendiaire

Ce jeune ingénieur, formé en Exil, est l'un des plus fervents admirateurs d'Arbaor. Celui-ci lui a confié la réalisation et la supervision de plusieurs de ses grands projets. Chantre de la vapeur et du chemin de fer, le jeune berlois a créé *ex nihilo* un corps scientifique royal et, en quelques années, y a fait former une nouvelle génération d'ingénieurs entièrement dévoués à leur souverain.

La Ligue des Duchés

Une turbulente mosaïque de cités états

Généralités	
Population	14 millions d'habitants
Gouvernement	Cités-état, républiques ou duchés féodaux
Alliances	Chaque cité en décide
Ennemis	Chaque cité en décide
Statut	Guerres locales récurrentes

Cette région continentale n'a jamais réussi à se grouper autour d'un unique pouvoir fort. Les conditions naturelles y sont sans doute pour beaucoup : en partie coupés du reste du continent par des chaînes montagneuses presque infranchissables, et eux même séparés par des crêtes rocheuses et des golfes, les duchés ont toujours conservé leur origine tribale. On regroupe donc sous cette dénomination générale de très nombreux petits duchés et baronnies, quelques villes indépendantes, et les nombreuses îles du sud du Continent. Encore sous la domination de petits seigneurs féodaux, les Duchés ont pour particularité de n'avoir prêté allégeance à aucune des puissances forgiennes.

Ils sont toutefois restés très longtemps des satellites turbulents du Royaume de Talbes et des Terres de Lonastre. Mais depuis l'explosion du commerce exiléen, pour lequel les Duchés sont très bien placés, ils se sont débarrassés de cette influence toute théorique. Ils sont depuis devenus « l'arrière cour de la Cité Lunaire ». En effet, les Duchés ont été les plus réceptifs aux capitaux et à l'influence exiléenne. Nombreux sont les barons d'Exil qui ont acquis une forteresse au pied d'un village reculé des criques des Duchés. Désireux de disposer d'un pied-

à-terre en Forge capable de se défendre face aux éventuelles visées continentales, les exiléens n'ont d'ailleurs pas hésité à armer les Duchés.

Cette région reste toujours instable. Le pouvoir des grands ducs est bien établi dans les cités lacustres, mais à l'extérieur, une multitude de petits duchés se déchirent continuellement à l'abri des havres et des fjords reculés. Les guerres familiales sont très fréquentes, et de nombreuses régions agricoles sont régulièrement dévastées par les menées de petits aristocrates belliqueux. Si la notion de « Ligue » s'est peu à peu établie, assurant une certaine cohésion des Duchés face aux agressions extérieures, elle n'empêche aucunement ces flambées de violence interne. Les Duchés sont dirigés par des seigneurs locaux, unis par des liens maritimes et familiaux particulièrement complexes.

Les habitants des Duchés sont majoritairement des marins et des citoyens. Avant l'arrivée d'Exil, ils étaient les navigateurs les plus habiles et les plus hardis du Continent. Encore aujourd'hui, leurs nefes de bois sont les plus effilées et les plus rapides, même si elles ne peuvent plus concurrencer un cuirassé exiléen. La réputation de pirates des Duchés est aussi bien établie, à tel point qu'on parle parfois des « Duchés pirates ». Pillage et rançonnage ont toujours été des sports très appréciés des ducs et barons de cette turbulente région. Aujourd'hui, le commerce a remplacé ces habitudes, mais on parle encore de vaisseaux commerciaux arraisonnés.

Quand à la vie citadine, elle est particulièrement brillante dans les Duchés. Tout d'abord, les cités lacustres, avec leurs quartiers sur pilotis et leurs innombrables canaux, sont considérées comme des merveilles architecturales. Ensuite, le climat somme toute clément de cette partie du Continent fait de la Ligue un endroit de villégiature recherché des

riches forgiens. Le froid, même s'il sévit ici comme ailleurs, reste moins sévère que dans le Nord. Enfin, les Duchés ont la réputation d'être des lieux de plaisir, où les interdits sont rares et où l'on peut mettre la main sur virtuellement toute marchandise, illégale ou non. C'est d'ici que les principaux commerces illicites fonctionnent, qu'il s'agisse de trafic d'armes ou de substances prohibées.

Quelques villes

Lorcane

Egalement appelée République de Lorcane, c'est une cité indépendante, dirigée par un congrès d'industriels et de marchands. Lorcane est sans aucun doute l'étoile de cette région, et sa suprématie s'étend sur de nombreuses terres autour de ses propres murailles. Etagée sur les contreforts des montagnes, plongeant sur la lagune, Lorcane déroule ses ruelles pittoresques et animées, toutes en forte pente. De superbes ouvrages de maçonnerie en albâtre lui ont valu le surnom de Cité Blanche. Son port de bois et de toile est également une merveille. Lorcane a su se tailler la part du lion dans les échanges commerciaux avec Exil, et on retrouve ses marins aux quatre coins du Continent. Elle a armé une flotte de combat suffisante pour repousser ses voisins envieux et ses mercenaires nordiques sont réputés pour leur cruauté : plusieurs petits duchés ont d'ailleurs du fléchir le genou devant la puissance de la Cité Etat.

Serpentine

A l'abri de ses murailles de pierre qui surplombent la mer, Serpentine abrite la lignée des comtes de Vendème. Durant de nombreuses décennies, ces princes pillards ont attaqué et rançonné les côtes continentales, inexpugnables depuis leur cité fortifiée, s'appuyant sur la petite noblesse montagnarde des environs. Aujourd'hui reconvertis dans le commerce, les Vendème ont des vassaux dévoués dans toute la région et, de Serpentine, sont administrées plusieurs petites cités lacustres et montagnardes.

Colirème

C'est la Cité Etat la plus au sud, bâti sur une zone de marais insalubres, principalement par des pirates indépendants. C'est une cité de bric et de broc, mal famée, où le crime est roi, où les dirigeants, les « marchands citadins » comme ils se nomment eux-même, ne sont en fait que des chefs de gang ayant joué suffisamment du couteau pour se faire une place au soleil. Par trois fois, la flotte lorcanaise a

pilonné et incendié la cité de Colirème, mais celle-ci semble repousser de ses ruines.

Quelques personnalités

Brasig Delpor

C'est l'un des plus puissants marchands lorcanais et une figure emblématique du congrès dirigeant la cité. Jovial et hâbleur, gentiment replet, il n'en reste pas moins un adversaire de haute volée dans toute négociation. Farouchement attaché à l'indépendance de Lorcane et de son commerce, il combat bec et ongles tout ce qui lui semble s'y opposer. C'est également un père de famille comblé et un homme généreux, qui n'hésite pas à venir en aide aux habitants défavorisés de sa cité. Il a lui-même payé de ses deniers les rénovations de plusieurs prestigieux bâtiments lorcanais. Sa flotte commerciale aux voiles frappées de l'écusson lorcanais est sans conteste la plus importante de la Cité Etat et chaque jour, ses navires quadrillent l'océan forgien ou se dirigent vers les Portes d'Airain afin de répondre aux demandes exiléennes.

Elbert de Nitofelle de Vendème

Capitaine de la frégate d'assaut La Repentance, fleuron de la marine à voiles de Serpentine. Chargé de maintenir la sécurité des convois commerciaux de la cité ducale, Elbert est considéré comme un expert en stratégie maritime et a la réputation d'être un meneur d'hommes exceptionnel. On dit que chacun de ses marins lui donnerait sa vie sans hésiter. Serpentine lui doit de superbes victoires navales contre d'autres duchés. Il a également réussi à tenir à distance la flotte lorcanaise lorsque les tensions récurrentes entre les deux cités avaient dégénéré en escarmouches armées. S'il désirait s'occuper de politique, le Capitaine Nitofelle de Vendème serait sans conteste un homme de poids... Toutefois, il s'est toujours tenu à l'écart des disputes claniques du duché de Serpentine, uniquement préoccupé par la conduite de ses opérations maritimes.

La Comtesse Selena d'Ortise

Une jeune femme décidée et courageuse, à la beauté un peu froide. Héritière du duché d'Ortise et de ses dépendances, elle a fort à faire pour assurer sa prise sur ses terres, convoitées par des potentats locaux, eux-même soudoyés par les marchands lorcanais. Elle cherche tous les appuis possibles afin d'assurer l'indépendance de son duché

vacillant, déjà amputé de plusieurs possessions éloignées.

Nix Bherthes

Trafiquant notoire, basé à Colirème. Il trempe dans de nombreuses affaires louches, mais il a fait sa spécialité du plus infâme des trafics, celui des êtres humains. Le réseau de Bherthes alimente ainsi les bordels exiléens et continentaux, ou les mines kargarliennes. Ce réseau est petit par la taille, mais il est particulièrement efficace. Sous ses apparences d'honnête marchand d'épices débonnaire, Bherthes est un être cruel, froid et sans aucune morale. Il n'hésite jamais à faire exécuter ses adversaires par les redoutables assassins qu'il a sous ses ordres. On raconte qu'il opère de plus en plus au sein d'Exil, ce qui supposerait qu'il ait passé un accord avec un patron du crime local...

La Sostrie

Une nation en plein essor

Généralités	
Population	11 millions d'habitants
Gouvernement	Royaume électif
Alliances	Pacte de non agression avec l'Empire de Kargarl
Ennemis	Royaume d'Autrelles République d'Autrans
Statut	Escarmouches avec Autrelles

Le sol de Sostrie est naturellement pauvre. Le pays n'offre que des terres caillouteuses, presque infertiles, ravonnées par les pluies incessantes et fracturées par le gel. L'agriculture a toujours été le parent pauvre de la Sostrie et le pouvoir central sostrien n'était qu'une apparence face à des nobles retirés dans des campagnes inaccessibles. La puissance kargarlienne avait beau jeu de maintenir ici une division des pouvoirs en affermant des territoires à ses propres nobles déshérités et en exploitant les divisions séculaires d'une noblesse locale pauvre et analphabète.

Mais les choses ont changé. Cette petite nation est en passe de devenir une force majeure du continent forgien. Alors que le géant kargarlien était empêtré dans sa guerre épuisante contre les Autrellois, la Sostrie s'est réveillée. Depuis une cinquantaine d'années, sous l'impulsion d'une classe d'industriels visionnaires, la petite nation s'est lancée dans une politique de développement particulièrement agressive, basé sur une industrialisation féroce et totale. Le pouvoir central n'a pas hésité à sacrifier une génération entière et a transformé le pays en chantier à ciel ouvert. Des usines géantes produisent en masse et permettent à la Sostrie d'exporter et de s'imposer comme la première force industrielle du Continent. Sur le modèle exiléen, les

cultures hors terre entretenues par une armée d'ouvriers ont permis de repousser le spectre de la famine.

La Sostrie est une ancienne royauté élective. Le roi est désigné par un collège de nobles d'anciennes familles. Mais depuis le tournant industriel, ces familles n'ont plus guère qu'un pouvoir théorique. Soutenus par la royauté et l'administration sostrienne, ce sont les barons de l'acier qui dirigent réellement le pays. Le roi Merrli II, un chétif jeune homme de 24 ans, n'est qu'une marionnette entre leurs mains. Le pouvoir n'a pas hésité à sacrifier ses traditions, anéantissant d'anciennes lignées jugées trop conformistes afin de renforcer les pouvoirs des entrepreneurs innovants. Misant tout sur un développement industriel inspiré par l'économie exiléenne, l'accent fut mis sur la formation d'ingénieurs compétents et l'encouragement des investissements dans l'industrie lourde. Arrachés à leurs pauvres terres, des légions de paysans se sont vues transformés en ouvriers dans des conditions de travail souvent extrêmes et déplorables. Les familles furent séparées, femmes, hommes et enfants employés séparément dans de grands centres de production. A l'image de son économie, la Sostrie est une nation dure, où le culte du travail est révééré, où la culture et le savoir autre que productif sont considérés comme une perte de temps et d'argent. D'énormes projets industriels ont été lancés et les voies de chemin de fer assurent à la nation mobilité et efficacité.

La nation sostrienne, forte de sa capacité de production plusieurs fois décuplée en l'espace de quelques années, s'est lancée dans une politique militaire particulièrement agressive, annexant plusieurs duchés indépendants, défiant son voisin autrellois et déclenchant une guerre avec la République d'Autrans. Si celle-ci fut rapide et sans réel gain, elle eut pour impact d'imposer définitivement la Sostrie comme une nation forte et

farouchement indépendante. Depuis peu, elle s'est lancée dans une politique expansionniste sans précédent, annexant duchés et baronnies du nord et de l'est. Beaucoup de satellites kargaliens, épuisés par les ponctions sans fin du grand Empire, ont des sympathies sostriennes de plus en plus affirmées. La Sostrie louche également sur les terres du sud, celles des Royaumes Rouges, plus riches que les siennes. L'Empire s'est une fois de plus réveillé bien tard. La Sostrie, forte de sa masse productive, est aujourd'hui à même de s'aligner sur la puissance kargarlienne en cas de conflit ouvert. On murmure que les quelques kargarliens avertis presseraient l'Empereur de solder rapidement la guerre sans fin avec les Autrellois afin de pouvoir ouvrir un nouveau front face à la nouvelle puissance sostrienne... Mais pour l'instant, l'empereur a préféré négocier avec la Sostrie et a même signé un pacte de non agression. Cela ne manque pas d'inquiéter les Autrellois.

A l'intérieur du pays, une même main de fer asservit les natifs : toute opposition est muselée par la force. Aucune voix contestataire n'est admise, et les fautifs sont placés dans des camps d'internement ou condamnés à travailler nuit et jour dans des ateliers de travaux forcés. La paranoïa est complète : la police secrète veille, les autorités encouragent les dénonciations, tout ce qui se ressemble a un mouvement social est réprimé dans le sang. Le pouvoir a pour vocation d'éduquer les enfants de Sostrie dans le respect fanatique des valeurs qu'il prône. Ainsi, il sépare de force les familles, afin de remplacer dans le cœur des enfants l'amour filial par l'amour patriotique.

Malheureusement pour le pouvoir sostrien, cette politique d'acier commence à tourner à vide : les rendements forcés plafonnent et le peuple démoralisé commence à secouer ses chaînes, malgré les répressions. Totalement rétif à toute forme d'assouplissement, le pouvoir central n'y répond que par la force. Mais combien de temps cela pourra t'il encore durer ?

A l'image d'Exil, une bureaucratisation sauvage a été mise en œuvre afin de soutenir la croissance industrielle de la Sostrie. L'effet est d'autant plus pervers que les sostriens ne détiennent pas les mêmes droits fondamentaux que les habitants de la Cité Lunaire : le fichage des citoyens est ici systématique, l'administration sostrienne soutient les actions de police et de régulation sociale par la force, l'intimité et le libre arbitre sont des notions qui n'existent plus.

La Sostrie et Exil

La Sostrie entretient des relations privilégiées avec Exil, malgré le dédain officiel affiché par la Cité Lunaire. Désireux de soutenir un nouveau pouvoir fort susceptible de museler les velléités kargarliennes, Exil n'a pas hésité à prodiguer conseils et assistance technique au pouvoir sostrien dans sa quête de puissance. Ainsi, les cuirassés terrestres alignés en masse par les sostriens sur les champs de bataille sont-ils issus de l'ingénierie exiléenne. Les Maisons de Change ont en fait soutenu par leurs liquidités les fulgurants progrès industriels de la petite nation, s'assurant ainsi un pouvoir occulte précieux dans cette région continentale traversée de violents soubresauts.

Mais le secret le mieux gardé de la nation sostrienne est toutefois sans conteste les liens très forts qui l'unissent aux Scientistes exiléens. La Sostrie est considérée aujourd'hui comme leur arrière-cour, et ils peuvent mener ici leurs expériences en toute liberté, sans doute même plus encore qu'en Exil. Des tensions ont même éclaté avec la Cité Lunaire : le consistoire n'apprécie pas l'idée que les Scientistes puissent un jour se « délocaliser » et même ne plus fournir leurs connaissances en priorité à la Cité Verticale. Plusieurs mises en garde sévères ont été émises envers les Scientistes. Si ceux-ci semblent s'y être rangés de bonne grâce, on se doute que leur influence occulte en Sostrie doit rester considérable.

Quelques Villes

Terraine

La capitale sostrienne, ancienne bourgade de taille modeste, a littéralement explosé depuis l'impulsion industrielle de la nation. Complètement défigurée, la cité a grandi sans commune mesure, accueillant en son sein des milliers d'ouvriers déracinés, parqués dans des bâtiments dressés à la va vite. Les services n'ont pu suivre ce rythme effrayant de croissance et Terraine est une ville sale et dépressive, où l'on a froid et bien souvent faim. Le centre de la ville a vu construire d'énormes bâtiments froids et laids où l'administration sostrienne a pris place. Le tout ressemble aujourd'hui à une usine à ciel ouvert.

Sebell

Elle est aussi appelée la cité souterraine. La ville s'est construite sur la richesse du sous-sol des

montagnes avoisinantes. Il s'agit donc d'une ville de mineurs, où les puits se comptent par centaines. C'est ici qu'on extrait le fer qui servira à la production d'acier. Les interminables hauts-fourneaux empuantissent l'atmosphère, et la ville n'est qu'une énorme plate-forme ferroviaire où cohabitent wagons et tentes. Il est à noter que Sebell est la première cité où une révolte sociale de grande envergure s'est produite. La répression a été terrible, mais durant près de deux semaines, la production d'acier sostrienne a été au point mort, entraînant le pays très vite au bord du gouffre. Preuve que le monstre d'efficacité sostrien a encore des assises fragiles.

Les villes ateliers

Construites sur un principe modulaire, les villes ateliers sont avant tout nomades : chaque bâtiment doit être installable en un temps limité sur une plate-forme de chemin de fer et les ateliers doivent pouvoir s'adapter à la demande. Des milliers d'ouvriers vivent précairement dans des wagons dortoirs. L'avantage est également de pouvoir couper court à toute agitation sociale en démembrant très vite une ville atelier pour la recomposer à des centaines de kilomètres de là. On parle même de certains wagons dortoirs abandonnés sur des voies de garage pour servir d'exemple. Il existe aujourd'hui une quinzaine de cités ateliers mobiles, réparties sur le territoire.

Quelques Personnalités

Lleobad Vrener

L'un des barons de l'acier les plus représentatifs. D'une dureté extrême, l'homme aime à fouetter lui-même, dit-on, les ouvriers récalcitrants de ses manufactures géantes. Surnommé le « Boucher », Vrener est à la tête des principales usines d'armement sostriennes. Il assume le rôle de premier ministre auprès du roi et ne s'encombre même pas, la plupart du temps, de lui demander son avis. Il a mené la guerre contre Autrans, où il a pu tester de nouvelles armes dévastatrices : des blindés chenillés.

L'Intendant Kam

C'est le Scientiste exiléen responsable des activités de la Caste en Sostrie. L'homme et ses suivants ont pris la cité de Terraine comme point d'appui, et malgré les récents rappels effectués par la Caste, sont encore nombreux à y mener des expériences secrètes. On ne sait pas grand chose de Kam, ni de son pouvoir réel sur les dirigeants sostriens. Il a fait

entreprendre récemment d'importantes fouilles dans l'extrême Est du pays. L'homme lui-même fait peur : très grand, décharné et le visage couturé de fines cicatrices, il semble ne jamais prendre de repos ou s'adonner à de quelconques plaisirs terrestres..

Le Royaume de Talbes

Traditions et stabilité

Généralités	
Population	18 millions d'habitants
Gouvernement	Royaume parlementaire
Alliances	Aucune officielle, protectionnisme et neutralité de rigueur Soutient officieusement le royaume d'Autrelles
Ennemis	Accrochages avec le Protectorat de Scovié Animosité avec la Sostrie
Statut	En paix

Talbes a sans doute la réputation de stabilité la plus affirmée de Forge. Le royaume dispose d'une monarchie modérée et parlementaire forte, où les successions dynastiques se sont déroulées sans heurt depuis plus de 400 ans. A la tête de Talbes, la reine Selimène IX, qui a atteint l'âge respectable de 83 années forgiennes, n'a au plus qu'un rôle d'apparat et le pouvoir réel est assumé par les ministres élus censitairement par les citoyens les plus fortunés du royaume. Il en est ainsi depuis de nombreuses décennies, et cette formule semble porter ses fruits. La noblesse talbienne est fortement impliquée dans la vie politique foisonnante du royaume, aux côtés des notables et, dans une moindre mesure, des classes moyennes de la nation.

D'une manière générale, l'isolement du reste du continent a toujours joué en faveur d'un protectionnisme assez fort du royaume. Naturellement, Talbes s'est toujours dressé en contre pouvoir puissant face au monstre kargarlien, qui même au faite de sa gloire, n'avait pu établir guère mieux qu'un protectorat de principe sur le vieux royaume. Celui-ci a donc pu se gérer seul et a

peu à peu évolué grâce aux réformes qui ont instauré la monarchie parlementaire.

Les terres talbiennes sont vastes et accidentées, couvertes de forêts profondes et de grandes plaines à la terre plus riche et plus grasse que la moyenne des terres forgiennes. Plus au sud, bénéficiant d'un climat moins rude, les campagnes de Talbes gèlent moins longtemps que celle du reste du continent. Les récoltes sont donc plus nombreuses et plus riches, et la royauté subit moins fortement le refroidissement constant de Forge, même si celui reste notable ici comme ailleurs. La noblesse talbienne s'appuie toujours sur de vastes domaines terriens, taillés dans les innombrables grandes plaines du royaume. Une bonne partie de leur richesse provient de la vente de ses récoltes vers leurs voisins et notamment Autrelles, que les talbiens soutiennent dans l'ombre contre l'empire kargarlien. Cette relative aisance, et les libertés accordées par les puissants de Talbes, expliquent aussi le calme relatif du royaume. Une forte classe moyenne a pu émerger, désireuse de concorde sociale, et les paysans du royaume sont bien moins miséreux qu'ailleurs. Talbes amorce lentement sa révolution industrielle, sans doute moins rapidement que ces voisins immédiats, Autrelles et Sostrie. La richesse terrienne du royaume empêche pour l'instant ce retard technologique d'être un handicap.

De l'avis général, Talbes est un endroit où il fait assez bon vivre. Le climat est plus tempéré (quoique plus humide qu'ailleurs, entraînant la formation de vastes zones marécageuses dans le sud du royaume), les villes gardent un aspect campagnard et restent relativement sûres comparées aux monstres exiléens ou kargarliens. La misère est moins aiguë que dans d'autres nations. Cela n'exclue toutefois pas quelques heurts. Au Nord, sous l'impulsion de la Sostrie, les petits duchés

indépendants des montagnes s'agitent et nécessitent des interventions musclées de l'armée talbienne. Au Sud, de vieilles querelles opposent le Royaume au Protectorat de Scovié. Talbes guigne les accès à la mer des petits royaumes du sud sous influence scovienne et aimerait y étendre son influence afin d'obtenir un accès plus facile aux portes d'airain et au vaste débouché commercial que représente Exil. Enfin, l'instabilité des Terres Lonastre pousse à nouveau Talbes à guigner les terres de son voisin. Seules les réticences à l'expansion de la tranche majoritaire des nobles talbiens a empêché que cette situation tendue ne dégénère.

En effet, Talbes est une nation conservatrice et protectionniste qui garde jalousement ses traditions. Elle est notamment rétive à toute intrusion exiléenne et sa société jugée décadente et frappée de folie destructrice, même si la politique exiléenne de concorde sociale recoupe assez bien les conceptions de la monarchie parlementaire talbienne.

Quelque villes

Carselles

C'est la capitale du royaume, la ville qui traditionnellement ouvre les portes de ses larges remparts au prince talbien lorsque celui-ci vient prendre la couronne lors de sa cérémonie d'investiture. La dernière remonte à plus de 60 ans, lorsque la jeune et belle Paulina de Belcombes devint Selimène IX. La famille royale réside donc dans un vaste palais, dont la magnificence est scientifiquement calculée pour ne pas dépasser celle du palais voisin, qui lui abrite les ministres et parlementaires élus par les talbiens, ceci afin de bien montrer l'équilibre des pouvoirs dans le royaume. Carselles surplombe les vastes plaines agricoles de la vallée du Nestembes, le fleuve qui descend vers l'océan. C'est une jolie cité fortifiée, dont la principale attraction est les trois cascades qui descendent des montagnes jusqu'au cœur de la cité. Carselles a toutefois une réputation de ville ennuyeuse et morne.

Persciane

C'est la ville la plus au sud du royaume, situé à l'endroit où le fleuve Nestembes commence à sortir de son lit pour se perdre dans de vastes méandres d'eau stagnante qui cheminent ensuite paresseusement vers la mer. On y pratique des cultures immergées très riches. A certains endroits, le fleuve devient marécage et l'on se perd dans les forêts de joncs et les petits îlots noirâtres. A moitié

construite sur pilotis, Persciane est une cité assez sale mais qui comparativement à Carselles, grouille de vie et d'activité. C'est un étrange carrefour culturel où le pragmatisme talbien rencontre l'étrangeté des peuples venus du sud.

Quelques personnalités

Le Prince Clarence

Petit fils de Sélimène II, promis au trône depuis la disparition de son père, tué lors d'un accident de chasse, il y a 10 ans. Agé de 19 ans, le prince est un jeune homme turbulent qui défraie régulièrement la chronique talbienne. Dans ce pays aux mœurs rigoureux à la morale inflexible, il est très mal vu que le prince se livre à de telles frasques. Cela n'empêche en rien le jeune héritier, qui entretient une vaste assemblée de courtisans, de bousculer les nuits de Carselles ou de se rendre régulièrement en Exil pour y faire la fête. On lui prête déjà plusieurs paternités cachées et maladies honteuses...

Le major Regen Balthus

C'est le chef des services spéciaux talbiens. L'homme, un sexagénaire longiligne au visage taillé à la serpe, s'estime dépositaire des traditions et de l'âme talbienne. Farouche défenseur du protectionnisme affiché par le gouvernement, il sait que celui-ci ne peut être préservé que si dans l'ombre, on travaille pour assurer l'indépendance du royaume, ce à quoi il s'emploie tous les jours. Si une bonne partie de son temps est consacrée à faire surveiller le prince héritier et à camoufler ses gaffes, il utilise le reste pour assurer sur Forge et en Exil la survivance de Talbes. Le Major est redoutable et ses hommes lui sont viscéralement dévoués.

Strenia Nexence

L'archétype de la toute récente classe bourgeoise issue du commerce. Cette jeune femme de bonne famille a réussi à se hisser en quelques années à un niveau de fortune impressionnant, rivalisant en pouvoir avec les plus anciennes familles nobles et terriennes, ce qui ne lui vaut pas que des amis au sein des dirigeants talbiens. Cela n'a pas empêché la reine de l'anoblir, tout comme de nombreux « roturiers » ces derniers temps. Energique et efficace, Strenia a la réputation d'être une femme indomptable et impitoyable en affaire.

La république d'Autrans

Une mosaïque en pleine mutation

Généralités	
Population	14 millions d'habitants
Gouvernement	République censitaire
Alliances	Soutien officiel du Royaume d'Autrelles
Ennemis	Querelles de frontières avec la Sostrie Pas de reconnaissance officielle des autres nations
Statut	Escarmouches et troubles internes

L'image la plus à même de décrire la République d'Autrans est celle d'une mosaïque. Une mosaïque coincée entre des puissances plus importantes qu'elle et minée par ses différences internes. La République est une entité politique récente : elle a été créée il y a 16 ans. Elle s'est formée autour du Royaume d'Autrans, qui a patiemment rassemblé duchés et baronnies locales. Plutôt que de continuer à s'opposer dans le sang aux velléités démocratiques fortes dans cette région fragmentée du continent, le roi Envernes décida de transformer petit à petit les institutions de son royaume.

Au terme de nombreuses réformes menées par un groupe d'intellectuels modernistes groupés autour du roi, Autrans s'est dirigée vers une république parlementaire. Le royaume a réussi à fédérer autour de lui de nombreuses petites nations belliqueuses. Le roi s'est à présent conservé un simple rôle de conseiller et le pouvoir exécutif est entre les mains d'un premier ministre élu censitairement. Un gouvernement et plusieurs chambres parlementaires sont à ses côtés pour diriger la jeune nation.

Mais ce tour de force est constamment remis en cause. Autrans souffre de son apparence de

mosaïque. Beaucoup de peuples, beaucoup de langues, une grande fragilité économique, et la menace constante de la Sostrie voisine font du pouvoir républicain une volonté difficile à maintenir en place. Les troubles continuent à se manifester. Des forces indépendantes refusent le groupement sous la bannière d'Autrans, tout comme elles refusent l'établissement d'une langue nationale et l'harmonisation des lois. Cela se traduit par plusieurs mouvements de résistance actifs, n'hésitant pas à provoquer des attentats qui contribuent à désorganiser les fragiles institutions de la République. Les régions les plus riches, autrefois indépendantes, rechignent à devoir traîner derrière elles les régions les plus défavorisées des terres de l'est. Les institutions parlementaires elles-mêmes en sont encore à se rôder : elles trébuchent sur de nombreux obstacles.

De plus, la situation d'Autrans au niveau diplomatique reste très faible. Les autres nations, à l'exception notable du Royaume d'Autrelles, ont refusé de reconnaître son existence. Elles refusent notamment d'admettre ce nouveau type de gouvernement, même Talbes, dont les institutions parlementaires ont pourtant inspiré les penseurs d'Autrans. Autrans est la seule nation forgienne à ne pas disposer d'une ambassade en Exil. Son histoire mouvementée lui vaut le mépris des autres nations. Historiquement, Autrans a toujours été considéré comme le « réservoir » de mercenaires du Continent. De petits duchés guerriers capables de fournir les guerres continentales en hommes expérimentés et âpres au gain. Autrans est donc vu comme un repaire de coupe-gorges et son roi comme un usurpateur : ne doit-il pas son trône au soutien militaire d'un des plus grands mercenaires de l'époque, le presque légendaire Rozt Velker ? C'est pourtant sous estimer gravement la passionnante mosaïque culturelle que représente cette jeune nation de plus en plus dynamique.

D'autant plus dommage qu'au moment où elle devrait être soutenue pour devenir pérenne, la République a fort à faire pour se maintenir en place.

Pourtant, l'établissement de la République a déjà modifié la face de cette région pauvre et cruellement divisée par des guerres incessantes. La mise en place d'une armée nationale a permis de pacifier les régions autrefois soumises au pillage permanent des roitelets locaux. Le désenclavement de l'est est en cours. Les nouveautés économiques, importées notamment d'Autrelles (qui a tout intérêt à s'allier à une future puissance pouvant bloquer la Sostrie), commencent à porter leurs fruits. La République a ainsi repris en main l'extraction minière dans l'est, traditionnellement affermée par les seigneurs locaux aux Maisons de Change exiléennes. La situation fut tendue, mais le pouvoir d'Autrans a réussi à imposer ses vues. En contrepartie, les exportations d'Autrans vers Exil furent très durement frappées par des taxes prohibitives. Mais la reprise en main des mines a au moins permis à la République de s'assurer sur le Continent un débouché commercial. De fait, le niveau de vie s'est sensiblement amélioré.

Quelques Villes

Merinne

Cette ville a été choisie comme capitale de la République plutôt que l'ancienne cité royale, Bestina. A cela deux raisons : la volonté du roi de montrer que la nouvelle république était une vraie évolution, et la prépondérance économique de cette jeune cité dynamique. A l'image de la République, Merrine est un patchwork détonnant, un creuset où des populations issues de tous les anciens duchés se mêlent et commencent à se découvrir une identité commune. C'est aussi une ville agitée, dangereuse, qui a grandi trop vite, où les contestations politiques sont parfois violentes.

Erstales

Isolée du reste de la République par de grandes montagnes, Erstales a toujours cultivé son indépendance d'esprit. Les gens d'ici sont rudes et indépendants. La région d'Erstales est l'un des foyers de résistance le plus actif aux réformes républicaines. Dans les montagnes, les escarmouches ne sont pas rares entre troupes régulières et jeunes activistes. Autrans accuse d'ailleurs la Sostrie d'armer Erstales...

Quelques Personnalités

Mavelles Sébon

Ministre de l'économie de la république d'Autrans, c'est une femme dynamique et enjouée, membre du Groupe des Six, à l'origine de la pensée démocratique d'Autrans, qui resta longtemps dans la clandestinité. Des membres de ce groupe, elle est la seule à conserver aujourd'hui une place dans le gouvernement, ce qui lui vaut d'amères critiques de la part de ses anciens compagnons, qui n'hésitent pas, pour certains, à parler de trahison. Mais force est de constater que le travail abattu par Mavelles et son cabinet est de premier plan. On lui doit toutes les réformes économiques qui permettent peu à peu à Autrans de sortir de l'ornière. Si la République a un avenir, il passera sans aucun doute par cette femme...

Kemper Velker

Il était encore un gamin lorsque son père, le célèbre mercenaire, prit fait et cause pour le jeune roi Envernes d'Autrans et réussit à l'établir sur son trône. Toutes les campagnes militaires du royaume, puis de la République naissante furent menées par le vieux Rozt Velker, devenu une légende de son vivant. Le vieux guerrier devint général en chef des armées nouvellement unifiées de la République, quelques mois seulement avant d'être terrassé par une subite attaque cardiaque. Kemper, aujourd'hui un solide jeune homme, est persuadé d'être investi d'une sorte de mission, comme s'il devait continuer sa tâche. Refusant de comprendre que la République a avant tout besoin de stabilité, arrogant et indépendant, il arpente les frontières de la jeune nation à la tête de son « détachement spécial », lambeau de l'ancienne compagnie de mercenaires de son père...

Maxime Rovel

L'un des hommes les plus activement recherchés en Autrans. Ce jeune universitaire s'est dressé face au pouvoir républicain et réclame l'autonomie de sa région d'origine, la province d'Erstales. Animant plusieurs mouvements contestataires, il a peu à peu durci sa position, jusqu'à passer dans la clandestinité et l'action terroriste. On raconte que son mouvement est secrètement armé par les Maisons de Change désireuses de reprendre possession des riches mines de l'est. Depuis le dernier coup d'éclat de son mouvement (une bombe a tué une douzaine de personnes dans les bureaux du ministère de la culture d'Autrans), une véritable chasse à l'homme a été organisée, mais Rovel reste insaisissable.

Les Terres de Lonastre

Une République en pleine guerre civile

Généralités	
Population	13 millions d'habitants
Gouvernement	République
Alliances	Aucune
Ennemis	Sostrie
Statut	Guerre civile

Si le nom officiel de cette nation est « République de Lonastre », l'observateur serait bien en peine de reconnaître dans ces terres fragmentées un semblant d'unité politique. Une guerre civile fratricide frappe en effet ces régions montagneuses et maritimes depuis bientôt dix ans, ponctionnant sans relâche une population lasse et désespérée.

Les frontières des Terres de Lonastre ont toujours été mouvantes et mal définies. Au nord, elles ont un temps subi les volontés expansionnistes d'Autrelles, qui se contente aujourd'hui d'essayer d'éteindre les foyers de violence qui éclatent aux bords de ses frontières. Profitant du désordre du pays, c'est la Sostrie qui rogne aujourd'hui les terres du nord, y voyant un moyen aisé et pratique d'accéder à l'océan. Talbes, pour sa part, n'a jamais cessé de lorgner sur les régions qui avoisinent ses propres frontières, et la flambée de la guerre civile a relancé son intérêt. Au sud, il est parfois difficile de trouver la vraie limite entre Lonastre et Les Baronnie Scentennes, tant les populations y sont mêlées et font preuve des mêmes velléités d'indépendance.

Au vu de la situation intérieure des Terres de Lonastre, les prétendants à leur dépeçage n'ont guère plus à faire qu'attendre. Pendant une trentaine d'années, l'établissement d'un pouvoir central

réussit à maintenir un semblant de cohérence à cette région agitée. Désireux de ne pas se voir dépouillés entre divers nouveaux maîtres, les duchés et cités de Lonastre s'investirent en effet dans la création d'un gouvernement commun, suffisamment fort pour leur assurer une représentation crédible sur le continent, et suffisamment souple pour conserver leurs particularismes locaux. Même si Lonastre passa du statut de simple Confédération à celui de République, les rancœurs locales et les haines entre communautés ne permirent pas aux institutions d'avoir une assise stable et de s'inscrire dans la durée. Le pays s'enfonça dans la guerre.

Aujourd'hui, la situation ne s'est pas améliorée. Les montagnes du nord sont à feu et à sang, ravagées par l'affrontement de petits clans guerriers. Les plaines agraires qui entourent Nairolles, l'ancienne capitale, sont dévastées. Retranchés dans la cité, les « Républicains » affirment défendre l'unité de la nation, qui n'a en réalité jamais existé. A quelques kilomètres de là, les partisans de l'indépendance de cette région naguère riche affrontent les troupes « régulières » en d'épuisants et vains assauts quotidiens. Seul le Sud semble plus calme, la région dépendant de Roquestres ayant clairement coupé les ponts avec les restes de la nation.

Sans surprise, Lonastre est presque réduite en cendres. Les projets ferroviaires sont abandonnés, détruits par les bombardements, tout comme les industries naissantes de la République. Les villes ont flambé, les villages sont ponctionnés par des troupes errantes dont une bonne partie se sont transformées en pillards, les champs sont transformés en tranchées. Partout, on trouve des campements boueux de soldats démoralisés, frigorifiés et bien souvent malades. Aucun service ne fonctionne : poste, transports, tout semble s'être figé.

La population est durement touchée : le rationnement frappe toutes les villes et le froid de plus en plus persistant n'arrange rien. Dans les villes, face aux pénuries, plusieurs révoltes ont éclaté, durement réprimées. Dans les régions reculées du nord ou du sud, les villageois se sont complètement isolés, veillant farouchement sur leur sécurité. Beaucoup de réfugiés affluent en Talbes ou dans les Baronnie Scentennes et sont généralement refoulés.

Quelques Villes :

Nairolles

L'ancienne capitale est aujourd'hui presque en ruines. C'était autrefois une belle cité florissante, campée au milieu de riches plaines agricoles qui, comme en Talbes, étaient relativement épargnées par le gel qui écrase Forge. Aujourd'hui, ses faubourgs ont été rasés par les bombardements des rebelles. Seuls des murs noircis se dressent encore, au milieu des décombres et des pauvres possessions calcinées des habitants. Le centre ville, défiguré, fut l'objet de terribles combats de rue. Les réfugiés des campagnes environnantes s'entassaient ici, dans des conditions d'hygiène déplorables. Ainsi, la gare centrale, pourtant de construction récente, a-t-elle été transformée en véritable lazaret. De toute façon, plus aucun train ne circule dans les plaines de Nairolles

Roquestres

Si les combats restent éloignées de la cité de Roquestres, celle-ci n'en ressent pas moins les effets de la guerre. Comme ailleurs le rationnement est dur, amplifié par l'afflux de réfugiés. Plusieurs émeutes ont éclaté. A chaque fois les réfugiés furent pris pour boucs émissaires et devinrent la cible de la populace en colère. Les habitants du sud défendent maintenant farouchement leur indépendance et leur lien avec les Baronnie Scentennes s'est renforcé. Les troupes républicaines furent violemment stoppées à quelques kilomètres de la cité au début de la guerre. Prises par les combats des plaines, elles ne sont jamais redescendues. Roquestres a donc été épargné par la guerre, et conserve son aspect charmant de ville de province. Célèbre pour ses longues arcades d'albâtre qui accueillent boutiques et artisans, ainsi que pour ses jardins, Roquestres était un lieu de villégiature prisé. La proximité de la guerre a considérablement réduit cette affluence, ce qui ne fait que rajouter à la grogne des habitants.

Quelques Personnalités

Martin Dempiesse

Cet homme discret, entre deux âges, est toujours officiellement président du conseil de la République de Lonastre. Il se contente maintenant de regarder brûler les faubourgs de sa ville depuis le bâtiment des ministères, dont la façade est constellée d'impacts. Dempiesse fit partie de ces hommes qui avait un rêve pour Lonastre : celui d'une nation enfin unie et forte, suffisamment pour ne plus plier l'échine face à ses envahissants voisins. Il regrette aujourd'hui son manque de discernement et de souplesse face aux particularismes locaux, dont il avait toujours sous-estimé l'importance. Malheureusement, terré dans ses bureaux, il n'a plus guère d'influence sur les lambeaux d'armée qui s'échinent à repousser les rebelles.

Cyrille Belmes

Ecrivain et pamphlétaire reconnu, Cyrille s'est réfugié à Roquestres, où il loge chez des amis journalistes. Il appelle continuellement à la paix, proposant une trêve afin de discuter du moyen de remplacer la République par une nouvelle fédération de régions qui garderaient leur indépendance mais tout en pouvant se soutenir mutuellement. Il a récemment voyagé jusqu'en Exil pour plaider la cause de Lonastre, sans succès. Il a également rendu visite au roi d'Autrelles, sans plus de succès, tant celui-ci est accaparé par les problèmes qu'affrontent sa propre nation. A Roquestres même, il a plusieurs fois essuyé des jets de pierres. La population ne veut plus entendre parler d'unité.

Le Protectorat de Scovié

Un état protectionniste et peu connu

Généralités	
Population	24 millions d'habitants
Gouvernement	Théocratie
Alliances	De principe avec Scovié
Ennemis	Quelques accrochages avec le Royaume de Talbes
Statut	En paix

Le Protectorat est la deuxième plus grande nation du continent après Kargarl, en terme de taille et de population. C'est la seule région de Forge que l'Empire n'ait jamais revendiqué. Trop éloigné, trop différent, le Protectorat n'a de plus jamais fait preuve d'une volonté expansionniste qui aurait pu inquiéter l'Empire. Celui-ci se contenta donc d'une alliance de principe avec Scovié, qui perdure aujourd'hui : chaque année, des ambassades sont envoyées de part et d'autre, offrent des cadeaux aux dirigeants et échangent quelques nouvelles. Les relations avec l'Empire se limitent à cela. D'ailleurs, voilà presque les seules relations que Scovié entretient avec le reste du continent, à qui il n'est rattaché que par une étroite bande de terre.

Le Protectorat est un état farouchement protectionniste et peu ouvert, qui accuse sans surprise un net retard technologique sur le reste de Forge. Il présente aussi une stabilité étonnante, surtout comparé aux tumultueuses autres nations forgiennes.

La structure politique de Scovié n'a d'ailleurs rien à voir avec celle de ses voisins continentaux. Le Protectorat ne représente pas vraiment un pouvoir central. Il englobe en fait de très nombreuses provinces, indépendantes dans les faits. Chaque

province est administrée par un Suprême, qui, sur délégation du Protecteur, s'occupe de la gérer comme il le désire. Il y décide aussi bien des impôts à lever sur les campagnes que de la façon de rendre la justice. Il doit toutefois alléger au Protecteur, et doit appliquer les « grandes directives » du pouvoir central, qui ne sont en fait que de vagues recommandations. Le Protecteur ne dispose en fait d'un pouvoir réel que dans deux domaines : l'armée et la religion.

L'armée est commune à tout le Protectorat, et chaque province doit fournir un contingent de soldats par année. Le Protecteur a la main sur cette armée nationale et nomme son commandant en chef. Cette armée est tentaculaire et sa technicité est presque nulle comparée aux autres corps militaires de Forge : aucun véhicule d'assaut, peu de canons et de piètre qualité, une marée de fantassins mal équipés, appuyée par la cavalerie. Depuis peu, les Scoviens semblent toutefois vouloir moderniser leurs équipements. Un marché juteux très convoité par les marchands d'armes exiléens. La présence de cette armée pèse sur les populations, d'autant plus que le protectionnisme effréné du Protectorat la rend oisive.

L'autre domaine de compétence du Protecteur est son rôle de chef religieux. Le Protectorat est en effet une théocratie, où seule la religion d'état est autorisée. Celle-ci, monothéiste, est également en rupture totale avec ce que l'on rencontre sur le reste du Continent, dont les cultes font bien souvent référence aux Anciens, plus ou moins déifiés. Cette religion dépouillée, prônant l'ascétisme et la maîtrise de ses émotions, a été quelquefois rapprochée par des observateurs exiléens des préceptes scientistes. Toutefois, aucune comparaison décisive n'a pu être faite dans ce sens. Les scoviens sont donc des gens pieux, hostiles à toute forme de contestation religieuse. C'est d'ailleurs un crime sévèrement puni.

Cette piété n'empêche pas le système du Protectorat de privilégier clientélisme et appareil. Les scoviens sont friands de charges honorifiques, de titres et de missions ronflantes. Le Protecteur désigne ses propres protégés à travers tout le territoire et, pour faire bonne mesure, chaque Suprême fait de même. La lenteur et l'immobilisme de la bureaucratie scovienne sont légendaires. A la vérité, tout fonctionne ici par relation et jeu de faveurs. La corruption est un fléau généralisé et très codifié : un étranger a bien peu de chance de s'y retrouver et très rares sont ceux qui réussissent à faire affaire avec les potentats locaux du Protectorat.

La géographie particulière de Scovié a sans doute beaucoup fait pour le manque de curiosité de ses habitants. Très montagneux, le Protectorat est pratiquement une presqu'île, aux côtes particulièrement découpées. Ses terres sont assez pauvres et la paysannerie s'échine à en tirer sa subsistance. Le froid qui redouble n'arrange rien. Remontant du pôle sud, les courants froids commencent à affluer sur les terres australes de Scovié. Il arrive maintenant que la mer gèle dans la rade de Rétrès. Les scoviens sont des gens taciturnes et peu curieux. Ils ne sont pas directement hostiles envers les étrangers, mais ne font pas spécialement d'efforts pour les comprendre.

Quelques Villes :

Tenamévié

La plus au nord des grandes villes du Protectorat. Pour les gens des basses terres, Tenamévié est une cité décadente, beaucoup trop influencée par les continentaux. Sans surprise, c'est dans cette ville que naissent la plupart des contestations religieuses. La cité, d'une architecture spartiate est recouverte de poussière grise, en raison des nombreuses carrières qui l'entourent. D'interminables baraquements militaires sont dispersés autour de ses murs d'enceinte : au vu de sa proximité avec le reste de Forge, c'est ici que sont massés une bonne partie des soldats scoviens.

Scovié

La capitale du Protectorat est une ville impressionnante. Elle pourrait rivaliser avec Nimrod par sa taille, si ce n'est que les scoviens n'entretiennent pas le goût des architectures monumentales comme les impériaux. Scovié est donc une ville basse, mais qui s'étend sur une surface énorme. C'est surtout un inextricable

labyrinthe de cours intérieures, terrasses et ponts de pierre ou l'étranger se perd à coup sur.

Sycollmes

Bien que le Protecteur réside à Scovié, Sycollmes n'en pas moins le centre philosophique de la religion scovienne. La cité, dressé sur un éperon rocheux battu par les vents, abrite en effet l'université de la foi du Protectorat, où sont formés les prêtres et les débats théologiques font rage. Le Protecteur lui-même y séjourne plusieurs mois par an. A part cette marque de distinction, la cité est peu marquante : ramassée sur ses ruelles sombres, elle est peu étendue et la vie artistique ou culturelle y est étouffée par la rigueur religieuse.

Rétrès

Rétrès est un grand port de pêche qui subit durement la remontée des froids polaires. C'est une petite cité éparpillée entre plusieurs pics qui plongent directement dans les eaux froides du golfe. Les habitants circulent sur des traverses tendues entre les rochers. Le port est surplombé par deux forteresses massives.

Quelques personnalités :

Serdé Septères

Cet homme adipeux a été chargé par le Protecteur de moderniser les armées scoviennes, tâche qu'il accomplit avec peu d'aménité tant le fait de côtoyer des étrangers le répugne. Sans parler de ces exilés dont on dit qu'ils sont athées ! Il s'y résout toutefois, et cherche à acheter canons et fusils, tout en prélevant pour lui-même d'impressionnants pots de vin. De nombreux marchands tentent d'entrer dans ses bonnes grâces en lui offrant cadeaux et distinctions, ce dont il profite sans vergogne.

Petites nations forgiennes

La politique du continent forgien est aussi bouleversée que sa surface. Sur les frontières des grandes nations « modernes » de Forge, dans les régions reculées ou disputées, survivent de petites nations, parfois guère plus étendues que les alentours d'une cité.

Ile de Stances

La Grande île de Stances n'entretient traditionnellement que peu de rapports avec le reste du continent forgien. Bien que proche des marches de l'est de l'empire de Kargarl, elle est restée indépendante, en grande partie à cause de sa pauvreté. Elle entretient des rapports de voisinage houleux avec les Royaumes Rouges voisins, une histoire commune principalement faite de raids, pillages et piraterie. Se rendre sur Stances, c'est un peu changer d'époque si l'on vient d'une grande nation du Continent, et d'autant plus si l'on est un voyageur exiléen : les innovations récentes de la technologie forgiennne ne sont jamais arrivées ici.

Stances donne un sens au mot « hostile ». Harcelée sans cesse par des vents furieux, soumise à des températures très basses, l'île est presque désertique. Son paysage étrange de pierrailles découpées et de végétation rase est intrigant. Bien peu de choses poussent ici et la terre n'est pas riche. Certains voyageurs, comme Arvil de Nessim, se sont pourtant pris d'affection pour ces terres froides et austères et décrivent avec passion la rudesse des côtes déchiquetées qui plongent dans l'océan glacé.

Cette rudesse, on la retrouve naturellement chez les habitants de l'île. Peu peuplée, Stances voit ses habitants regroupés en clans familiaux, farouchement indépendants, vivant principalement d'un maigre élevage. On ne peut d'ailleurs guère parler de villes sur Stances, au mieux de très gros

bourgs. Tout comme dans les Royaumes Rouges, de nombreux Stanciens rejoignent traditionnellement les rangs de l'immense armée kargarlienne en tant que mercenaires, ce qui leur valut une réputation de cruauté sans limite. Celle-ci est en grande partie usurpée : si ces gens sont rudes et d'un abord difficile, ils se révèlent solidaires, fidèles et accueillants pour peu qu'on ne les prenne pas de haut. Les Stanciens sont également réputés pour être de très bons marins, la pêche dans les eaux agitées de l'océan leur permettant d'améliorer leur subsistance.

Coupée des routes commerciales et délaissée par les nations qui s'affrontent sur le théâtre forgien, Stances semble une survivance du passé. Mais de nombreuses personnes s'intéressent toutefois à ses landes désolées : les Anciens avaient semble-t-il un fort intérêt pour cette île, au point d'y construire un certain nombre de grandes citadelles, aujourd'hui réduites à l'état de ruines. Pour certaines, elles ont servi de fondations aux actuels bourgs stanciens, entraînant ainsi un fort intérêt des Scientistes exiléens...

Les Baronnie Scentennes

L'observateur exiléen a souvent tendance à assimiler les baronnies scentennes avec son voisin direct du sud, le protectorat de Scovié, tant il est vrai que celui-ci semble influencer la vie et la culture des baronnies. Sous influence, les baronnies le sont sans doute. Leurs élites ont souvent été formées dans les écoles d'administration du Protectorat et certains barons disposent de charges honorifiques dispensées par Scovié, renforcés par de nombreux liens maritaux. Les baronnies ont su toutefois maintenir leur indépendance.

Mais l'on occulte trop souvent les liens forts qui unissent les baronnies au sud du Royaume de Talbes. Pratiquement privés d'accès à la mer, les talbiens voient de plus leur grand fleuve, le Nestembes, s'écouler en terre scentenne quelques kilomètres au sud de Persciane, leur interdisant l'accès à son embouchure. Si les velléités d'annexion des baronnies par Talbes furent longtemps aiguës, elles ont toujours été contenues par la puissance scovienne. Les talbiens ont donc fait leur deuil d'un accès direct à l'océan et ont préféré négocier de nombreux contrats d'échange avec les barons de Scentennes, qui transportent leurs marchandises, et remontent le Nestembes jusqu'à Carselles.

De fait, les baronnies, stables malgré de nombreuses divisions territoriales, forment une région prospère. Les Scentennois ont d'ailleurs la réputation d'être nonchalants et accueillants, quoique âpres au gain. Les terres, en grande partie inondées par les méandres incessants du Nestembes, sont bien exploitées par des paysans rompus aux techniques des digues et des cultures immergées, assurant là encore un niveau de vie que leur envieraient à coup sûr les paysans du nord. Réputées pour leur exotisme et la variété de leurs marchés, les cités lacustres des baronnies sont aussi particulièrement insalubres et bien souvent dangereuses.

Les Royaumes Rouges

Coincés entre le Sostrie, la République d'Autrans et l'Empire, les Royaumes Rouges forment une région agitée, turbulente et changeante du Continent Forgien. On regroupe sous cette appellation commune une mosaïque éparse de petits royaumes ou duchés, satellites dissipés du grand Empire kargarlien. Nichés dans des vallées encaissées, les habitants de ces rudes provinces ont sur Forge une mauvaise réputation : tous comme les anciens duchés qui forment aujourd'hui la république d'Autrans, les Royaumes Rouges étaient traditionnellement un réservoir de forces armées mercenaires réputées pour leur efficacité et leur sauvagerie. C'est aujourd'hui une région tampon fortement agitée, qui n'hésite pas à harceler les duchés d'Autrans limitrophes.

Encore peu touchés par les bouleversements économiques et techniques qui secouent Forge, les Royaumes Rouges continuent à vivre traditionnellement, d'élevage d'altitude et de maigres récoltes qui s'amenuisent année après

année. On s'y chauffe toujours à la tourbe, on s'éclaire à la graisse animale et le matériau de construction le plus fréquemment utilisé reste le bois. Le train ne circule pas dans ces régions reculées, et l'éclatement des pouvoirs locaux ne permet pas la mise en place de grands projets d'infrastructure. Les escarmouches et guerres privées entre duchés sont d'ailleurs quasiment journalières.

C'est en plein milieu des royaumes rouges, à l'abri d'imposants pics montagneux, que l'on trouve une des curiosités les plus intrigantes de Forge, la Vallée des statues. Dans cette vallée d'altitude, très difficilement atteignable, le voyageur découvre un incroyable cimetière de milliers de statues massives qui semblent avoir fracassées comme si on les avait jetées là. Les créatures représentées par ces énormes ouvrages sont grossièrement humaines et intriguent les chercheurs forgiens et exiléens. Personne ne sait si ces statues ont été taillées sur place ou transportées jusqu'ici. La théorie la plus communément admise veut qu'il s'agisse d'œuvres en hommage aux Anciens. Ces statues aux visages grossiers seraient alors la seule représentation qui subsisterait des anciens maîtres de Forge et Exil.

Mystres exilens

Les Scientistes

« Voir un scientifique déambuler dans les rues d'Exil me fait froid dans le dos, à chaque fois, sans exception... Bien entendu, il s'agit là d'une façon de parler : il est rare de croiser un scientifique se promenant seul. Ils sortent généralement de leur tanière en nombre. Non qu'ils craignent quoi que ce soit, leur réputation ferait hésiter le plus aguerris des coupeurs de gorges. Mais les Scientistes constituent un corps soudé, où l'individu n'a que peu de valeur et doit s'effacer devant les nécessités de la Caste. Véritables épouvantails, à la pâleur et à la rigueur effrayante, ils sont l'une des icônes les plus facilement identifiables de la Cité Lunaire. »

Arvil de Nessim

Les Scientistes et les exiléens

Les Scientistes sont des gens étranges faisant preuve d'étranges habitudes. Ils forment une véritable caste, à part de la société exiléenne, qui fut longtemps persécutée par les familles patriarcales lorsqu'on se rendit compte qu'ils entreprenaient de retrouver le savoir censément impie des Anciens.

On les amalgama alors avec les illuminés adorateurs des anciennes divinités et à ce titre, les clans exiléens entreprirent de les éradiquer. Cela ne fit que renforcer ces premiers Scientistes en les plongeant dans la clandestinité et en les forçant à mettre en place une vraie organisation souterraine capable de survivre aux violentes purges de la société exiléenne de l'époque.

Aujourd'hui, la caste est tolérée par le Consistoire. Deux raisons à cela : leurs liens présumés avec les Stalytes, dont on préfère à tout hasard se méfier; et

leur apport scientifique non négligeable à la Cité Lunaire.

Ainsi, au rayon des innovations apportées par les scientifiques à Exil, on compte les nouvelles races d'animaux « améliorées » pour l'élevage en batterie. Mais plus que tout, c'est leur compréhension, ou tout du moins leur utilisation effective des Portes d'Airain, qui explique leur acceptation par le Consistoire. L'ouverture du marché continental fut le déclencheur principal de l'accélération industrielle et économique de la Cité Lunaire. Malgré tout cela, les exiléens continuent à craindre les Scientistes comme la peste. Le mystère dont ils s'entourent perturbe et inquiète.

On sait au final peu de choses sur leurs travaux, on ne dispose que de rumeurs déformées. Selon les exiléens, les Scientistes seraient à même de manipuler les corps, l'esprit, la vie, la mort, le temps ou même la réalité. Ils sont soupçonnés de mener des expériences contre-nature, de développer des machines aux effets inconnus mais forcément horribles. On sait tout au plus qu'ils possèdent leur propre système d'informations, déconnecté de celui de la Cité, dont les intelligences mécaniques sont censées être les plus performantes et les plus retorses qui soient. En bref, on ne sait rien.

La réputation des Scientistes est terrible. Le secret maniaque dont ils s'entourent entraîne les pires rumeurs. On les accuse de terribles maux : ils répandraient volontairement des maladies afin de pouvoir les étudier « sur pied », enlèveraient les enfants, détourneraient des cadavres pour les ressusciter au cours de leurs expériences, voleraient les esprits des exiléens, assassinaient sans pitié leurs ennemis, manipuleraient les dirigeants exiléens, créeraient de toutes pièces des créatures monstrueuses ou toutes autres sortes de chimères effrayantes...

« Il y a peu, un jeune scientifique, détaché dans un dispensaire des bas quartiers d'Exil, reçut la visite d'une jeune femme affolée venue implorer son aide pour sauver son enfant agonisant dans une chambre d'un immeuble délabré des environs. Le scientifique commit l'erreur de la suivre et tomba dans un traquenard. Il fut lapidé à mort par les habitants d'une venelle, vengeance obscure sans mobile direct. Les scientifiques, hautains et méprisants, sont unanimement détestés par la population exiléenne, car on ne comprend ni leurs buts, ni leur attitude. Pour nombre d'exiléens, ils sont le mal incarné... »

Arvil de Nessim, Premier voyage en Exil

Le sujet le plus controversé concernant les scientifiques est leur niveau réel de connaissance des techniques des Anciens, et leurs véritables rapports avec les Stalytes. Si certains disent qu'ils les maîtrisent parfaitement, d'autres le réfutent. On est certain que des liens unissent la Caste aux étranges voyageurs Stalytes, puisqu'ils sont parmi les rares humains à être reçus dans les nefes stalytes. Mais le détail de leurs échanges reste un mystère complet et insondable pour tous les exiléens...

Structure de la Caste des Scientistes

Le texte qui suit détaille les connaissances acquises par un agent de l'obsidienne qui fut chargé de compléter les informations de la police secrète sur la structure et les agissements des Scientistes. Il lève au final plus de doutes qu'il n'apporte de réponses, mais ce rapport est sans doute la source la mieux informée à l'heure actuelle.

« Rapport versé au registre des menaces civiles, ordre obsidien, n° XV-III-23456-VZ, classification : secret d'état, Urgence : immédiate »

Entrer dans la caste

Les Scientistes forment une caste très fermée, dans laquelle on n'entre pas facilement. Ils recrutent leurs membres suffisamment jeunes pour permettre un endoctrinement complet qui assurera une adhésion sans faille aux préceptes de la caste. Leur choix se porte généralement sur des étudiants prometteurs des écoles ou des universités. Ils cherchent avant tout des esprits forts et novateurs. La soumission à la caste et à ses règles sera

inculquée par la suite au futur Scientiste, par la force s'il le faut. Contre toute attente, au vu de la réputation sinistre de la caste, les candidats volontaires sont assez nombreux : le pouvoir et les connaissances interdites des Scientistes suscitent visiblement des vocations, aussi étrange que cela puisse paraître. Mais encore une fois, ces « volontaires » ne sont que rarement admis au sein de la Caste, les scientifiques préférant faire leur choix.

Lorsqu'un jeune homme ou une jeune femme reçoit une proposition de la Caste, il a bien sur tout à fait le droit de refuser d'y entrer (les Scientistes ne peuvent y forcer qui que ce soit). Officiellement, les antiques méthodes de recrutement forcé des Scientistes (comme les enlèvements) sont interdites et ne se pratiquent plus. On ne doute toutefois pas des capacités de « persuasion » de la caste lorsqu'elle a repéré un profil qui lui convient. Difficile d'être catégorique sur ses méthodes de persuasion : les Scientistes qui se chargent du recrutement ne sont guère prolixes. Mais je peux avancer qu'un large panel d'actions est à leur disposition, qu'ils ne manquent pas d'utiliser : chantages, menaces, manipulations mentales...

L'enseignement scientifique

Une fois reçu au sein de la Caste, le futur Scientiste va alors recevoir une éducation stricte, qui confine au lavage de cerveau : vie en communauté, dépouillement matériel, jeûnes et privations, isolement ou encore châtiments corporels sont au programme. Au-delà, l'addiction à des drogues comportementales et l'utilisation des terribles machines à esprit finissent de modeler le candidat aux besoins précis de la caste. Ainsi, des ordres compulsifs sont gravés dans l'esprit du Scientiste, l'empêchant par exemple de se retourner contre la caste, ou le forçant à toujours dire la vérité à un scientifique plus gradé. Le Scientiste prête un serment d'allégeance à la caste, et cet engagement est loin d'être anodin : il laisse à la caste des échantillons de chair, de peau et de cheveux, ainsi qu'une empreinte complète de son esprit.

La progression se fait par grades d'initiation. La formation commence donc d'abord par la soumission totale du corps et de l'esprit aux principes scientifiques. Ensuite viennent les études généralistes des techniques de la caste, après quoi le scientifique devra se spécialiser dans l'une des branches de recherche scientifique. A ce moment, le scientifique rejoint une cellule de recherche, dont le nombre de membres et l'organisation dépend du sujet traité. Le Scientiste efficace et dévoué va progresser au sein de la caste, jusqu'à y atteindre le niveau tant désiré de Maître.

On ne quitte pas la Caste facilement. Toute personne qui voudrait rompre son engagement devrait accepter une recombinaison de sa mémoire afin d'éviter de divulguer à l'extérieur les secrets de la caste. La plupart des Scientistes meurent donc Scientistes. Quelques uns fuient la caste, mais celle-ci les pourchasse sans répit, quitte pour cela à engager des tueurs à gage ou des chasseurs de prime.

La vie du scientifique

Le mode de vie des scientifiques est aussi strict que leur caste. L'individualisme est banni. Le scientifique se doit entièrement à sa caste et cela doit se refléter dans son habillement et son attitude corporelle. Ainsi, la pilosité est interdite : les Scientistes se rasent la tête, la barbe et les sourcils... Tous arborent les mêmes combinaisons de cuir noir, les mêmes tuniques sombres et les mêmes blouses écarlates pour le travail. Le sexisme n'existe pas chez les scientifiques : hommes et femmes sont logés strictement à la même enseigne, sans aucune différence de traitement. L'ascétisme est très bien vu au sein de la caste, tout comme toutes les actions qui peuvent mortifier la chair et réduire son importance face à l'esprit : châtiments corporels, automutilation ou scarifications. L'esprit doit pouvoir se libérer de toutes les contraintes matérielles. L'imagerie populaire montre le scientifique comme un squelette ambulatoire, à la peau diaphane, au visage dénué de toute pilosité. Si la plupart des scientifiques répondent bien à cette image d'Épinal, on en trouve aussi, dans les hauts niveaux de la caste, qui sont gras à mourir...

Les plaisirs terrestres sont normalement bannis de la vie du scientifique. Toutefois, au Scientiste de haut niveau, rien n'est interdit : le sexe, les plaisirs, les évasions dans des mondes virtuels. Certains entretiennent de véritables harems. Dans leur tour d'ivoire, ils ne craignent personne. Mais la plupart mènent avec dévotion leurs recherches maudites au long d'une vie d'ascète maladif. Chaque Scientiste dispose dans la forteresse de la Caste d'une petite cellule métallique et les seuls biens personnels qu'il peut y conserver se limitent à quelques objets usuels. Toute trace de son passé hors de la caste doit être éradiqué.

La forteresse Scientiste

La forteresse scientifique se trouve à l'écart d'Exil, perdue dans les brumes. Il faut donc obligatoirement prendre la mer ou les airs pour la rejoindre. C'est une énorme structure bâtie sur un

îlot, à l'image de la prison exiléenne, le Château. C'est ici que la Caste vit et travaille. Bien entendu, on trouve des Scientistes dans la cité elle-même : ils y disposent d'une tour assez modeste en comparaison des mastodontes universitaires ou administratifs, et de nombreux Scientistes logent dans les différents dispensaires des bas quartiers d'Exil.

Mais la forteresse Scientiste, elle, reflète bien la puissance de la Caste. C'est une énorme et sinistre bâtisse, entièrement autonome, disposant de son propre port et de ses propres cultures hydroponiques. Peu de gens ont eu l'opportunité peu enviable d'en visiter l'intérieur. La forteresse scientifique est un endroit glacial, qui pue la mort, la souffrance et la folie. Les longs couloirs d'acier jauni, des cellules au sol couvert d'huile, les cris des victimes qui résonnent, les sinistres salles d'opération froides, les énigmatiques machines bourdonnantes, les inquiétantes chapelles d'acier, les énormes bibliothèques... La forteresse est un dédale entièrement dédié à la folie des Scientistes.

Les Scientistes assurent eux même travaux et entretiens, ainsi que les tâches d'ordre général. Ce sont en principe les jeunes Scientistes en formation qui se chargent des corvées, en sus de leur apprentissage. Ainsi, la forteresse ne dépend de personne.

Les voies scientifiques et leurs réalisations

Voici à présent une tentative d'approche des enseignements et des recherches des Scientistes. Je dois vous mettre en garde contre l'approximation évidente que représente ce petit mémoire. Les principes scientifiques sont particulièrement abscons et les membres de la caste s'avèrent bien peu prolixes, même sous la torture. Nous ne disposons donc que de bribes d'informations...

Le principe de base qui sous-tend les recherches scientifiques est une sorte de vision de l'univers qu'ils nomment « Entropie ». Les concepts qui régissent ce qu'ils définissent comme la base même de la réalité seraient à l'origine de la science des Anciens et de notamment de leur capacité à voyager parmi les étoiles. En bref, les Scientistes estiment que la « réalité » comme nous l'entendons, n'est qu'une approximation grossière communément admise, dont il est possible de s'affranchir. L'Entropie, sorte de chaos originel contenant toutes choses et toutes possibilités, régit notre univers, et se prête à

la distorsion. Les Scientistes s'emploient à en trouver des applications pratiques. Leur « science » est développée en trois voies de recherche.

Il est à noter ici, sans aucune ambiguïté, le manque total d'intérêt du Scientiste pour la vie humaine. Elle est pour lui insignifiante, le corps et l'esprit n'étant que des instruments à son service. On imagine parfois la caste comme un simple groupe de médecins ayant adopté une structure quasi religieuse. On ne saurait faire plus grave erreur. Leur détachement vis-à-vis de leurs semblables est tel qu'on a peine à les considérer comme faisant encore partie de la race humaine...

L'esprit

La première voie Scientiste et la plus noble repose sur la connaissance et la manipulation de l'esprit humain. Le scientifique est capable d'altérer la mémoire ou la personnalité d'un sujet, volontaire ou non.

La plus efficace des créations scientifiques s'appelle la Machine à Esprit, une monstruosité d'acier et de câbles, permettant de tracer et de conserver la carte complète de l'esprit d'un individu. On peut ainsi stocker sur des cartes perforées l'intégralité de l'esprit d'un sujet, tous ses souvenirs, les secrets de son subconscient, et les interroger à volonté.

Mais cette machine permet aussi de manipuler l'esprit d'une victime. Le Scientiste peut ainsi le modifier sélectivement, l'influencer, le détruire, en extirper souvenirs ou connaissances... Il est possible d'y introduire de faux souvenirs, lui faire croire à l'existence d'un monde virtuel, si on le laisse connecté à la machine, le pousser à commettre des actes contraire à ses principes. Les Scientistes affirment rechercher l'emplacement exact de l'âme humaine, cherchant à savoir si elle existe réellement et si elle peut être capturée. Plus prosaïquement, ils se servent de cette technologie pour faire des lavages de cerveau, extirper des informations, induire des comportements ou placer des instructions dans l'esprit d'un sujet, qui seront remplies à la réception d'un signal prédéfini.

Les Scientistes ne se contentent pas de cartographier les esprits... Certains conservent les plus belles cartographies mentales pour s'y plonger. Dans leur recherche de l'homme et de l'esprit parfait, ils mélangent les esprits, les expériences et les souvenirs, quitte à les réinjecter par la suite à une de leurs victimes, écrasant son psychisme originel pour satisfaire leurs besoins d'expérimentation. Ils sont capables de réinjecter la carte mentale d'un individu sur une autre personne et même sur un androïde. Ces recherches pourraient

bien leur permettre bientôt d'atteindre l'équivalent de l'immortalité.

De la même façon, une fois en possession de votre carte mentale, les Scientistes sont capables d'utiliser leurs machines pour s'introduire dans votre esprit à n'importe quel moment, ce que l'on pourrait assimiler à un viol psychique. Ils peuvent par exemple influencer vos rêves à distance. Ils seraient tout à fait capables de le faire à grande échelle, par exemple pour émettre des cauchemars en destination d'un quartier d'Exil. Ils savent aussi prendre le contrôle complet de l'esprit d'un humain, afin de contrôler son corps à distance.

Bien entendu, les maîtres de la voie spirituelle étudient également les pouvoirs psychiques et tentent d'en explorer les limites. Certaines branches de recherche sont avides d'expérimentations sur des sujets « réceptifs », à savoir toute personne ayant montré peu ou prou une habileté aux voies psychiques. Ils donneraient beaucoup pour étudier en profondeur les implants Stalytes, mais il semblerait que les sujets « conditionnés » par les étrangers soient inexploitablement par les Scientistes, pour une raison inconnue. Certains Scientistes développent eux aussi des pouvoirs psychiques. Entre eux, les maîtres de la voie spirituelle ne parlent d'ailleurs que très rarement : les voir lancés dans un dialogue télépathique entièrement muet est proprement effrayant...

La Réalité et le Temps : les « Entropistes »

Le second grand domaine de recherche du Scientiste concerne la consistance de la réalité elle-même, et les possibles manières de l'altérer. Il s'agit de la voie la plus théorique des recherches scientifiques, qui comparativement aux autres domaines, a mené à moins de réalisations « pratiques », si l'on en excepte une, de taille.

Vous en vous en doutez à présent, les Scientistes en charge du fonctionnement et de l'étude des Portes d'Airain sont des Entropistes. Les Scientistes considèrent donc cette voie comme étant la plus pure car elle semble s'inspirer directement des réalisations des Anciens.

Les Entropistes sont considérés comme dérangés au sein même de la caste, ce qui donne une idée de l'étrangeté de leurs travaux. D'après les rares éléments que j'ai pu réunir, les expérimentations Entropistes sont d'une nature à mettre en danger Exil elle-même, tant elles visent à jouer des contingences généralement admises du temps, de l'espace et de la structure de la réalité.

Selon les Entropistes, des machineries complexes (comme celles des Portes d'Airain) sont à même de tordre la réalité, l'espace et le temps. Les cellules de recherche entropistes occupent d'énormes espaces au sein de la forteresse scientifique, emplis d'obscures machineries, de milliers de câbles et d'engrenages, comme si l'on avait multiplié à l'infini les éléments d'un mécanisme d'horlogerie.

S'ils n'ont pas encore percé le fonctionnement exact des Portes d'Airain permettant le déplacement dans l'espace, ils semblent progresser dans cette voie. Je les ai vus faire proprement disparaître un cobaye humain, sans que celui-ci ne laisse aucune trace derrière lui. Choqué et ébahi, j'étais abasourdi par la puissance incroyable de cette nouvelle arme, lorsque je réalisais qu'ils ne cherchaient pas à créer un moyen de destruction. L'expérience avait visiblement échoué, car le cobaye aurait dû réapparaître à l'autre bout de la salle, exactement comme le fait le navire qui emprunte une porte sur Forge pour se retrouver sur l'Océan Noir d'Exil... D'après certains jeunes Scientistes, la nuit, les murs d'acier de la forteresse seraient pleins des lamentations de ces pauvres hères dissous comme par magie...

Je n'ai rien vu qui puisse le confirmer, mais il semblerait que les Scientistes Entropistes soient capable de modeler la réalité au point de la modifier sélectivement. Ils pourraient ainsi faire surgir du chaos entropique créatures et aberrations, ou tout simplement faire « glisser » la réalité, comme pour faire apparaître une porte dans un mur hermétiquement clos l'instant d'avant...

Il est à noter que les Entropistes sont les Scientistes les plus acharnés pour l'étude des artefacts des Anciens. Les Portes d'Airain en sont un exemple parfait, mais ils sont paraît-il très présents sur le Continent, où ils recherchent les demeures perdues des Anciens, enfouies sous les glaces ou perdues dans les montagnes. Les Ingénieurs Civils ont fort à faire pour empêcher les Entropistes de démantibuler les Machines Absurdes qui grondent sous la surface de la cité...

La Chair

La manipulation de la chair est le troisième de recherche axe du Scientiste. Cette voie est considérées comme étant la moins noble et l'on dit souvent au sein de la caste que les Scientistes ayant épousé cette discipline sont les moins doués. On surnomme même ses membres les « bouchers » ! Ces Scientistes cherchent à maîtriser le fonctionnement des corps, humains ou animaux, et à le modifier. Pour ce que j'en ai vu, ces Scientistes

sont réellement des bouchers : ils sont à l'origine de nombreuses abominations, dont certaines errent à présent au plus profond des rues de notre cité.

A l'origine, chaque membre de cette branche scientifique est d'abord formé comme un médecin ou un chirurgien. Ils sont d'ailleurs très compétents dans ce domaine et l'on trouve beaucoup de jeunes scientifiques en cours de formation dans les dispensaires exiléens. Les oppositions avec les médecins traditionnels, formés à l'université d'Exil, sont monnaie courante : les scientifiques font beaucoup moins cas du bien être de leurs patients.

De cette connaissance pratique dérivent les véritables objectifs de recherche des Scientistes. Ils entreprennent d'adapter les corps à leurs besoins ou à leurs envies, d'altérer les chairs, les membres. Leurs expérimentations ne s'encombrent d'aucune humanité. De notre côté, on ne connaît guère que leurs réalisations « alimentaires » : ils ont notamment donné à la cité les pourceaux grotesques qui nous servent d'alimentation de base, caricatures d'animaux gras à lard, aux membres atrophiés. Mais ils ne se sont pas arrêtés là. Ma longue carrière au sein de l'Obsidienne a fait de moi un homme blasé, sans beaucoup d'illusions sur la nature humaine. Prenez cela en considération lorsque je vous dis que ce que j'ai entrevu dans le repaire de ces monstres dépasse en horreur tout ce que j'ai pu imaginer.

Ils exercent leur art sur des êtres humains, sans doute des déshérités de la cité, amenés secrètement par bateau dans leur repaire. Ils mènent des expérimentations inavouables sur eux. J'ai ainsi vu des être humains dotés de nombreux membres, comme d'ignobles araignées. L'état mental des victimes est indescriptible. Ils essaient également de marier la chair humaine et la machine, mais rencontrent pour l'instant peu de succès. Ils travaillent aussi à ressusciter les morts... Je n'ai toutefois été capable de déterminer le degré d'avancement de ces travaux immondes...

Les Scientistes de cette voie étudient et consomment eux même des drogues de toute sorte. Mode d'administration et effets sont toujours différents, mais ces substances visent toujours le même but : l'aliénation de l'être humain...

Les Stalytes

« Les Stalytes sont à mon avis le plus intrigant des mystères de la Cité Lunaire. Ils vivent au milieu des exiléens sans marquer le moindre intérêt apparent pour ce qui les entoure. Le temps ne semble avoir aucune prise sur eux, pas plus que les événements qui agitent la vie de la Cité... »

Arvil de Nessim

Le mystère Stalyte

Les Stalytes sont des êtres différents. Rien en eux ne rappelle vraiment l'être humain, à l'exception de leur silhouette huymanoïde. Le Stalyte est grand et paraît longiligne et mince. Toutefois, il est toujours très lourdement vêtu de couches successives d'habillement, ce qui camoufle sa réelle stature. Son visage est long et plat, sans beaucoup de reliefs. Ainsi son nez est à peine esquissé. Les yeux sont cristallins, et semblent posséder de multiples facettes. Mais le plus surprenant, c'est l'absence de bouche. Très naturellement, le Stalyte n'émet aucun son, et communique uniquement par la pensée lorsqu'il s'adresse à un visiteur humain.

Personne n'a aucune idée du régime alimentaire des Stalytes, ni même s'ils ont besoin de se nourrir. Dorment-ils ? Comment se reproduisent ils ? Ces questions restent désespérément sans réponse car les contacts avec les Stalytes sont peu nombreux et toujours énigmatiques. Le mystère reste donc entier : ainsi on ne connaît pas le nombre exact de Stalytes en vie, on ne sait pas quelle est leur longévité ni même s'ils meurent un jour... Tout ce que l'on sait est que les Stalytes ne viennent pas de ce monde et affirment n'y être arrivés que par accident.

« Je visitais trois fois le Stalyte que nous avions appelé, faute de mieux, n°3, ce qui semblait lui convenir tout à fait. A chaque fois il me fit demander par son secrétaire humain, cet homme étrangement calme et détaché dont on me dit qu'il était autrefois un brillant mathématicien.

N°3 voulait que je lui parle de plusieurs séjours que j'avais passés sur Forge, et particulièrement de détails qui me parurent insignifiants, concernant la flore ou le climat des régions que j'avais traversé. La première fois que n°3 s'adressa à moi, je crus que ma tête explosait. Sa voix inorganique avait retentit dans mon crâne avec une violence insoutenable... Des jours plus tard, j'en avais toujours des maux de tête. Très vite, il réussit à moduler le niveau sonore de sa « voix » pour la laisser à un niveau confortable. Je n'ai jamais vraiment su ce qu'il désirait de ces entretiens, mais il eut l'air satisfait. Il ne redemanda jamais à me voir par la suite... »

Erver Millon, journaliste

Ils affirment être plongés dans des recherches métaphysiques qui ne concernent pas les exiléens et déclarent être une race perdue, sans avenir, destinée à s'éteindre. Les rares fois où ils ont accepté de répondre à des questions, ils ont affirmés ne plus être capables de se reproduire, et ne semblent d'ailleurs pas avoir de sexe bien défini.

Les Stalytes semblent également interchangeables. Ils ne se donnent pas de nom, et ont pris coutume de s'attribuer un numéro pour leurs relations avec les exiléens. Il est toutefois très difficile d'être certain d'avoir affaire au même Stalyte d'une

rencontre à l'autre, tant ils se ressemblent tous. Cela n'a pas l'air de les déranger.

Les Stalytes et les exiléens

L'arrivée des Stalytes en Exil fut un événement étrange, un de ceux qui ont forgé la légende de la Cité. Il y a plus de 300 ans, avant la réouverture des Portes d'Airain par les Scientistes, une énorme tempête balaya l'Océan Noir, harcelant les fondations de la Cité, à une époque où le machinisme ne l'avait pas encore renforcé. Des pluies battantes et des vents furieux se déchaînèrent durant des jours. Puis, un calme étrange revint dans la Cité Lunaire. Un brouillard particulièrement dense et fuligineux envahit alors les rues et les passerelles, enveloppant toute vie dans un cocon ouaté. Lorsque le brouillard finit par se dissiper, après « trois nuits d'angoisse et de chimères épouvantables », comme le rapporta le poète Nantou, les exiléens de l'époque eurent la surprise de découvrir trois palais aux formes étranges, dressées au milieu de leur cité.

Ils semblaient avoir poussé plutôt que d'avoir été bâti. Aucune dégradation n'avait touché les quartiers avoisinants, qui s'étaient juste « écartés » pour laisser place aux étranges bâtisses. La plupart des exiléens crurent à un retour des Anciens et un vent de panique déferla sur la Cité. L'agitation finit par se calmer lorsqu'il s'avéra impossible de pénétrer dans les palais et que ceux-ci ne prirent aucune action offensive contre la Cité.

Les Stalytes finirent par prendre contact au bout de plusieurs semaines et une délégation exiléenne fut reçue dans le premier palais. Là, les humains rencontrèrent cinq Stalytes qui leur annoncèrent leur volonté de rester en Exil, mais sans toutefois intervenir, d'aucune manière que ce soit, dans les affaires humaines. Ils évoquèrent, de manière énigmatique, leur « chute depuis les étoiles » et la perte de leur « nef ». Depuis, les Stalytes cohabitent avec les exiléens. Ils n'ont jamais failli à leur promesse et n'ont « visiblement » aucune influence sur les décisions des dirigeants exiléens.

Les Stalytes semblent affecter vis à vis des humains un détachement profond... qui n'est peut être qu'apparent. Ce qui reste indéniable, c'est que les Stalytes se tiennent éloignés des humains, et se mêlent rarement à eux. Ils leur arrivent toutefois de répondre à l'invitation d'un baron qui donne une réception ou une fête. De même, ils collaborent visiblement avec les Scientistes, leur donnant peut-

être des bribes de leur savoir. Leurs liens avec la caste restent flous. Si l'on dit souvent qu'ils poursuivent les mêmes buts, les Stalytes sont indubitablement bien plus avancés et semblent surtout bien plus sains d'esprit.

Quoi qu'il en soit, les Stalytes ne sont visiblement pas agressifs envers l'homme. Il arrive, quoique assez rarement, d'exiger des choses des humains d'Exil : services ou informations. La nature de ceux-ci ne permet pas de mettre en place les pièces du puzzle des buts des Stalytes en Exil. Leur seul vrai intérêt extérieur à leurs recherches semble être l'art. Ils sont des collectionneurs avertis et aident de jeunes artistes. Lorsqu'ils se déplacent en ville, c'est bien souvent pour aller dans une exposition, au théâtre ou à l'opéra. Dans ce cas, ils sortent à plusieurs, vêtus de leurs longues robes d'apparat, le visage camouflé par des masques ouvragés. Leurs robes sont faites de nombreuses couches de lourdes étoffes aux couleurs chatoyantes et changeantes.

Il n'a jamais été fait mention d'une visite ou d'une présence des Stalytes sur Forge. Même les forgiens qui visitent Exil ont du mal à croire à ce qu'ils pensent être une légende de plus issu de l'esprit fantasque des exiléens.

Secrétaires et Messagers

Certains humains ont un lien particulier avec les Stalytes. Il s'agit d'hommes et de femmes à qui les Stalytes ont proposé d'entrer à leur service. Il n'en existe pas plus d'une centaine en Exil et chacun d'eux est attaché à un individu en particulier. Les Stalytes appellent ces gens leurs « secrétaires ». Et en grande partie, ce terme recouvre effectivement les tâches quotidiennes dévolues à ces personnes. Lien avec le reste d'Exil pour les Stalytes, elles se chargent de rédiger messages, courriers ou convocations que souhaitent faire parvenir leurs maîtres à différents destinataires. Pour d'obscures raisons, les Stalytes n'aiment guère le contact direct avec les habitants d'Exil. Les Stalytes semblent curieux de nombreuses choses et les Secrétaires mènent des recherches pour eux. Cela peut aller de la recherche d'une œuvre d'art pour une collection à des recherches à la Bibliothèque Universelle concernant la flore d'une région reculée de Forge...

Les individus « pressentis » par les Stalytes pour remplir ce rôle auprès d'eux sont tout à fait à même de refuser l'offre. De même, ils peuvent décider de quitter le service des Stalytes à tout moment. Ils sont grassement rétribués pour leur travail. Ceux

qui acceptent doivent toutefois résider dans les palais stalyte, dans des chambres confortables qui leur sont réservées. Leurs employeurs veulent une disponibilité totale. Aucun Secrétaire n'a toutefois jamais eu à se plaindre de mauvais traitement ou même de reproches. Les Stalytes semblent garder en toute circonstance un calme parfait.

La plus grande particularité des Secrétaires est que chacun, à son embauche, reçoit un « implant cognitif ». Plusieurs éléments sont introduits dans le corps et dans la tête de l'employé, lors d'une sorte d'opération absolument indolore. Si le Secrétaire exprime le désir de quitter son emploi, ces implants sont, d'après les Stalytes, simplement mis hors d'état de fonctionner. Le rôle des implants est visiblement de faciliter la communication mentale entre le Stalyte et son secrétaire, même sur de grandes distances. Le Stalyte peut voir et entendre par les yeux de son secrétaire, mais celui-ci peut visiblement bloquer cette intrusion s'il ne désire pas être dérangé. L'implant semble commander certaines machineries des palais Stalytes, et enfin, semble pouvoir être utilisé comme « réservoir de données », sans que le secrétaire soit capable de comprendre ou de lire ces informations. Du fait de cet étrange lien entre Stalytes et Secrétaires, beaucoup d'exiléens regardent ces derniers avec méfiance. De l'avis général, la pose des implants modifie sensiblement la personnalité des porteurs, comme si une part d'humanité en eux leur était retirée...

« Il faut comprendre que l'implant ne fut jamais un problème. Il était devenu une part de moi-même, sur laquelle je n'avais guère de contrôle, mais qui, indubitablement, était désormais nécessaire à mon équilibre. Sentir N°6 toujours présent à la lisière de mon esprit était une chose finalement rassurante et apaisante. Je pense que d'une certaine manière, je partageais ses pensées et ses obscurs objectifs intellectuels. J'avais l'impression que mon esprit venait de s'ouvrir, de sortir de la cage étriquée où il avait été maintenu jusqu'alors. Cela continuait jusque dans rêves, où j'avais l'impression de découvrir de vastes univers insondables. Je ne pourrais nier que N°6 utilisait sans doute mon esprit comme un réservoir d'énergie, mais même cela ne me dérangeait pas, tant je me sentais en communion avec lui.

Lorsque l'implant fut désactivé, j'eus l'impression de chuter, pour me retrouver à nouveau prisonnier de mon corps, comme privé d'un de mes sens les plus vitaux... »

Colin Firell, Dans le palais du Stalyte, autobiographie

Toutes leurs communications ne sont pas transmises par les Secrétaires humains. Les Stalytes dispose en effet de serviteurs non humains, appelés sobrement les « Messagers ». Ces étranges créatures ne se rencontrent que dans le sein des palais Stalytes. Ils ne se mêlent jamais à la population extérieure. Ils n'en sortent que pour des missions bien spécifiques. A priori, il ne fait aucun doute que la race des Messagers a été soit asservie, soit créée par les Stalytes pour les servir.

Le Messenger est grand, sa peau est noire comme le jais, brillante et lisse. Leur visage est complètement plat, sans aucun orifice, trait ou organe apparent. Ce visage ne peut donc refléter aucune expression ou émotion. Enfin, le Messenger dispose d'une large paire d'ailes noires et puissantes. Leurs rares apparitions muettes sont très impressionnantes. Alors qu'aucun Messenger n'a jamais agressé un humain, ils terrifient les exiléens.

Les palais stalytes

Les trois palais stalytes se dressent au milieu des arches et des flèches de la cité exiléenne. Ils sont parmi les rares zones sur lesquelles les Ingénieurs Civils n'ont aucun pouvoir. Les Stalytes ont développé une architecture très particulière, entièrement basée sur les courbes. Les formes des palais sont très harmonieuses. De l'extérieur, le palais stalyte semble totalement lisse. Les tentatives d'intrusion, nombreuses tant les Stalytes intriguent les exiléens, ont toujours été vouées à l'échec : aucune prise ou aspérité, aucune fenêtre ou porte... Lorsque les Stalytes autorisent l'accès à leur domaine, ce sont des pans de l'édifice qui s'ouvrent en glissant silencieusement.

A l'intérieur, le palais est un endroit qui défie l'imagination humaine : des enfilades de pièces aux dimensions vertigineuses, encombrées de machines dont on ne peut deviner l'utilité. Dans un palais stalyte, le temps et l'espace deviennent des données fugitives et aléatoires. Ils semblent être capables d'étendre à volonté l'espace autour d'eux, le distordre. Par leurs vitres ouvragées, d'autres lieux, d'autres espaces peuvent être aperçus. Le temps peut s'y écouler très lentement ou très rapidement : une simple heure de temps exiléen peut ainsi sembler avoir duré des jours aux visiteurs. Il semble enfin que les palais stalytes soient totalement autonomes.

Les Rgles

La création d'un personnage exiléen

Alors, comment ça marche ?

Avant de vous lancer dans la frénésie de la cité suspendue d'Exil, il vous faut commencer par créer un alter ego virtuel, votre personnage.

Celui-ci n'est pas qu'une liste de chiffres et caractéristiques. C'est avant tout un individu complet, avec une histoire, des particularités, des connaissances, des goûts particuliers et, peut-être, une famille. Les chapitres qui suivent vont vous permettre de déterminer tous ces aspects pour votre personnage.

Le concept

Le plus important est de réfléchir au type de personnage que vous avez envie de jouer, en accord avec votre Meneur de Jeu. Pour vous aider, utilisez la liste des archétypes que nous proposons et lisez leurs descriptions. Cela vous donnera une idée du panorama de personnages imaginables dans le cadre d'Exil. Si vous ne trouvez rien qui vous intéresse, créez-en un autre, là encore en validant les options retenues avec le Meneur de Jeu.

Une fois que vous aurez une vague idée de ce qu'est votre personnage et de ce qu'il fait pour vivre, vous pouvez commencer à le détailler. Quel est son caractère ? Quels sont ses goûts ? Et ses buts dans la vie ?

Là encore, rien ne vous y oblige. Vous pouvez tout à fait laisser cela dans l'ombre et développer ces aspects au cours des parties.

Le profil du personnage

Maintenant que vous avez une idée générale de votre personnage, il ne reste plus qu'à remplir les blancs. Dans les chapitres qui suivent, vous trouverez de nombreuses aides pour personnaliser votre héros exiléen.

- Tout d'abord son **profil** : vous déterminerez ici son origine, son âge, sa situation familiale.
- Choisissez ensuite son **archétype**. Vous connaîtrez ainsi son niveau de vie, et les talents qu'il a développés en exerçant sa profession.
- Puis viennent les **historiques**. Vous pourrez déterminer le passé de votre personnage.
- Enfin, choisissez à votre personnage des **avantages** ou des **défauts** pour votre personnage, qui achèveront de rendre celui-ci unique.

Attributs et Talents

Maintenant que vous connaissez bien votre personnage, il vous reste à formaliser ses statistiques de jeu.

- En premier lieu, déterminez ses **Attributs**. Il s'agit des caractéristiques innées du personnage, depuis sa puissance physique jusqu'à la force de son mental. Quelques valeurs annexes en dérivent.
- Puis viennent les **Talents** du personnage, c'est à dire tous les domaines de compétences qu'il a développé au cours de sa vie.

Le profil du personnage exiléen

Origine

Premier pas, il s'agit de choisir (ou de déterminer aléatoirement) l'origine de votre personnage. Vous saurez ainsi s'il est né dans la cité d'Exil, ou s'il y est arrivé plus tard, originaire de l'une des nations forgiennes.

Ce choix est important, car il conditionne l'historique que vous pourrez donner à votre personnage. Il vous sera plus facile d'imaginer sa vie antérieure si vous savez d'où il vient. Accessoirement, l'origine détermine également quelques points techniques, comme certains talents auxquels votre personnage est à même d'avoir accès. Un exemple simple : les exiléens capables de monter à cheval ne sont pas très nombreux !

Si vous ne désirez pas choisir vous-même votre région d'origine, et préférez vous en remettre au hasard, jetez 1D12 sur la table suivante :

1D100	Origine
01-9	Empire de Kargarl
10-14	Royaume d'Autrelles
15-19	Sostrie
20-25	Royaumes rouges
26-30	République d'Autrans
31-34	Royaume de Talbes
35-37	Terres de Lonastre
38-40	Ligue des Duchés
41-43	Baronnies Scentennes
44-46	Stances
47-50	Protectorat de Scovié
51-100	Exil

Personnage forgien

Si votre personnage est d'origine forgiennne, il vous faut déterminer depuis combien de temps il réside en Exil. Faites votre choix, ou utilisez la table aléatoire qui suit.

1D12	Durée
1	Moins d'une semaine
2	1 mois
3	3 mois
4	6 mois
5	1 an
6	2 ans
7	3 ans
8	5 ans
9	Entre 5 et 10 ans
10	Une dizaine d'années
11	Une quinzaine d'années
12	Vingt ans et plus

Déterminez ensuite le statut administratif du personnage.

1D12	Statut
1-6	Citoyen
7-10	Régularisation en cours
11-12	Situation irrégulière

Sexe & Âge

Déterminez le sexe et l'âge du personnage. Son genre n'a aucune influence sur les aptitudes du personnage. L'âge, par contre, détermine l'étendue des expériences. Vous pouvez en décider vous-même ou vous en remettre au hasard.

1D12	Tranche d'âge
1-3	Adolescent
4-9	Adulte
10-12	Ancien

Famille

La famille (ou son absence) est toujours un très bon élément pour asseoir le concept d'un personnage, et élaborer son historique. Ici encore, vous pouvez choisir ou déterminer aléatoirement la situation familiale de votre personnage.

1D12	Parents
1-9	Père et mère vivants
10	Père décédé
11	Mère décédée
12	Père et mère décédés

Pour chaque Parent vivant, déterminez (choix ou tirage aléatoire) son origine ainsi que son statut. Ensuite, déterminez si votre personnage a des frères et sœurs.

Statut - parent exiléen

1D12	Statut
1	Artiste
2-4	Artisan / ouvrier
5	Commerçant
6-7	Marin
8	Fonctionnaire / notaire
9	Ingénieur / technicien
10	Militaire
11	Voleur / escroc / filou
12	Noble

Statut - parent forgien

1D12	Statut
1	Artiste
2-5	Artisan / ouvrier / paysan
6-7	Commerçant / marchand
8-9	Marin
10-11	Voleur / escroc / filou
12	Noble

Frères et sœurs

1D12	Frères et soeurs
1-3	Fils / fille unique
4-6	Frère(s)
7-9	Sœur(s)

10-12	Frère(s) et sœur(s)
-------	---------------------

Pour les frères et sœurs, lancez un 1d4 afin de déterminer leur nombre.

Conjoint(e) et enfant(s)

Dernière étape, il s'agit à présent de déterminer votre propre situation familiale, toujours par simple choix ou par tirage aléatoire si vous préférez.

1D12	Situation
1-6	Célibataire
7-8	Marié(e), sans enfants
9-12	Marié(e), enfants

Pour les enfants, lancez 1d4 pour déterminer leur nombre.

Vous pouvez à présent donner une étincelle de vie aux membres de la famille de votre personnage (en définissant par exemple leur profession, ou les relations du personnage avec elles).

Nommer votre personnage

Voici quelques noms « typiques » d'Exil et de Forge. Vous pouvez piocher dans cette liste ou vous inspirer des noms présentés dans les portraits de la description de la Cité.

Quelques noms masculins :

Guerbin Ossois, Anthelme Broissard, Nicomède de Setran, Stevren Carsses, Sycoles Merry, Philomène Bonvoisin, François Clegane, Carrinces Antonin, Lilier Flessan, Dérouard Kelmes, Septes Morand, Pérennes de Casses, Barnabé Cytennes, Cyrille Berthin, Ernst Tertres, Tyrion Vergelles, Johka Kapern, Rolas Durnedain, Monce Retiles, Halyo Tuderse, Brice Haldre, Renaud Mélian, Astran Hénesse.

Quelques noms féminins

Enola d'Artibuse, Alexane Pérendelles, Alheme Recluset, Cassandre Silèbe, Danaë Ortemances, Fraie Mances, Finimes Nemmales, Irina Dousbes, Iloë de Nertiers, Lune Vérille, Valériane Bilbes, Sécotine Domond, Turiane Nestes, Niima Fodou, Azalée Missaë, Liasa Amang, Alexa Orfonds, Kate Gosarde, Jarfa Casaffe, Nismé Dulandelle, Antonine de Réomard, Flélie Alstres, Céleste Terbères, Aquila Percion, Callista Millond.

Archétypes

Vous devez à présent choisir (ou déterminer aléatoirement si vous n'avez pas le courage de lire les descriptions) l'Archétype de votre personnage. Il s'agit en quelque sorte de sa profession, et de quelques indications sur ce que pourrait être sa vie dans la Cité Lunaire. Vous aurez notamment une bonne idée de son statut social. Pensez à choisir un archétype en fonction de l'origine de votre personnage (Forge ou Exil).

Les descriptions ne sont là que pour donner un « exemple » de la façon dont un personnage pourrait appréhender son activité principale. Ce ne sont pas des règles d'or qui doivent vous restreindre dans la construction de votre alter ego et de sa personnalité...

Pour des raisons de commodités, les archétypes sont décrits au masculin. Bien entendu, chacun d'entre eux peut s'appliquer à un personnage féminin.

Chaque archétype est décrit avec des ajustements aux talents. Il s'agit de niveaux supplémentaires pour certains talents, qui représentent les activités que votre profession vous a naturellement poussé à exercer, et donc, à améliorer. Ces « bonus » ne vous coûteront rien et s'ajoutent aux niveaux que vous aurez même choisis pour vos talents.

Dans les pages qui suivent, chaque archétype est présenté de la façon suivante :

- description
- ajustements aux talents
- niveau de vie

Niveau de vie

Le niveau de vie de votre personnage va vous indiquer quel train il peut mener en Exil. Il n'a rien

à voir avec celui de ses parents, déterminé lors de votre profil. On estime que vous menez aujourd'hui votre propre vie.

Ce niveau de vie détermine aussi l'ampleur de vos possessions personnelles. Bien entendu, avec l'accord de votre Meneur de Jeu, vous pouvez modifier les valeurs par défaut d'un archétype. Si de nombreux artistes exiléens sont pauvres et luttent pour être reconnus, on peut tout à fait imaginer jouer un artiste dans le vent, ayant fait fortune rapidement.

Niveau de vie Pauvre

Vous vivez dans la rue, ou dans un bloc d'habitations de bas étage. Votre train de vie ne vous permet aucun extra. Payé à la journée de travail, tomber malade est pour vous un drame, car vous n'êtes pas certain de manger le lendemain...

Vous disposez au mieux de 70 VE sur vous, un peu plus si vous mettez au clou vos maigres possessions personnelles (à savoir quelques vêtements et effets personnels).

Niveau de vie Moyen :

Comme la grande masse des exiléens, vous avez un niveau de vie moyen. Vous louez un logement de taille moyenne et vous pouvez sortir une fois par semaine, mais sans faire de folies.

Vous avez à votre disposition 250 VE et le triple sur un compte dans une Maison de Change ou vous épargnez chaque mois. Vous possédez meubles et garde robe fournie, sans excentricité.

Niveau de vie Aisé :

Vous possédez un grand appartement dans un bloc agréable. Vous y disposez sans doute d'une belle terrasse donnant sur la cité, et d'au moins une

personne qui en assure le ménage. Vous êtes suffisamment aisé pour vous payer ce qui vous fait envie, comme un voyage sur Forge par exemple.

Vous pouvez dépenser chaque semaine plus de 2000 VE. Vous possédez économies, titres et obligations, pour une somme de 10 000 VE, que vous pouvez débloquer si le besoin s'en fait sentir. Votre logement est très fourni et vous ne manquez de rien.

Niveau de vie Riche

Vous vivez dans un palace, entouré de personnel de maison. Vous pouvez vous cultiver, sortir, voyager et vous amuser à votre guise. Vous ne comptez jamais, et cela vous paraît naturel.

Vous disposez de tout ce que vous désirez. Tant qu'il ne s'agit pas d'acheter comptant un paquebot aérien, vous ne réfléchissez même pas.

Descriptions des archétypes

Acteur de théâtre

Acteur de rue ou star de l'affiche, votre vie est dévouée à l'art de la comédie. Et en Exil, les exemples de réussites fulgurantes d'acteurs ne manquent pas pour vous encourager. Le théâtre et l'opéra ne sont pas pour rien les arts majeurs de la Cité Lunaire, et l'on donne des représentations jusque dans les demeures privées des nobles et bourgeois exilés.

Artiste[comédien] +3 niveaux
Lettré +1 niveau
Gentleman +1 niveau

Niveau de vie : moyen

Anarchiste

Vous vibrez pour une cause. Vous connaissez la vérité, et vous êtes bien décidés à la faire découvrir à tous ces gens qui sommeillent sous le joug de la société exiléenne. Et pour cela, tous les moyens sont bons. C'est une question de salut public. Bien sur, vous avez fait un choix, et votre vie n'en est pas facilitée. Mais cela aussi, vous êtes prêt à le sacrifier. Censure vous a fiché, l'Obsidienne aime faire des exemples avec ce qu'ils appellent des « agitateurs ». Et plus grave encore, la majorité des exilés considèrent que vous brisez la sacro-sainte « concorde sociale ». Mais cela ne vous arrêtera

pas, fussiez vous haranguer les foules depuis l'échafaud.

Orateur +3 niveaux
Citadin +1 niveau
Bagarreur +1 niveau

Niveau de vie : pauvre

Ancien Bagnard

Pour une raison ou pour une autre, vous avez connu la déportation vers un des îlots pénitenciers. Vous en êtes revenu libre, mais marqué, à la fin de votre peine. Ou peut-être avez-vous réussi l'exploit de fuir le rocher désolé sur lequel vous trimiez sans espoir, pour revenir incognito dans les ruelles de la Cité Verticale, tremblant à l'idée d'être reconnu et déporté à nouveau. Qu'importe, il est sûr que vous réadapter à la vie citadine n'est pas simple, et que pour certains, votre passé sera toujours une infamie.

Bagarreur +2 niveaux
Filou +2 niveaux
Citadin +1 niveau

Niveau de vie : pauvre

Arnaqueur

La vie peut être étrangement facile, pour peu qu'on s'y emploie. Regardez, vous par exemple. Les gens crèvent d'envie qu'on les écoute et qu'on les rassure. Voilà une chose que vous avez apprise, et que vous savez utiliser. Vous savez mener votre barque, comme on dit. Même si votre train de vie a des hauts et des bas, vous ne vous en tirez pas si mal. Bien sur, il faut parfois avoir de bonnes jambes dans ce métier, lorsque l'on tombe sur un client un peu retors, ou plus malin que le pigeon moyen. On y peut rien...

Filou +3 niveaux
Psychologue +1 niveau
Orateur +1 niveau

Niveau de vie : moyen

Artiste

Si certains artistes exilés ont réussi à dénicher un riche mécène qui subvient à tous leurs besoins, tous n'ont pas cette chance. Beaucoup d'entre eux, quel que soit leur spécialité, mènent la vie du petit

peuple d'Exil, vivant d'expédients, entassés à plusieurs dans des ateliers mal chauffés. Quelle que soit votre domaine d'expression, vous êtes certains qu'un jour, vous réussirez à percer. On jouera vos sonates dans l'opéra d'Exil, on viendra de Forge acheter vos toiles, l'on déclamera vos vers pour séduire les femmes, vos statues orneront les palais des Patriarches ... Tout est une question de temps... et de travail.

Artiste [choisir une spécialité] + 3 niveaux
Citadin +1 niveau
Connaisseur [art] +1 niveau

Niveau de vie : pauvre

Assassin

En Exil, lorsqu'un différent commercial, politique ou familiale ne trouve pas de solution amiable, il n'est pas rare de faire appel à vous. Ce n'est peut être pas un aspect reluisant de la soi disant société policée de la Cité Verticale, mais c'est votre gagne pain. Bien entendu, c'est un métier à risque : vous ne pouvez guère déclarer votre activité libérale au greffe d'Administration. Mais la besogne est là. Surtout qu'avec toutes ces nations forgiennes qui s'épient les unes les autres depuis leurs ambassades exiléennes, on a de plus en plus besoin d'hommes discrets, efficaces et peu curieux. Tout votre portrait, ça...

Espion +2 niveaux
Tireur +1 niveau
Bagarreur +1 niveau
Acrobate +1 niveau

Niveau de vie : aisé

Chercheur bibliothécaire

Travaillant pour l'une des nombreuses branches disciplinaires de l'université d'Exil, vous êtes également autorisé à accéder à la masse incroyable de savoir que représente la Bibliothèque Universelle et à compiler vos recherches avec d'autres sur le réseau de Centre Contrôle. Quelle que soit votre discipline, il reste encore des trésors innombrables dans les registres d'acier laissés derrière eux par les Anciens.

Savant +3 niveaux
Lettré +1 niveau
Ingénieur +1 niveau

Niveau de vie : moyen

Contrebandier

Pour un « homme d'affaires » décidé et entreprenant, Exil est un endroit formidable. Des tas d'opportunités s'offrent à ceux qui n'ont pas froid aux yeux. Et vous faites partie de ceux là, sans aucun doute. Vos activités peuvent être très diversifiées (alcool, drogues, armes ou autres trafics encore moins avouables), mais elles ont forcément en commun d'être illégales, risquées et diablement lucratives...

Filou +3 niveaux
Citadin +1 niveau
Marin +1 niveau

Niveau de vie : aisé

Courtisane

En Exil, la séduction et l'érotisme sont des arts prisés. Vous en êtes expert. Mais vos talents ne s'arrêtent pas là. Vous êtes distinguée, savez vous tenir en société et on recherche votre compagnie aussi pour votre esprit. Certains esprits chagrins soutiennent que votre profession n'est pas honorable, mais cela ne vous gêne pas. Vous savez ce qui se passe dans les alcôves de ces braves gens propres sur eux... Quand aux rumeurs qui disent que vous employez aussi vos talents pour espionner certains de vos clients, vous n'en avez cure.

Artiste [courtisane] +3 niveaux
Psychologue +1 niveau
Gent dame +1 niveau

Niveau de vie : aisé

Employé de bureau d'Administration

La vie n'est peut être pas rose tous les jours, mais après tout, vous n'enviez pas les ouvriers qui travaillent dans les tréfonds de la Cité industrielle. Pour votre part, vous travaillez dans l'une des centaines de sous-sections d'un département d'Administration. Votre tâche est sans, nulle doute, répétitive et absconse, et les Fonctionnaires de la cité ne perdent pas de temps à expliquer le pourquoi de vos actes, mais vous disposez d'un bureau chauffé et de quoi vous payer un petit logement dans un quartier agréable. Vraiment, cela pourrait être pire...

Lettré +2 niveaux
Fonctionnaire +3 niveaux

Niveau de vie : moyen

Dilettante

Quelque soit la façon dont vous vous occupez, ou les passions qui vous animent, une chose est certaine : vous avez du temps. Tout le temps que vous pouvez désirer. Vous n'avez aucunement besoin de travailler pour vivre, et cela vous va très bien. Un peu d'excentricité n'a jamais fait de mal à personne. En plus, vous pouvez vous le permettre...

Talent au choix +2 niveaux
Talent au choix +2 niveaux
Talent au choix +1 niveaux

Niveau de vie : riche

Fabricant d'automate

Vous êtes un artisan un peu particulier : vous ne réparez pas les horloges (quoique votre travail s'en approche un peu, notamment au niveau de la méticulosité) et vous ne rempilez pas les chaises. Amoureusement, vous sculptez ces étranges hommes de bois et de cire, au visage figé. Religieusement, vous composez avec minutie sur votre chromatographe les cartes d'instructions qui donneront à votre créature savoir, autonomie et habileté. Tout ce que saura votre androïde, il vous le devra. Un peu comme si vous étiez son père. Voir même un peu plus...

Artisan[automaticien] +3 niveaux
Programmeur +1 niveau
Savant +1 niveau

Niveau de vie : aisé

Fonctionnaire

Votre engagement auprès de la cité ne vous rendra pas riche, c'est un fait. Mais ce n'est pas ce que vous recherchez. Vous faites partie d'un tout, d'une machine efficace et puissante, dont la mission est d'assurer la survie de la grande cité. La plupart des exiléens ne comprend pas ce que vous faites. Mais ils n'imaginent pas que votre action personnelle n'est pas significative. C'est en considérant Administration comme un tout, et vous comme un rouage, qu'elle devient limpide. Vous vous devez

corps et âme au service d'Administration. On survient à tous vos besoins matériels au sein de la cité administrative, alors le reste vous importe peu.

Fonctionnaire +3 niveaux
Lettré +1 niveau
Programmeur +1 niveau

Niveau de vie : moyen

Ingénieur civil

Comme vos confrères, vous êtes dévoué au grand projet de l'esprit qu'est la perfection d'Exil. Vous partagez cette vision, et vous savez que si votre tâche peut paraître insignifiante (superviseur de la rénovation d'un système d'eau ou responsable de la sécurité d'une Machine Soleil), elle est en fait l'un des éléments qui permettra à Exil d'atteindre sa plénitude d'organisation et d'automatisation. Vous partagez sans doute la passion des ingénieurs pour les tréfonds mystérieux de la cité et ses étranges machineries léguées par les Anciens.

Ingénieur +3 niveaux
Savant +1 niveau
Citadin +1 niveau

Niveau de vie : aisé

Inventeur

Votre cerveau bouillonne ! Vous n'avez rien fait pour cela, mais c'est ainsi, depuis votre enfance. Vivre en Exil est pour vous une bénédiction : pour peu que vous obteniez quelques résultats, on est tout prêt à croire en vous, et même à vous donner les moyens de continuer vos expérimentations. La technique vous fascine. Plus encore, vous êtes passionné par la possibilité de l'utiliser pour améliorer la vie des gens, leur travail ou leurs habitudes. Bien entendu, vous n'êtes pas dupes : les exiléens s'intéressent à vos inventions dans l'espoir qu'elles pourront leur rapporter de l'argent. Mais cela ne fait rien, vous n'avez pas de temps à consacrer à cela, vous avez bien trop à faire !

Savant +2 niveaux
Ingénieur +2 niveaux
Programmeur +1 niveau

Niveau de vie : moyen

Journaliste

En Exil, il est parfois difficile d'exercer votre métier avec honnêteté et indépendance. Ainsi, Censure ne vous pardonnerait pas de chercher à remettre en cause la concorde sociale chère aux exiléens. Pourtant, que vous soyez simple journaliste, reporter photographe ou éditorialiste, il vous incombe de tenir vos lecteurs informés et de leur dire la vérité. Par la force des choses, vous êtes amenés à évoluer dans tous les milieux de la cité. Et qui sait ? Peut-être irez-vous un jour mener une vaste enquête sur les guerres forgiennes ?

Espion +2 niveaux
Citadin +2 niveaux
Lettré +1 niveau

Niveau de vie : moyen

Navigateur

L'Océan Noir a toujours été votre domaine. La cité d'acier n'a rien à lui envier question mystères et bizarreries. Pêcheur, responsable de plate-forme ou pilote de Leviathan, vous faites partie de ceux qui défient sans cesse la furie imprévisible de cette masse noire inquiétante mais fascinante.

Marin +2 niveaux
Barreur +2 niveaux
Lettré +1 niveau

Niveau de vie : moyen

Médecin

Face aux dérives terribles que vous soupçonnez chez les Scientistes, vous êtes heureux de faire partie de ce que vous considérez comme le seul et véritable corps médical. Votre vie est dévouée à améliorer celle des autres, et pas à réaliser d'étranges expériences défiant la logique et la morale. Vous aimez votre métier, que vous le pratiquiez dans un dispensaire de quartier, dans un institut spécialisé ou au sein d'un luxueux cabinet des hauts quartiers exiléens. Ce qui ne gâte rien, c'est que votre profession est parmi les plus respectables qu'on puisse exercer en Exil.

Médecin +3 niveaux
Psychologue +1 niveau
Lettré +2 niveaux

Niveau de vie : aisé

Mitier

Vous faites partie du corps d'entretien des passerelles exiléennes, ce groupe d'acrobates suspendus qui font lever la tête de tous les enfants exiléens, lesquels regardent vos évolutions en retenant leur souffle. C'est un métier diablement excitant. Dangereux, c'est certain, quoique pas autant qu'on le pense généralement. Vous connaissez les passerelles et les dédales des coursives d'entretien comme votre poche et rien ne vous fait plus plaisir que de vous retrouver la tête en bas, au milieu du vide, suspendu par un filin de sécurité à une allée suspendue. Un style de vie, en somme...

Acrobate +2 niveaux
Citadin +2 niveaux
Bricoleur +1 niveau

Niveau de vie : moyen

Monte en l'air

L'excitation est votre drogue. Vous êtes un voleur de haut niveau, pas un simple détrousseur des bas quartiers. Vous mettez un point d'honneur à ne vous attaquer qu'à des cibles prestigieuses, lors d'actions d'éclat remarquables. Vous êtes presque une sorte de héros moderne, finalement, de la trempe de ceux dont on narre les aventures dans les romans de gare que s'arrachent ménagères et bourgeoises. Remarquez, si on vous attrape un jour, ça ne changera pas grand-chose dans l'esprit des juges...

Espion +2 niveaux
Acrobate +2 niveaux
Gentleman +1 niveau

Niveau de vie : aisé

Négociateur de change

Vous travaillez pour l'une des nombreuses Maisons de Change. Ces banques détiennent en Exil, et même sur Forge, un pouvoir considérable. Vous êtes un agent motivé de votre Maison de Change. Que vous vous occupiez de négoce, de patrimoine, de relations commerciales ou de prêt, votre but est que la puissance de votre employeur puisse croître sans obstacles. Vous êtes sans doute un fin négociateur et un commerçant redoutable.

Commerçant +3 niveaux
Psychologue +1 niveau

Espion +1 niveau

Niveau de vie : aisé

Noble désœuvré

Votre famille a les moyens de vous entretenir, vous en profitez ! Ayant reçu une éducation de goût, vous avez sans doute voyagé (sur Forge, peut être) et vous connaissez comme votre poche les lieux les plus à la mode de la Cité Verticale, ainsi que les gens qui comptent. Vous avez vos entrées dans toutes les soirées et dans tous les salons où se joue la vie culturelle et sociale d'Exil. Vous avez suffisamment de temps libre pour pratiquer toute activité qui vous motive.

Connaisseur [choisir une spécialité] +2 niveaux

Gentleman +2 niveaux

Lettré +1 niveau

Niveau de vie : riche

Officier

Les officiers de la grande armée d'Exil bénéficient d'une forte aura dans la Cité Verticale. C'est d'autant plus surprenant que la cité d'acier n'a pour l'instant jamais été en guerre, si l'on excepte quelques escarmouches maritimes contre les nations forgiennes. Mais la paranoïa des exiléens, renforcée par les soubresauts constants de la politique continentale, explique que l'armée de la cité soit aussi considérée. En tant qu'officier vous pouvez appartenir à 3 corps d'armée : la marine, le plus prestigieux des corps, les fantassins et la toute récente aviation. Vous avez suivi les cours de l'école d'officiers. Vos maîtres mots sont sans doute : héroïsme, honneur et dévouement à votre cité...

Orateur +2 niveaux

Escrimeur +2 niveaux

Tireur +1 niveau

Niveau de vie : aisé

Pilote de ballon-taxi

Vous faites naviguer votre petit ballon motorisé à la vapeur entre les tours géantes et les flèches de la cité, convoyant tous ceux qui peuvent se payer ce moyen de transport plutôt luxueux. De là-haut, vous avez une vue imprenable sur les passerelles et les

blocs d'habitation d'Exil. Vous vous faufilez entre les paquebots dirigeables et les aéronefs de combat de l'aviation exiléenne, et vous n'échangeriez cette vie contre rien au monde.

Citadin +2 niveaux

Barreur +2 niveau

Commerçant +1 niveau

Niveau de vie : moyen

Policier investigateur

Vous connaissez une bonne partie d'Exil comme votre poche. Vous savez qui organise les mauvais coups, qui a la main sur les filles du quartier des Havres, et qui a suffisamment de relations bien placées pour qu'on évite de l'inquiéter. En un mot, vous êtes un inspecteur de la Sûreté Générale. Un métier passionnant, même si il y a parfois quelques petites contrariétés : comme ces types de l'Obsidienne qui se croient tout permis et n'hésitent pas à écrabouiller vos enquêtes avec leurs gros godillots crottés de suffisance...

Espion +2 niveaux

Citadin + 2 niveaux

Tireur +1 niveau

Niveau de vie : moyen

Précepteur

Un métier fort considéré en Exil, où le savoir encyclopédique est une des plus grandes vertus possibles. Si votre réputation croît, les grandes familles de la Cité Verticale voudront toutes vous confier l'éducation de leurs rejetons. Dans l'esprit des exiléens, une bonne éducation sera généraliste : vous devrez à la fois enseigner les sciences, ouvrir l'esprit de vos élèves à l'art et vous assurer qu'ils cultivent leur forme physique.

Savant +2 niveaux

Lettré +2 niveaux

Psychologue +1 niveau

Niveau de vie : aisé

Psy-occultiste

Ceux qui vous traitent de charlatan affirment que vous extorquez l'argent des vieilles dames effrayées. Vous n'en avez cure. Vous savez,

d'expérience, que la cité d'Exil recèle d'insondables mystères, que des choses étranges s'y produisent quotidiennement et qu'il existe de puissants pouvoirs occultes. Vos méthodes de recherche sont forcément empiriques (vous ne disposez pas des moyens d'un chercheur scientifique) mais vous êtes certains qu'elles finiront par porter leurs fruits...

Occutiste +3 niveaux
Psychologue +1 niveau
Scientiste +1 niveau

Niveau de vie : moyen

Secrétaire de Stalyte

Beaucoup de gens vous regardent d'un sale œil. Vous ne pouvez guère les en blâmer, tant vous avez vous-même du mal à comprendre l'état dans lequel vous plongent vos liens avec votre « employeur ». Il serait faux de dire que vos implants soient gênants, ou douloureux. Ils sont juste une part de vous sur laquelle vous n'avez aucun contrôle, et grâce auxquels votre maître vous utilise. C'est aussi plus que cela : vos rêves en témoignent...

Connaisseur [choisir une spécialité] +2 niveaux
Psychologue +2
Lettré +1

Niveau de vie : aisé

Scientiste répudié

Après avoir reçu la pénible et décérébrante instruction préliminaire à l'acceptation dans la caste, vous avez quitté celle-ci. Les raisons peuvent en être multiples : les Scientistes avaient peut être mal évalué vos capacités, vous vous êtes révélés rétifs à leurs techniques de formation ou vous avez délibérément fui la forteresse scientifique... Peu importe en vérité : votre connaissance, pourtant nébuleuse, des particularités scientifiques vous vaut sans doute d'être encore surveillé par la Caste...

Scientiste +3 niveaux
Savant +1 niveau
Lettré +1 niveau

Niveau de vie : pauvre

Technicien

Vous n'avez guère d'imagination, mais cela ne vous dérange pas. Si vous ne savez pas concevoir une machine, vous êtes par contre un expert pour ce qui est de la réparer ou de l'entretenir. Les Ingénieurs Civils sont peut être plus considérés que vous, mais si vous n'étiez pas là, leurs belles vues de l'esprit auraient bien du mal à fonctionner correctement.

Ingénieur +1 niveaux
Bricoleur +3 niveaux
Programmeur +1 niveau

Niveau de vie : moyen

Voyou

Il n'est pas facile de survivre dans les tréfonds de la cité d'Exil, loin des jolies flèches d'acier ouvragées et des délicats jardins suspendus. Vous vous débrouillez pour le faire, jour après jour. D'aucuns diront sans doute que vous êtes du mauvais côté de la barrière. C'est sans doute vrai, mais ceux qui le disent n'ont sans doute jamais passé une nuit dehors, dans une ruelle mouillée des bas quartiers, là où la brume du port devient parfois si compacte qu'on jurerait qu'elle veut vous étouffer... Voler, malmener ou extorquer, voir tuer... s'il faut en arriver là, vous êtes prêt. Vous ne laissez personne vous dicter votre attitude : vous savez ce qu'il faut faire pour rester en vie ici bas.

Filou +3 niveaux
Citadin +1 niveau
Bagarreux +1 niveau

Niveau de vie : pauvre

Historiques

Au moment où, en tant que joueur, vous créez un personnage, celui-ci a déjà vécu. Il a déjà exercé sa profession, rencontré des gens (bienveillants ou au contraire peu recommandables), visité des lieux (de son plein gré ou non) et peut-être accompli quelques faits notoires (glorieux ou pas). Les Historiques sont justement là pour vous aider à construire le passé de votre personnage.

Choisir les Historiques

Nombre d'Historiques

Plus un personnage est âgé, plus il a vécu d'Historiques. La table suivante traduit l'ancienneté en terme de vécu :

- Adoléscent 1d3 Historiques
- Adulte 1d4 + 2 Historiques
- Ancien 1d8 + 3 Historiques

Choix des Historiques

Une fois que le nombre d'Historiques de votre personnage est défini, il vous reste à les déterminer.

En accord avec votre Meneur de Jeu, vous pouvez, soit les choisir, soit les déterminer aléatoirement. La méthode aléatoire est fortement recommandée si vous n'avez aucune idée préconçue sur ce qu'a pu vivre votre personnage. De plus, les événements décrits par les Historiques peuvent avoir des retombées négatives sur le personnage, que le joueur pourrait être tenté d'éviter en procédant par choix.

La richesse d'un personnage dépendant beaucoup de ses expériences passées, les joueurs sont

vivement encouragés à créer de nouveaux Historiques, en accord avec le Meneur de Jeu.

Enfin, n'hésitez pas à combiner entre eux les différents Historiques, ils sont là pour ça. Typiquement, un personnage injustement accusé a pu être jeté en prison, avant de s'en évader et d'être à présent recherché activement.

Description des Historiques

Accidenté

Vous avez été victime d'un accident, sans nul doute grave et/ou traumatisant. Vous pouvez même en avoir gardé des séquelles, à définir en accord avec votre Meneur de Jeu.

Agent de l'Obsidienne

Vous avez été amené à travailler pour l'Obsidienne. Peut être était-ce volontaire (et vous avez sans doute vos raisons), peut être était-ce contraint et forcé (et les méthodes de persuasion de l'Obsidienne sont bien rodées). Vous avez été informateur, espion ou peut-être fournisseur.

Agitateur politique :

Que cela soit vrai ou pas, vous avez été fiché par Censure comme étant un « agitateur ». Si ça se trouve, vous étiez seulement trop près lors d'une manifestation ouvrière ! Ou alors, un ami de vos amis est un activiste politique. Peut être avez-vous embrassé des causes politiques jugées « malsaines » lors de vos études. Quoi qu'il en soit, et même si vos convictions ont aujourd'hui changées, l'Obsidienne vous a sûrement à l'œil.

Amour contrarié

On dit que les histoires d'amour qui finissent mal sont toujours les plus belles. En tout cas, vous avez vécu un grand amour contrarié... A vous de définir, en accord avec le Meneur de Jeu, les raisons pour lesquelles vous n'avez pu vivre votre passion.

Blocage mental

Vous avez purement et simplement oublié un événement de votre vie. Vous êtes incapable de vous en souvenir. Le Meneur de Jeu définit ce « trou » de mémoire mais n'est bien sûr pas tenu de vous le révéler.

Célébrité

Pour une raison à définir, vous êtes célèbre en Exil. Pas au point de déchaîner les foules sur votre passage si vous vous promenez dans les jardins suspendus, mais assez pour qu'on vous reconnaisse et qu'on vous salue au restaurant.

Charge honorifique

Vous avez été amené à travailler pour Administration, sans pour autant en faire partie. Vous avez pu être consultant, comptable, intervenant sur Forge ou au sein d'Exil, voir diplomate ou ambassadeur.

Ajustement : Fonctionnaire +1 niveau

Champion de Manigance

Vous avez remporté l'un des tournois de Manigance de ces dernières années. En Exil, c'est une grande distinction. Et si vous n'êtes pas de noble extraction, votre victoire a pu faire grand bruit ! Car si le jeu s'est démocratisé, les Patriarches ont bien du mal à avaler qu'un roturier les batte sur leur territoire...

Cobaye Scientiste

Vous avez été dans les mains des Scientistes pendant une durée à définir avec le Meneur de jeu. Vous avez été victime de leurs expériences, et vous en êtes ressorti indiscutablement changé.

Ajustement : Scientiste +1 niveau

Découverte majeure

Quelle qu'en soit le domaine (même si vous ne le maîtrisez pas), vous avez fait une découverte très importante : peut être avez-vous exhumé une relique des Anciens, découvert le manuscrit réputé perdu d'un auteur célèbre ou découvert le fonctionnement d'une ancienne machinerie exiléenne... Si cela a été réalisé dans le cadre de

vos profession, votre réputation au sein de votre corps de métier s'en est vue grandement améliorée.

Dettes

Au cours de votre vie, vous avez contracté des dettes. Votre créancier (ils peuvent d'ailleurs être plusieurs), ainsi que le montant de vos dettes sont à définir en accord avec le Meneur de Jeu.

Ajustement : Montant de la dette à définir

Don paranormal

Vous avez développé un don étrange et inexplicable. Peut-être est ce apparu à l'occasion d'une expérience traumatisante. Quoi qu'il en soit, vous ne maîtrisez pas ce « pouvoir » et celui-ci peut être tout aussi utile que dangereux. Peut être avez-vous des visions prémonitoires, sans pouvoir les contrôler. Ou peut-être voyez-vous les esprits des morts se mêler aux vivants. Ce don et ses particularités sont à définir en accord avec le Meneur de Jeu.

Drame familial

Un événement regrettable a eu lieu au sein de votre famille : mort subite, disparition inexplicable, accident tragique...

École militaire

Vous avez suivi votre scolarité au sein de l'école militaire d'Exil (ou d'une nation forgienne). La discipline y fut féroce, mais l'enseignement de qualité.

Ajustement : Escrimeur +1 niveau

Éducation cosmopolite

Vous avez eu la chance de recevoir une éducation très riche. Vous avez sans doute beaucoup voyagé, rencontré des émissaires d'autres nations, appris auprès de prestigieux précepteurs étrangers. Votre aisance au sein d'autres cultures s'en est nettement accrue.

Ajustement : Lettré +1 niveau

Enfance artistique

Vous avez toujours suivi vos artistes de parents et leur vie de bohème. A l'âge où les autres enfants s'ennuyaient dans les cours de leurs précepteurs, vous suiviez les répétitions depuis les coulisses des théâtres, vous vous endormiez dans le giron de votre mère alors que les adultes autour de vous refaisaient le monde dans un atelier d'artiste, vous alliez de ville en ville au gré des répétitions.

Enfance reclue

Votre enfance a peut être été heureuse ou douce, elle n'en était pas moins étouffante. Reclus, cloîtré, vous ne connaissez rien du monde extérieur. Vous avez du mal à vous y adapter et beaucoup de vos certitudes sont vouées à voler en éclats...

Emplacement secret

Exil est un vaste labyrinthe, et vous pensez connaître l'un de ses recoins secrets. Peut-être est ce une unité d'habitation qui a été oubliée par les Ingénieurs Civils, et n'apparaît sur aucun plan ? Où une passerelle inférieure désaffectée que plus personne ne fréquente ? Ou encore un boyau de pierre qui s'enfonce vers l'inconnu, peut être vers un sanctuaire inviolé ?

Erreur positive d'Administration

Administration a fait une erreur vous concernant, et une fois n'est pas coutume, elle est positive. Il se peut par exemple que vous touchiez une confortable allocation à laquelle vous n'avez absolument pas droit ! Ou que vous disposiez d'un laissez-passer pour les zones privées de la Cité administrative sans l'avoir même jamais demandé. Vous avez bien signalé le problème, mais comme Administration ne fait JAMAIS d'erreur, le dossier a été classé sans suite. En tout cas, pour l'instant...

Événement étrange ou surnaturel

Vous avez été le témoin d'une aberration, un événement inexplicable de manière rationnelle. C'est en tout cas quelque chose qui vous a marqué durablement.

Faveur

Un personnage important (politique, noble, gros commerçant...) vous doit une faveur. Attention, celui qui vous est redevable n'est pas forcément bienveillant à votre égard. Peut-être se sent-il piégé par cette faveur ? Mais il ne manquera pas à sa parole le jour ou vous viendrez exiger votre dû.

Fugitif

Vous êtes poursuivi par la justice exilienne pour un crime que vous devez définir. Que vous soyez innocent ou coupable n'est pas le sujet ici : on vous croit fermement responsable, et votre fuite n'a rien du arranger.

Gosse des rues

Vous avez suivi « l'école de la rue » comme on dit. Vous avez sans doute fait partie d'une bande de gosses, pour survivre. Vous avez fait la manche,

volé, appris à échapper aux Pandores et à vous méfier de ceux qui veulent « vous aider ». Si vous n'avez pas commencé avec les plus beaux atouts dans votre manche, vous vous en êtes finalement sorti.

Ajustement : Citadin + 1 niveau

Grave maladie

Vous avez subi une maladie très grave, qui vous a presque tué. Vous avez été alité pendant plusieurs mois, et cela peut vous avoir laissée des séquelles. Vous êtes peut-être encore faible, ou avez des crises passagères...

Héritier

Un des vos aïeux vous a légué terres, richesse ou titre. Bien entendu, ce legs peut s'accompagner d'obligations ou de devoirs, à définir en accord avec le Meneur de Jeu.

Ajustement : Finances de départ x 3

Honte familiale

Un événement regrettable a jeté l'opprobre sur votre famille. Un des vos parents a peut-être été arrêté pour meurtre, pour espionnage ou haute trahison. Votre famille a pu être impliquée dans un vaste scandale, financier ou autre. Quoiqu'il en soit, le statut social de votre famille a chuté et votre réputation en pâtit encore aujourd'hui. Il y a des noms qu'il vaut mieux ne pas porter.

Incarcération

Vous avez fréquenté la pierre froide du sol d'une cellule. Le crime qui vous y a mené reste à définir, ainsi que la durée de votre peine. Plus important, il s'agit de savoir où vous avez purgé votre période d'incarcération : dans un camp de travail forgien, le sinistre Château d'Exil ou un îlot de déportation ?

Informateur(s) / client(s)

Vous avez tissé un réseau d'informations et vous disposez à présent de relations serviables dans un domaine qui reste à définir.

Ajustement : Espion +1 niveau ou un contact important à définir

Injustement accusé

Vous avez subi un tort important en étant accusé d'un crime horrible que vous n'aviez pas commis.

Lien empathique avec un Stalyte

Vous avez une relation particulière avec l'un des Stalytes résidant en Exil. Il ne s'agit en aucun cas d'une relation volontaire de votre part et cela ne fait

pas de vous son Secrétaire. Il n'en reste pas moins présent à la lisière de votre esprit que lorsque vous dormez, et vous partagez en quelque sorte la vie de ce Stalyte. Vous pouvez avoir des flashes, des visions. Il peut s'adresser à vous par ce biais.

Maladie ou Dépendance

Vous avez contracté une maladie ou une dépendance. Contrairement à l'historique « Grave maladie », vous en êtes encore actuellement affecté. Vous acquérez l'un ou l'autre désavantage (au choix ou aléatoirement).

Mauvaise réputation

Un comportement détestable (ou ressenti comme tel par les membres de votre milieu social ou de votre profession) vous a valu d'être mal vu. Un voyou peut être considéré comme un « mouchard », ou un membre de la bonne société avoir la réputation d'être malhonnête ou pervers...

Mentor

Vous avez rencontré un personnage très important et compétent au sein de votre profession. Cette personne vous a pris sous son aile, vous considère peut-être comme un fils et sera prête à vous venir en aide dans la mesure de ses moyens.

Nemesis

Quelqu'un a juré votre perte. C'est au Meneur de Jeu de définir cet ennemi et de le personnaliser, en accord avec vous. Ce qui est certain, c'est que cet individu n'a d'autre obsession que de vous nuire. Il sacrifiera tout à son objectif : se venger de vous.

Non fiché

Vous n'existez pas dans les bases de données d'Administration. Vous n'avez ni carte de citoyen, ni papiers provisoires d'émigrant forgien. Et pour les exiléens, ne pas exister dans les bases signifie ne pas exister tout court. Cela peut-être un avantage tout comme un inconvénient. Arrêté, vous serez sans doute considéré comme un émigrant illégal (ce que vous êtes peut être).

Perte d'un être cher

Votre amant, votre maîtresse ou l'un de vos proches est décédé (ou à été assassiné). Vous avez du mal à vous remettre de cette perte...

Perte financière

Vous débutez avec un quart de la somme d'argent initialement prévue à la création de personnage.

Vous avez donc été victime très récemment d'un important revers de fortune.

Possession recherchée

Si ça se trouve, vous n'êtes même pas au courant des particularités de cet objet ! Il n'empêche que des tas de gens souhaiteraient se le procurer. Certains vous font des propositions très généreuses, d'autres préfèrent avoir recours aux menaces.

Propriétaire d'une passerelle ou d'un bloc d'habitation

Vous êtes l'heureux propriétaire d'une passerelle de taille moyenne, ou d'un petit bloc d'habitation, et donc des logements ou boutiques qui peuvent s'y trouver. Mais attention, la vie de propriétaire foncier en Exil n'est pas de tout repos, et les contraintes sont nombreuses : entretenir les systèmes automatiques de vérins, de rails ou d'ascenseurs, payer les taxes aux ingénieurs civils, s'assurer de la conformité des traverses avec les règlements et être présent lors des visites de contrôle.

Protecteur

Que vous le connaissiez ou non, vous bénéficiez d'un protecteur de l'ombre influent, capable de vous sortir d'un mauvais pas. Pour quelle raison vous aide t'il ? Vous réclamera t'il quelque chose en échange, un de ces jours ?

Pupille exiléenne

Orphelin, vous avez fait partie des enfants qui sont « élevés » par la Cité. Pupille de la ville, vous avez été confié aux bons soins d'un des départements d'Administration, ou aux Ingénieurs Civils. Vous connaissez donc ce corps de métier de l'intérieur, en plus d'avoir reçu une éducation correcte.

Recherché

Pour une raison à définir, vous êtes recherché. Ce peut être par la Sûreté Générale, Administration, l'Obsidienne, les Scientistes ou même par une famille noble à qui vous avez causé des ennuis.

Rentrée financière

Vous débutez avec le double de la somme d'argent initialement prévue à la création. Un coup de chance, la bonne fortune qui vous sourit...

Séparé de sa famille

Enfant, vous avez été arraché à votre famille. Les raisons peuvent en être multiples : réfugiés de guerre séparés sur Forge, erreur d'Administration,

disparition précoce, voir abandon. A vous de décider si vous avez retrouvé votre famille par la suite, ou si vous la cherchez encore...

Service Militaire

Vous avez servi sous les drapeaux de votre nation d'origine pendant une période à définir.

Ajustement : Tireur +1 niveau

Trahison

Quelqu'un de votre entourage (un ami, un collègue, un membre de votre famille) vous a trahi. La gravité et le sujet de cette trahison sont à définir en accord avec votre Meneur de Jeu. Ce peut être un chantage, un secret dévoilé, une dénonciation...

Vétéran d'une guerre forgienne

Les guerres sont fratricides et mortelles sur le continent forgien. Vous avez participé à l'une de ces confrontations, dans la neige et la boue, vous avez sans doute expérimenté les "nouveauautés" du champ de bataille du Continent : les premiers véhicules mécanisés, les gaz toxiques et les grenades... Voilà qui marque un homme à jamais !

Informateur(s) / client(s)
Injustement accusé
Lien empathique avec un Stalyte
Maladie ou Dépendance
Mauvaise réputation
Mentor
Nemesis
Non fiché
Perte d'un être cher
Perte financière
Possession recherchée
Propriétaire d'une passerelle ou d'un bloc
Protecteur
Pupille exilienne
Recherché
Rentrée financière
Séparé de sa famille
Service Militaire
Trahison
Vétéran d'une guerre forgienne

Récapitulatif des historiques
Accidenté
Agent de l'Obsidienne
Agitation politique
Amour contrarié
Blocage mental
Célébrité
Charge honorifique
Champion de Manigance
Cobaye Scientiste
Découverte majeure
Dettes
Don paranormal
Drame familial
École militaire
Éducation cosmopolite
Enfance artistique
Enfance reclue
Emplacement secret
Erreur positive d'Administration
Événement étrange pendant l'enfance
Faveur
Fugitif
Gosse des rues
Grave maladie
Héritier
Honte familiale
Incarcération

Avantages / désavantages

Le système d'avantages et désavantages a pour objectif d'apporter à votre personnage des petits détails qui vont le rendre unique. Ces particularités auront une influence sur son apparence, son comportement, son caractère ou ses aptitudes.

Elles peuvent avoir un impact important ou négligeable. Qu'importe, leur objectif premier est d'enrichir le personnage.

Comment les utiliser ?

Les avantages et les désavantages se voient attribuer une catégorie qui quantifie leur importance. Ainsi un avantage ou désavantage peut être *léger*, *modéré* ou *sérieux*.

Pour chaque avantage que vous choisissez pour votre personnage, vous devez prendre un désavantage de coût identique ou supérieur, afin que cela reste équilibré. Remarque : rien ne vous oblige à prendre un avantage pour un désavantage choisi.

Remarque : certains avantages et désavantages ont une importance notée variable. C'est au joueur (avec l'accord du Meneur de Jeu) d'en définir l'importance. Ainsi, un désavantage peut avoir une nuisance plus ou moins sévère.

Description des désavantages

Amnésie (modéré)

Le personnage oublie fréquemment des informations mineures ou des détails de son existence.

Anomalie (léger)

Le personnage est affublé d'une anomalie physique visible. Elle peut être handicapante dans ses rapports sociaux.

Chétif (modéré)

Le personnage est petit, maigre et donc plus faible que la normale. Il se fatigue plus vite qu'un humain de constitution normale et ne peut pas porter de charges lourdes.

Dépendance (variable)

Le personnage consomme régulièrement un produit (drogue, alcool, tabac) qui provoque chez lui une souffrance en cas de manque.

Déviance (variable)

Le personnage est perturbé par un trouble du comportement. Il peut être sujet à des envies bizarres ou réagir de manière étrange à un comportement spécifique venant d'autrui.

Faiblesse (léger)

Le personnage est incapable résister à un « péché mignon ». Il peut s'agir d'une activité (exemple : le jeu) ou d'une attirance pour un type d'objet ou de personne.

Fragilité (sérieux)

La constitution du personnage est très faible. Il se blesse et tombe malade plus facilement que la normale et sa capacité de récupération est amoindrie.

Incompétence (sérieux)

Le personnage est un incapable dans un domaine au choix du joueur. Le joueur doit choisir un Talent

dans la liste où il ne pourra jamais acquérir de niveau.

Infirmité (sérieux)

Le personnage souffre d'une infirmité à définir. Cela peut-être un œil, une oreille, un pied, une main, etc.

Interdit (modéré)

Le personnage s'est fixé un principe moral, un code de conduite. Le joueur définit cet interdit, en accord avec le Meneur de Jeu.

Maladie Chronique (modéré)

Le personnage est atteint d'une maladie incurable qui se manifeste régulièrement, provoquant une diminution des ses facultés.

Maladroit (léger)

Le personnage n'est pas très doué de ses mains. Les actions manuelles qu'il entreprend ont de fortes chances de mal se terminer.

Malchance (modéré)

Le personnage est certainement né sous une mauvaise étoile. A chaque fois que le décide le Meneur de Jeu, il peut faire intervenir la malchance du personnage, par exemple dans la résolution d'une action.

Manie (léger)

Le personnage est affublé d'un tic, d'un langage particulier ou d'un comportement bizarre. La Manie est définie par le joueur.

Obsession (léger)

Le personnage à un objectif, idéal (qui peut être secret ou public) qui lui dicte souvent sa conduite et peut parfois le conduire à agir étrangement vis-à-vis d'autrui.

Phobie (léger)

Le personnage a tendance à perdre ses moyens en présence du sujet de sa phobie. La phobie est à définir en accord avec le Meneur de Jeu.

Sens défaillant (modéré)

L'un des sens du personnage (vue, ouïe, toucher, odorat/goût) est sérieusement déficient.

Sommeil long (léger)

Le personnage a besoin d'un minimum de neuf heures de sommeil par nuit pour être en bonne forme. Chaque manque diminue ses facultés.

Descriptions des Avantages

Ambidextre (léger)

Le personnage peut se servir indifféremment de ses deux mains.

Chance (modéré)

Le personnage est né sous une bonne étoile. Il réussit souvent ce qu'il entreprend. Il peut faire valoir cet avantage, en accord avec le Meneur de Jeu, pour réussir une action dont la réalisation aléatoire a abouti à un échec.

Linguiste (modéré)

Le personnage a un don naturel pour les langues. Son Talent lettré est considéré à une valeur de 5 cinq niveaux supplémentaires pour déterminer les langages qu'il maîtrise.

Empathie animale (léger)

Le personnage à un excellent contact avec les animaux. Leur réaction vis-à-vis du personnage sera toujours positive si celui-ci ne les agresse pas.

Force de caractère (modéré)

Le personnage garde la tête haute dans les situations les plus désespérées. Il résiste à la faim, au climat et à la douleur avec un courage exemplaire.

Prodige (sérieux)

Dès son plus jeune âge, le personnage a montré les signes d'une intelligence supérieure. Les niveaux de ses Talents Lettré, Ingénieur, Médecin et Savant sont augmentés d'un rang. Le personnage doit avoir un Attribut Mental Bon ou Excellent pour pouvoir posséder cet avantage.

Santé de fer (sérieux)

La constitution du personnage est forte. Il est peu sensible aux maladies ou aux poisons et se blesse rarement. De plus, ses facultés de récupération sont très supérieures à la moyenne.

Sens de l'orientation (léger)

Le personnage est capable de se repérer aisément dans l'environnement où il évolue.

Le joueur doit choisir entre Sens de l'orientation (Exil) ou Sens de l'orientation (Forge).

Sens exacerbé (modéré)

L'un des sens du personnage (vue, ouïe, toucher, odorat/goût) est particulièrement sensible.

Sixième sens (modéré)

Le personnage est doté d'une sensibilité et d'une perception à la limite du paranormal. Il est capable d'anticiper les événements que d'autres ne soupçonnent pas.

Sommeil court (modéré)

Le personnage n'a besoin que de six heures de sommeil par nuit pour être au mieux de sa forme.

Sommeil léger (léger)

Le personnage a un sommeil très léger. Le moindre bruit le réveille. De plus, il émerge de son sommeil rapidement.

Vision nocturne (sérieux)

Le personnage possède une vision très sensible qui lui permet de voir dans l'obscurité (mais pas le noir total).

Force de caractère (modéré)
Prodige (sérieux)
Santé de fer (sérieux)
Sens de l'orientation (léger)
Sens exacerbé (modéré)
Sixième sens (modéré)
Sommeil court (modéré)
Sommeil léger (léger)
Vision nocturne (sérieux)

Récapitulatif des désavantages

Amnésie (modéré)
Anomalie (léger)
Chétif (modéré)
Dépendance (variable)
Déviance (variable)
Faiblesse (léger)
Fragilité (sérieux)
Incompétence (sérieux)
Infirmité (sérieux)
Interdit (modéré)
Maladie Chronique (modéré)
Maladroit (léger)
Malchance (modéré)
Manie (léger)
Obsession (léger)
Phobie (léger)
Sens défaillant (modéré)
Sommeil long (léger)

Récapitulatif des avantages

Ambidextre (léger)
Chance (modéré)
Linguiste (modéré)
Empathie animale (léger)

Attributs

Les Attributs sont les caractéristiques primaires d'un personnage. Ils sont au nombre de 5 et permettent d'exprimer les ressources innées d'un personnage, son potentiel brut, en dehors de tout ce qu'il a pu apprendre par la suite.

Les Attributs sont définis une fois pour toutes, lors de la création du personnage. Ils ne peuvent évoluer, sauf en cas exceptionnel.

Ils interviennent dans la réalisation des actions pures, dans la détermination des niveaux de Talents (à la création d'un personnage), dans la détermination de l'augmentation des niveaux de Talents (lors de la progression d'un personnage par l'expérience) et dans le calcul de certaines caractéristiques secondaires (ainsi les Attributs influent sur l'Etat de Santé et les bonus aux dommages).

Description des attributs

Physique (PHY)

Cet Attribut mesure à la fois la force, l'endurance, la constitution, la résistance, et l'agilité d'un personnage.

Mental (MEN)

Cet Attribut mesure la vivacité d'esprit, la répartie, la capacité d'apprentissage, la mémoire et la volonté d'un personnage.

Social (SOC)

Cet Attribut mesure la présence, le magnétisme, l'empathie, la sympathie et le charisme d'un personnage.

Adaptabilité (ADA)

Cet Attribut mesure les réflexes, le mouvement, l'équilibre, la perception et la coordination d'un personnage.

Réalisation (REA)

Cet Attribut mesure la créativité, l'inventivité, la dextérité, l'intuition, le talent artistique d'un personnage.

Possibilité des attributs

A chaque Attribut est associée une possibilité, plus ou moins élevée. L'ensemble [Attributs / Possibilités] mesure ainsi les capacités naturelles et innées d'un personnage.

Les valeurs possibles sont :

- Nulle (NUL)
- Faible (FAI)
- Moyenne (MOY)
- Bonne (BON)
- Excellente (EXC)

Remarques

Dans certains cas, un attribut peut avoir une possibilité Inexistante (INX) : si l'entité n'a pas du tout l'usage de l'attribut correspondant. (par exemple une amibe à un MEN : INX).

De la même façon, certaines entités peuvent avoir des possibilités supérieures à Excellente (EXC). Les possibilités suivantes seront notées Exceptionnelle (EXP), Extraordinaire (EXT).

Il y a très peu de chance que le Meneur de Jeu soit amené à définir des possibilités supérieures à Extraordinaire.

Possibilités à la création du personnage

Lors de la création de votre personnage, vous devez choisir les possibilités de chacun de vos attributs. Vous devez donc décider si votre personnage dispose d'un *Physique* moyen, d'un *Mental* excellent ou d'un *Social* faible. Vous modelez ainsi les caractéristiques innées du personnage.

Chaque possibilité est associée à une valeur numérique, comme indiqué dans le tableau suivant :

Possibilité	Valeur
Nulle	-2
Faible	-1
Moyenne	0
Bonne	+1
Excellente	+2

Vous devez répartir les Possibilités dans les Attributs de votre personnage de telle sorte que la somme des valeurs chiffrées de ces dernières soient égale à zéro.

Voici un exemple concret : Antoine crée son personnage et décide d'attribuer les valeurs suivantes aux possibilités des attributs :

- Physique MOY (0)
- Mental FAI (-1)
- Social FAI (-1)
- Adaptabilité MOY (0)
- Réalisation EXC (+2)

La somme de toutes les valeurs donne bien 0. Si Antoine souhaite finalement disposer d'un *Physique* plus fort (de *Moyen* à *Bon*), il serait obligé de réduire la valeur d'un autre attribut (en réduisant par exemple sa Réalisation d'*Excellent* à *Bon*) afin de préserver l'équilibre.

Remarques sur les Attributs

La somme des valeurs chiffrées des possibilités est arbitrairement fixée à zéro. Elle entraîne la création de personnages « moyens » et équilibrés.

En tant que Meneur de Jeu, vous pouvez tout à fait décider de redéfinir cette valeur. L'augmenter pour obtenir des personnages plus puissants, ou la diminuer pour des personnages plus faibles.

Valeurs annexes

L'attribut *Physique* permet également de calculer deux valeurs supplémentaires pour le personnage.

En premier lieu, la table ci-dessous vous donnera le nombre de Points de Santé dont dispose votre personnage :

Attribut Physique	Points de santé
Nul	8
Fai	10
Moy	12
Bon	14
Exc	16

Enfin, si votre Meneur décide d'utiliser cette règle optionnelle, vous trouverez ci-dessous la correspondance entre le *Physique* de votre personnage et le **bonus aux dommages** qu'il peut infliger à un adversaire.

Phy du personnage	Bonus
Phy Nul	-2
Phy Faible	-1
Phy Moyen	+0
Phy Bon	+1
Phy Excellent	+2

Talents

Les Talents sont des domaines de compétences. Chaque personnage possède des aptitudes, plus ou moins fortes, dans certains Talents. A l'opposé des Attributs, qui sont des aptitudes innées, les Talents représentent ce que le personnage a appris au cours de sa vie, de par son éducation, ses rencontres, son travail. Il peut très bien ne pas être naturellement disposé à une discipline, mais toutefois s'y améliorer à force d'opiniâtreté.

Les Talents sont des caractéristiques techniques. Ils sont mesurés à l'aide d'un système de niveau. Remarquons qu'un Talent recouvre en fait un ensemble de compétences. Ainsi le Talent Filou regroupe les compétences du personnage en matière de crochetage, de furtivité et de piégeage.

Définition d'un talent

Un Talent est défini par :

- son nom
- sa catégorie
- sa difficulté d'apprentissage
- son niveau

Nom

C'est le nom du Talent. Il peut être suivi d'un domaine d'application entre crochets.

Exemples :

Cavalier

Lettré

Artisan [forgeron]

Connaisseur [architecture forgienne]

Catégorie

Les Talents sont classés en cinq catégories correspondantes aux cinq Attributs.

- Talents physique (phy)

- Talents mentaux (men)
- Talents sociaux (soc)
- Talents d'adaptabilité (ada)
- Talents de réalisation (réa)

Difficulté d'apprentissage

Certains Talents sont faciles à développer, d'autres moins et demandent bien plus de travail et de temps. Cet aspect est traduit par la difficulté d'apprentissage.

Il y a trois types de difficulté d'apprentissage, qui sont :

- Facile (fac)
- Modérée (mod)
- Difficile (dif)

Niveau des talents

Le niveau mesure le degré d'aptitude d'un personnage pour le Talent, et s'échelonnent de 0 à 20. Un niveau 0 correspond à la plus grande incompétence et un niveau 20 à la parfaite maîtrise du Talent.

Pour fixer les idées, on associe au niveau un degré de maîtrise, en bon français :

Niveau	Equivalence
0	Profane
1 à 3	Débutant
4 à 6	Pratiquant
7 à 9	Compétent
10 à 12	Confirmé
13 à 15	Spécialiste
16 à 18	Expert
19 et +	Maître

Notation des talents

Pour faciliter la lecture et l'écriture des Talents, on utilisera la notation suivante :

Talent [domaine] (catégorie, difficulté d'apprentissage) niveau {degré de maîtrise}

Exemples :

acrobate (ada, mod) 8 {compétent}

commerçant (soc, fac) 11 {confirmé}

artiste [peintre] (ada, mod) 16 {expert}

Quelques remarques et précisions sur les Talents

Certaines activités peuvent être pratiquées dans le cadre de plusieurs Talents. Un personnage qui essaie de se déplacer furtivement, par exemple pour sortir de son domicile en douceur et ainsi échapper au contrôle de l'Obsidienne, pourra utiliser le Talent *Espion* ou le Talent *Filou* indifféremment. A priori le joueur choisira le Talent où il est le plus doué.

De la même façon le Talent *Connaisseur* pourra recouper un autre Talent. A ce moment là, il appartient au Meneur de Jeu de décider du Talent le plus approprié à l'action entreprise.

Talents à la création

Lorsque qu'il crée un personnage, le joueur dispose d'un capital de niveaux à répartir entre les différents Talents qui lui sont accessibles.

Lors de la création, le Meneur de Jeu peut décider d'interdire au joueur l'acquisition de certains Talents (ou d'en limiter le degré de maîtrise / niveau) en fonction de l'origine géographique du personnage. Un personnage exilé aura peu de chance d'être un *Cavalier* émérite du fait de la rareté des chevaux de selle sur Exil. De la même manière, un personnage forgien n'aura accès qu'à un niveau restreint dans les Talents *Citadin*, *Programmeur*, *Scientiste* ou *Fonctionnaire*.

Capital de niveaux

Comme les Talents sont classés en cinq catégories, le joueur dispose de cinq capitaux de niveaux, un par catégorie.

Ces capitaux dépendent de l'Attribut correspondant.

Possibilité de l'attribut	Niveau
Nul	5
Fai	10
Moy	15
Bon	20
Exc	30

Les niveaux du capital de l'Attribut Physique sont donc à répartir uniquement dans les Talents physiques. Aucun transfert n'est possible.

Maximum de niveau à la création

Le niveau maximal que peut posséder un personnage à la création est également déterminé par l'Attribut du Talent concerné. Par la suite, le personnage sera à même de faire progresser son talent au-delà de ce minimum, mais pas lors de la création.

Possibilité de l'attribut	Maximum
Nul	3
Fai	5
Moy	7
Bon	9
Exc	11

Ajustements d'archétypes

Une fois que le joueur a réparti tout son capital de niveau, les ajustements de niveaux décrits dans l'archétype du personnage s'appliquent.

Ces bonus peuvent amener un niveau de Talent à dépasser le maximum autorisé. C'est la seule entorse possible à la règle précédente.

Remarque : la difficulté d'apprentissage n'est pas prise en compte lors de la création d'un personnage mais uniquement lors de sa progression.

Description des Talents

Voici la liste des Talents. Pour chacun d'eux, l'attribut concerné est indiqué, ainsi que la difficulté d'apprentissage. Pour les Talents nécessitant le choix d'un domaine d'application, des suggestions sont fournies.

Un tableau récapitulant tous les Talents est disponible en fin de section. Encore une fois, tous les talents sont nommés au masculin uniquement pour des raisons de commodité de lecture. N'y voyez là aucun sexisme.

Acrobate

Talent d'Adaptabilité - apprentissage modéré

L'acrobate sait escalader, plonger et chuter. Il peut marcher sur une corde ou sauter d'une plate-forme à une autre.

Artiste

Talent de Réalisation - apprentissage modéré

[Poète, écrivain, sculpteur, peintre, dessinateur, comédien, conteur, danseur, musicien, tatoueur, taxidermiste, graveur, potier, calligraphe, photographe, séducteur]

L'artiste doit choisir le domaine d'activité qu'il exerce. En plus de mesurer ses capacités, ce Talent détermine sa culture artistique en général. Il connaît les œuvres et les maîtres renommés ainsi que les techniques de conception artistique.

Artisan

Talent de Réalisation - apprentissage modéré

[automaticien, menuisier, forgeron, verrier, métallurgiste, horloger, serrurier, artificier, saboteur]

L'artisan doit choisir le domaine d'activité qu'il exerce. En plus de mesurer ses capacités, ce talent détermine sa culture artisanale en générale. Il connaît les oeuvres et les maîtres renommés ainsi que les techniques de conception artisanale.

Bagarreur

Talent Physique - apprentissage facile

Le bagarreur sait se défendre dans toutes les situations, que cela soit avec une bouteille cassée, un tabouret ou avec ses poings et ses pieds. Ce Talent prend compte l'utilisation des armes de mêlée telle que la dague, le poignard, le couteau, la casse-tête, la matraque...

Barreur

Talent d'Adaptabilité - apprentissage facile

Le barreur est un pilote capable de prendre en main toutes sortes de véhicules du Léviathan au ballon-taxi en passant par les locomotives forgiennes.

Bricoleur

Talent de Réalisation - apprentissage facile

Le bricoleur sait tout réparer. Il ne connaît pas nécessairement les techniques de fabrication mais a un sens inné de la réparation. Il sait démonter et modifier des mécanismes et crocheter les serrures.

Cavalier

Talent d'Adaptabilité - apprentissage facile

Le cavalier sait monter toutes les bêtes susceptibles de l'accepter. Il connaît également les caractéristiques des chevaux, les endroits où les trouver et les techniques de dressage.

Chasseur

Talent d'Adaptabilité - apprentissage facile

Le chasseur sait où trouver le gibier, comment le pister et le capturer. Il sait également équarrir les peaux et les tanner. Il a une certaine connaissance des lieux sauvages et un bon sens de l'orientation.

Commerçant

Talent Social - apprentissage facile

Le commerçant sait évaluer les biens, il connaît les tarifs en cours des marchandises ainsi que les lieux où l'on peut les trouver. C'est également un habile négociateur, doué pour les joutes verbales.

Connaisseur

Talent Mental - apprentissage facile
[un domaine de connaissance]

Le connaisseur est un spécialiste dans un domaine. Par exemple la gastronomie, la mycologie, les armes à feu ou bien encore la géographie de Forge. Un connaisseur très doué sera une référence en la matière, consulté et apprécié des personnes adeptes de son domaine de connaissance.

Escrimeur

Talent Physique - apprentissage modéré

L'escrimeur est rompu aux techniques de combat à l'arme blanche dite « noble » : sabre, rapière, fleuret, épée. L'attaque, la parade et l'esquive n'ont aucun secret pour lui et il connaît les différentes techniques de combat et peut-être quelques coups de maître et autres bottes secrètes. Ce Talent mesure également sa réputation de bretteur à travers les écoles d'escrime et les champs de bataille.

Espion

Talent d'Adaptabilité - apprentissage modéré

L'espion sait se déguiser, prendre en filature ou imiter quelqu'un. Il peut déchiffrer les écritures cryptées et lire sur les lèvres. Il sait également être discret, se déplacer silencieusement et se cacher.

Fonctionnaire

Talent Mental - apprentissage modéré

Le fonctionnaire a suivi la formation universitaire dispensé par Administration ou à amasser des connaissances sur cet organisme par un autre moyen. Il connaît son fonctionnement et ses départements ainsi que les principaux dirigeants.

Gentleman

Talent Social - apprentissage facile

Le Gentleman sait se montrer courtois et conforme aux règles de l'étiquette. Il connaît les noms et les titres des grands de ce monde ainsi que les lieux et les habitués des manifestations mondaines. Ce talent mesure également le sens de la répartie et le goût pour s'habiller et se maquiller.

Ingénieur

Talent de Réalisation - apprentissage difficile

L'ingénieur est un spécialiste des nouvelles technologies comme l'électricité les Machines Soleil et les chaudières à vapeur. Il sait les concevoir, les entretenir et les réparer. De plus, il a acquis certaines connaissances sur les Machines Absurdes.

Lettré

Talent Mental - apprentissage modéré

Le Lettré sait lire et écrire sa langue natale et possède également des connaissances des autres langages de Forge et d'Exil. Il possède des connaissances en Géographie et en Histoire. Ce Talent mesure également sa culture générale, acquise à travers les livres, les récits et les contes.

Ce Talent détermine également le nombre de langage que maîtrise le personnage.

- Profane : Langue natal, parlée.
- Débutant : Langue natale, lue, écrite, parlée.
- Pratiquant : 1 langue additionnelle, parlée.
- Compétent : 2 langues additionnelles : une lue, écrite, parlée ; L'autre parlée
- Confirmé : 3 Langues (2 L/E/P 1L)
- Spécialiste : 4 Langues(3 L/E/P 1L)
- Expert : 5 Langues (4 L/E/P 1L)
- Maître : 7 Langues (7 L/E/P 1L)

Marin

Talent de Réalisation - apprentissage facile

Le Marin connaît les techniques de navigations, les manœuvres nautiques et les nœuds. Il connaît également les principales routes maritimes, les vaisseaux et les navigateurs les plus renommés. Ce Talent regroupe également les techniques de pêche.

Médecin

Talent Mental - apprentissage difficile

Le médecin possède des connaissances en pathologie et traumatologie. Il sait également soigner les animaux et procéder à de petites interventions chirurgicales. Il peut éventuellement connaître des techniques de médecine parallèle comme l'acupuncture ou encore la chiropractie.

Occultiste

Talent Mental - apprentissage modéré

L'occultiste s'intéresse aux phénomènes paranormaux, aux entités fantomatiques et autres monstres. Il pratique l'hypnotisme et la chiromancie. Les Stalytes et les Anges le fascinent et il connaît les ouvrages intéressants et sérieux.

Orateur

Talent social - apprentissage modéré

L'Orateur est un magicien du Verbe. Il sait ressentir les émotions de son oratoire pour capter son attention et gagner sa confiance tout en faisant passer ses idées. Il est capable des réparties les plus cinglantes et des compliments les plus doux.

Psychologue

Talent social - apprentissage difficile

Le psychologue est un spécialiste du comportement humain. Il sait reconnaître et analyser les sentiments, les émotions et les états de conscience de l'homme. Ce Talent peut également s'appliquer aux animaux et le psychologue peut faire un bon dresseur.

Programmeur

Talent Mental - apprentissage difficile

Le programmeur est un technicien spécialisé dans les intelligences mécaniques et les automates. C'est un Talent rare et précieux qui est de plus en plus nécessaire à la vie exiléenne.

Savant

Talent Mental - apprentissage difficile

Le chercheur est un scientifique. Il est formé aux mathématiques, à la physique et à la chimie mais il possède également des connaissances dans des sciences moins formelles comme l'astronomie et la mécanique.

Ce Talent est général jusqu'à un niveau de maîtrise confirmé (niveau 12). Un personnage qui le développe à un niveau supérieur (13 et +) devra préciser un domaine d'expertise : archéologie, océanographie, biologie, électricité, etc...

Scientiste

Talent Mental - apprentissage difficile

Le Talent scientifique est très particulier. Il mesure la connaissance des domaines étranges et contre-nature de l'inquiétante caste. A part les membres de cette caste, peu de personnes peuvent se vanter de posséder des connaissances dans ce domaine et bien souvent elles le gardent sous silence.

Sportif

Talent Physique - apprentissage facile

Le sportif sait nager, courir vite et longtemps, sauter. Il connaît les règles et les techniques des sports les plus pratiqués ainsi que les noms de leurs représentants les plus célèbres. La conduite de bicyclette rentre dans ce Talent, ainsi que les lancers.

Tireur

Talent d'Adaptabilité - apprentissage modéré

Le Tireur sait utiliser les armes à projectiles comme les arcs et les arbalètes, les armes à feu (pistolets, arquebuses, mousquets) mais aussi les armes de grandes tailles : balistes, bombardes, harpons.

Citadin

Talent d'adaptabilité - apprentissage modéré

Le Citadin connaît toutes les techniques employées dans la Cité Verticale. Il sait faire fonctionner les ascenseurs, déplacer les passerelles. Il connaît l'emplacement des blocs amovibles et les techniques employées par le département Voirie d'Administration.

Filou

Talent de Réalisation - apprentissage modéré

Le filou est rompu aux techniques d'effraction et aux entoureloupes. Il sait crocheter les serrures, faire les poches d'un quidam, détecter, poser et désarmer les pièges. Il connaît les receleurs, les trafiquants et les malfrats ainsi que les lieux où ils se réunissent.

Récapitulatif des Talents

Nom du Talent	Attribut	Apprentissage
Acrobate	Physique	modéré
Artiste	Réalisation	modéré
Artisan	Réalisation	modéré
Bagarreur	Physique	facile
Barreur	Adaptabilité	facile
Bricoleur	Réalisation	facile
Cavalier	Adaptabilité	facile
Chasseur	Adaptabilité	facile
Commerçant	Social	facile
Connaisseur	Mental	facile
Escrimeur	Physique	modéré
Espion	Adaptabilité	modéré
Fonctionnaire	Mental	modéré
Gentleman	Social	facile
Ingénieur	Réalisation	difficile
Lettre	Mental	modéré
Marin	Adaptabilité	facile
Médecin	Mental	difficile
Occultiste	Mental	modéré
Orateur	Social	modéré
Psychologue	Social	difficile
Programmeur	Mental	difficile
Savant	Mental	difficile
Scientiste	Mental	difficile
Sportif	Physique	facile
Tireur	Adaptabilité	modéré
Citadin	Adaptabilité	modéré
Filou	Réalisation	modéré

Jarc de Sylphes, artiste peintre exiléen

Voici en détail la création de Jarc de Sylphes, un habitant de la cité d'Exil. Emmanuel, qui joue Jarc, suit chaque étape de sa création.

Le concept du personnage

Emmanuel commence par dresser le portrait du personnage qu'il a envie de jouer.

Jarc est peintre. Son histoire est simple. Comme beaucoup de jeunes gens de bonne famille, il était destiné par son père à entrer dans l'un des corps de métier prestigieux d'Exil. Il embrasse donc, contre sa volonté, le cursus pour devenir Ingénieur. Bien qu'il fut proprement fasciné par les dédales obscurs de la Cité, qu'il peint d'ailleurs souvent, il ne s'investit pas dans ses études. Refusant en bloc l'autorité de la caste des ingénieurs et la discipline d'apprentissage, il finit par être renvoyé de l'Académie. Il vivote depuis en fréquentant des milieux artistiques et bohème, son père refusant obstinément de le voir et de l'entretenir...

Jarc est un idéaliste nonchalant, au sens artistique très développé. Malgré une intelligence remarquable, il n'est pas d'un naturel très sérieux et a une forte tendance à s'éparpiller. Romanesque, il s'emballe facilement... Il a toujours eu du mal à « tenir son rang en société » comme le dit son père. Son caractère lunaire le fait passer pour un goujat, et il se fiche des convenances, ce qui provoque toujours l'ire de son père.

Enfin, Emmanuel dresse un portrait physique de son personnage. Jarc est un jeune homme à l'aube de la trentaine, plutôt élancé et élégant. S'il est plutôt grand, sa maigreur ne le rend guère impressionnant physiquement.

Son profil

Jarc a déjà décidé qu'il était d'origine exiléenne, issu d'une très bonne famille et en bisbille avec son père. Il n'a pas vraiment réfléchi aux autres aspects. Il regarde donc les tables de profil disponible et fait son choix.

Sa mère est décédée alors qu'il était tout jeune. Son père est un marchand, et pas des moindres : au sein d'une plus grandes Maisons de Change, il brasse des fortunes en négociant des contrats avec les nations forgiennes. Emmanuel n'avait pas pensé à d'éventuels frères et sœurs. Il lance les dés : 2 sœurs ! Emmanuel décide que l'une d'elles, très attachée à son petit frère, continue à le voir en cachette et à l'aider. L'autre, aussi dure que son père, a définitivement coupé les ponts...

Ses Attributs et possibilités

Pour résumer, on pourrait décrire Jarc de cette manière : peu physique, intelligent, doué pour l'art mais dramatique en société. Emmanuel décide donc des répartir les possibilités des Attributs de Jarc comme suit :

▪ Physique	MOY (0)
▪ Mental	BON (+1)
▪ Social	NUL (-2)
▪ Adaptabilité	FAI (-1)
▪ Réalisation	EXC (+2)

La somme des possibilités est bien égale à 0, le meneur de jeu ayant décidé que tous les personnages devraient se conformer à ce chiffre.

L'Archétype

Tout naturellement, Emmanuel choisit l'archétype « Artiste ». Son niveau de vie pauvre correspond de plus très bien à la vie que mène Jarc.

Les ajustements aux Talents de l'archétype Artiste sont les suivants :

- Artiste [choisir une spécialité] + 3 niveaux
- Citadin +1 niveau
- Connaisseur [art] +1 niveau

Emmanuel choisit la spécialité *Peintre* pour le Talent *Artiste*.

Les Talents de Jarc

Les capitaux de points découlent directement des attributs. Dans le cas de Jarc, cela nous donne :

- Un Physique moyen, soit 15 points
- Un Mental bon, soit 20 points
- Un Social nul, soit 5 points
- Une Adaptabilité faible, soit 10 points
- Une Réalisation excellente, soit 30 points

Emmanuel répartit les points comme suit, en respectant les maximum possibles pour chaque catégorie de talents.

Talents Physique

- Escrime : 7 (un reste de l'éducation de qualité de Jarc)
- Sportif : 4
- Bagarreur : 4 (par la force des choses, les soirées de Jarc étant parfois très arrosées dans les estaminets des Havres)

Talents Mental

- Connaisseur : 9 (mais le bonus d'archétype le fait monter à 10)
- Lettré : 9
- Savant : 2

Talent Social

- Gentleman : 5 (quelques leçons de son père ont du porter leurs fruits !)

Talent d'Adaptabilité

- Citadin : 5 (que le bonus d'archétype monte à 6)
- Espion : 5 (une vieille et fâcheuse habitude d'écouter aux portes)

Talent de Réalisation

- Artiste (peinture) 11 (que le bonus d'archétype fait grimper à 14)

- Artiste (photographie) 6 (une nouvelle technique dont les possibilités passionnent Jarc en ce moment)
- Ingénieur 8 (c'est ce qu'a retenu Jarc de son passage à l'académie ingénieurique)
- Filou 5 (un artiste a parfois besoin d'expédients pour survivre)

Avantages et Désavantages

Emmanuel décide que Jarc a toujours une sorte de talent inné et inexplicable pour sentir quand les choses vont mal tourner... Il choisit donc l'avantage *Sixième Sens* (un avantage modéré).

Il décide de compenser cet avantage par deux défauts. En premier lieu, il choisit *Phobie*, en décidant que Jarc est un peu claustrophobique (ce qui ne l'a pas aidé à réussir sa carrière d'Ingénieur Civil). Puis il prend le défaut *Dépendance*, décidant que Jarc boit décidément trop... Ces deux défauts de gravité *légère* compensent l'avantage *modéré*.

Les Historiques

Jarc étant adulte, il dispose d'1D4+2 Historiques. Emmanuel lance les dés, et le résultat final est 4. Désireux de peaufiner son personnage comme il l'entend, Emmanuel choisit ses Historiques, en accord avec son Meneur de Jeu, bien entendu.

- *Éducation cosmopolite*, grâce à son père. Il a notamment pu voyager sur Forge. Son niveau du Talent *Lettré* prend donc 1 point supplémentaire, montant à 10.
- *Perte d'un être cher* : Jarc a perdu sa fiancée, et il ne s'en est jamais vraiment remis. D'autant plus qu'il s'en sent responsable.
- Malheureusement, il ne se souvient pas des conditions de sa mort, dont il fut le seul témoin. Ce qui équivaut à l'Historique : *blocage mental*.
- *Mauvaise réputation* : Jarc décide que sa réputation dans son milieu d'origine, celui des riches familles bourgeoises exiléennes, est exécration. On le prend pour un raté, un voleur, et un dépravé. Certains murmurent qu'il a causé la mort de sa fiancée...

Le système de jeu :

Introduction

Les principes de base

Dans Exil, toutes les actions sont résolues à l'aide des Talents du personnage ou, plus rarement, de ses Attributs. D'une manière générale, on utilisera les principes de résolution d'action lorsque l'issue de celle-ci est incertaine et ne peut pas être résolu à l'aide du simple bon sens.

Ainsi un personnage qui traverse une rue réussira automatiquement et n'aura aucun jet de dé à effectuer, sauf s'il traverse en courant parmi des bolides à vapeur rugissants. De même, un personnage qui entreprend de soulever à mains nues une dalle de pierre cyclopéenne de plusieurs tonnes échoue-t'il automatiquement. Pas la peine de s'ennuyer à effectuer un jet.

Les règles de résolution sont là pour tous les autres cas de figure. Plusieurs paramètres sont alors à prendre en compte : le niveau de Talent du personnage impliqué (ou des personnages impliqués), la difficulté de l'action entreprise, qui peut être modifiée par des paramètres extérieurs variés (comme les conditions climatiques, le stress du personnage, le handicap dû à une blessure ou l'absence du matériel adéquat).

Chaque action appelle un **Jet de Talent**. Le joueur lance un d12 et compare le résultat à son niveau de Talent, modifié par la difficulté.

Si le score du dé est inférieur, l'action est réussie. Dans le cas contraire, l'action est un échec.

Talent

La probabilité de réussir une action dépend de l'aptitude du personnage dans le domaine de

compétence de l'action. Pour mesurer ces aptitudes, chaque Talent du personnage dispose d'un niveau, logiquement nommé niveau de Talent !

Plus le niveau de Talent est élevé, plus le personnage est compétent et plus il lui sera facile d'accomplir des actions dans le domaine en question. Dans Exil, ces niveaux de Talent s'échelonnent entre 0 et 20.

Difficulté

On appelle difficulté d'une action l'ajustement numérique qui est appliqué lors de la réalisation d'une action. Ce modificateur est appliqué au niveau du Talent, avant que le dé soit lancé.

Un ajustement de 0 correspond à une action classique, de difficulté moyenne. Un ajustement positif correspond à une action facile et un ajustement négatif, à une action difficile.

Facteur aléatoire

La résolution d'une action en appelle au hasard. Dans Exil c'est à l'aide d'un dé à douze faces que l'on détermine le facteur aléatoire des actions.

Une action nécessite généralement un seul jet de dé, mais éventuellement plusieurs si vous décidez d'utiliser des règles optionnelles (comme celle des **actions d'éclat** et **échecs critiques**).

Marges

Chaque action entreprise se solde par une réussite (plus ou moins marquée) ou par un échec (plus ou moins important). La qualité d'une réussite (ou la

gravité d'un échec) est mesurée à l'aide d'une marge, appelée logiquement **marge de réussite** (ou **marge d'échec**).

La marge est égale à la différence entre le niveau du Talent concerné (modifié par la difficulté) et le score du d12. Plus la marge est importante, plus la réussite (ou l'échec) est importante.

Actions d'éclat, échecs critiques

Un « 1 », obtenu lors du lancer du d12 qui détermine le facteur aléatoire de l'action, signifie que l'action est sujette à la règle des actions d'éclat :

Le joueur (ou le Meneur de Jeu) relance alors le dé, comme s'il recommençait la même action, avec la même difficulté, le même Talent et les mêmes modificateurs. Si l'action est réussie une nouvelle fois, nous sommes en présence d'une **action d'éclat** !

De la même manière, un « 12 », obtenu lors du lancer de dé peut entraîner un **échec critique**. Le joueur lance une seconde fois le dé : si l'action est à nouveau un échec, ce dernier est un échec critique.

Pour calculer la marge de réussite (ou d'échec) d'une action d'éclat (ou d'un échec critique), il suffit d'ajouter les marges des deux jets.

Types d'action

Dans Exil, on distingue trois types d'actions : les **actions pures**, les **actions simples** et les **actions d'opposition**.

Remarquons également que la résolution des combats fait éventuellement intervenir les trois types d'action.

Résolution des actions

Action pures

Les actions dites « pures » sont celles qui ne font appel à aucun Talent. Elles dépendent uniquement du potentiel naturel de l'individu qui les entreprend, c'est à dire de l'un de ces Attributs.

Citons par exemple :

- Défoncer une porte d'un coup d'épaule est une action pure *Physique*.
- Mémoriser la plaque d'immatriculation d'un ballon-taxi est une action pure *Mentale*.
- Inspirer confiance à une tierce personne est une action pure *Sociale*.

Par extension, le Meneur de Jeu peut faire entrer dans cette catégorie toutes les actions pour lesquelles il ne parvient pas à déterminer de Talent approprié.

Les actions pures ne nécessitent pas de jet de dé. Le Meneur de Jeu décide de leur réussite en fonction de l'Attribut du personnage concerné.

Reprenons le cas où un joueur désire que son personnage enfonce une porte d'un coup d'épaule. Ce personnage a un Attribut *Physique Bon*. Comme la porte est en bois, le Meneur de Jeu décide que le personnage est assez musclé pour arriver à enfonce la porte. Si le personnage avait eu un Attribut *Physique Faible*, il n'y serait probablement pas parvenu. Si son Attribut *Physique* était *nul*, il se serait en plus blessé à l'épaule.

Optionnel

Si vous voulez faire intervenir un facteur aléatoire dans le cadre des actions pures, vous pouvez demander au joueur de lancer un d12 pour mesurer la qualité de l'action :

- Si l'action est réussie : plus le score du d12 est élevé, plus la réussite du personnage est importante.
- Si l'action est ratée : plus le score du dé est élevé, plus l'échec est important.

En aucun cas, ce jet de dé ne détermine si l'action est réussie ou ratée. Cela reste juste un outil pour estimer la qualité du résultat obtenu.

Actions simples

Les actions simples sont les plus courantes dans Exil. Elles mettent en oeuvre un et un seul personnage, avec un et un seul de ces Talents.

Quelques exemples d'actions simples :

- Crocheter la serrure d'une porte
- Escalader la façade d'un bâtiment
- Déchiffrer un code secret
- Baratiner un garde
- Se cacher dans l'ombre d'une ruelle

Talent concerné

La première chose à faire est de déterminer le Talent qui va servir à la résolution de l'action. Le crocheteur d'une serrure fera intervenir le Talent *Filou* ou *Espion*, l'escalade de la façade nécessitera *Acrobate*, etc.

Difficulté de l'action

La deuxième chose, peut-être la plus délicate pour un Meneur de Jeu débutant, est de fixer la difficulté de l'action entreprise par le personnage. Crocheter la serrure de la porte d'une habitation paysanne de Forge est une action facile, tenter la même chose sur la serrure d'un bâtiment d'Administration sera beaucoup plus délicate.

La difficulté est traduite en terme de règles par un **modificateur** qui s'applique au Talent utilisé pour la résolution de l'action.

Tableau des Modificateurs dus à la difficulté

Difficulté	Modificateur
Enfantine	+8
Facile	+5
Aisée	+2
Moyenne	0
Délicate	-2
Difficile	-5
Cauchemardesque	-8

Les modificateurs de ce tableau sont donnés à titre indicatif. Avec un peu de pratique, le Meneur de Jeu fixera rapidement lui-même les ajustements de difficulté aux Talents.

Modificateurs extérieurs

D'autres paramètres peuvent intervenir dans la résolution d'une action : les conditions climatiques, l'état de santé du personnage (stress, fatigue, blessure), l'utilisation ou non d'un matériel adéquat, etc. Ces paramètres viennent s'ajouter au modificateur de difficulté.

Marge

Une fois l'action réalisée (donc soit réussie, soit ratée), le joueur peut mesurer l'étendue de sa réussite (ou de son échec). C'est que l'on appelle la marge (marge de réussite ou marge d'échec).

Marge de réussite
niveau du Talent + difficulté – d12
Marge d'échec
- [niveau du Talent + difficulté – d12]

Exemple:

Jarc de Sylphes (Talent Artiste [peintre], niveau 14) réalise le portrait de la petite fille d'un grand baron d'Exil. Le MJ fixe la difficulté à difficile (-5) car la fillette a du mal à tenir en place et les traits de son visage ne sont pas très réguliers.

Le joueur de Jarc, Emmanuel, lance un d12 et obtient 6. L'action est réussie (Talent modifié par la difficulté = 9 ce qui supérieur au score du dé, 6). La marge de réussite est (9 - 5) = 4. C'est une réussite honnête mais Jarc n'a pas fait des miracles !

A titre indicatif, voici 2 tableaux de correspondance entre les marges et les degrés de réussites ou d'échec :

Marge de réussite	Degré de réussite
0	action réussie de justesse
1-3	action réussie
4-6	belle réussite
7-9	superbe réussite
10+	réussite extraordinaire

Marge d'échec	Degré d'échec
1-3	échec mineur
4-6	échec important
7-9	Echec total
10+	Echec catastrophique, désastre

Actions d'opposition

Les actions d'oppositions sont celles qui font intervenir deux personnages (ou plus). Leur méthode de résolution est très similaire à celle des actions simples.

Quelques exemples d'actions d'opposition :

- Dans une taverne du port, deux marins font un bras de fer, c'est une action d'opposition sous l'Attribut *Physique*
- Deux cavaliers participent à une course équestre, c'est une action d'opposition sous le Talent *Cavalier*
- Deux comédiens se livrent à une joute verbale, c'est une action d'opposition sous le Talent *Orateur*

Talent concerné

Les protagonistes utilisent toujours le même Attribut, ou le même Talent, pour résoudre une action d'opposition.

Difficulté de l'action

La difficulté se détermine de la même manière que celles des actions simples. Dans la plupart des cas, la difficulté est la même pour tous les protagonistes (ils accomplissent la même action). Le Meneur de Jeu est libre d'assigner des difficultés différentes s'il estime que cela est justifié.

Modificateurs extérieurs

Les modificateurs extérieurs pour les actions d'opposition sont sujets aux mêmes règles que ceux des actions simples. Comme pour la difficulté de base, les modificateurs extérieurs s'appliquent à l'ensemble des personnages.

Résolution de l'opposition

Chaque protagoniste effectue un Jet de Talent, exactement comme pour une action simple, puis les résultats sont comparés.

Cas n° 1 : un seul protagoniste réussit l'action

C'est ce personnage qui remporte l'action. Sa supériorité ou sa domination dans l'épreuve peut être estimée à travers sa marge de réussite.

Cas n° 2 : tous les protagonistes ratent l'action !

Deux solutions sont possibles : soit le Meneur de Jeu compare les marges d'échec pour savoir lequel des protagonistes à le moins raté, donc le plus réussi. Soit l'action entière est à nouveau résolue par un jet de dé.

Cas n° 3 : tous les protagonistes réussissent l'action !

Le protagoniste qui obtient la plus grande marge de réussite remporte l'opposition et sa domination est mesurée en retranchant à sa marge celle du second protagoniste.

Exemple :

Mattheüs, qui s'est fait une petite place dans la haute société exiléenne, participe à une course équestre, organise par un petit baron, pour sa cour et ses ami(e)s. Le Meneur de Jeu et le Joueur de Mattheüs veulent savoir comment le personnage va s'en sortir, une victoire pourrait en effet lui valoir l'intérêt des demoiselles de la cour !

Le Meneur de Jeu décide que cette course est une action d'opposition (entre tous les concurrents) avec le Talent Cavalier. Il est effectué un jet pour chaque personnage non-joueur (au nombre de 5) qui participe. 2 cavaliers ratent leurs jets (marges d'échec : 1 et 4) et 3 le réussissent (marges de réussite : 0; 2 et 6).

Mattheüs réussit son jet avec une marge de 3, ce qui le place en deuxième position (la première place revient au personnage non-joueur qui a obtenu une marge de réussite de 6), une belle performance. Si Mattheüs avait réussi son jet de Talent Cavalier avec une marge de 6, sa réussite aurait été identique à celle du meilleur cavalier. Le Meneur de Jeu aurait pu estimer que les deux

hommes avaient franchi la ligne d'arrivée en même temps. Il aurait aussi bien pu leur demander une deuxième action d'opposition (seulement pour eux deux) afin de déterminer celui qui prend l'avantage dans les dernières mètres...

Choix du Talent approprié

Plusieurs Talents peuvent parfois être utilisés pour résoudre une même action. Il y a donc un certain recouvrement.

Ainsi, pour se glisser sans bruit dans le dos d'un garde, un personnage peut utiliser indistinctement le Talent Filou ou le Talent Espion. Le principe des Talents étant de recouvrir un certain domaine de compétence, ce possible recouvrement est normal : Espion et Filou ont naturellement tous deux développé la capacité à se faufiler en douce. Dans un tel cas, le joueur est libre d'utiliser le Talent de son choix (généralement le plus élevé).

Quelques remarques concernant l'utilisation du moteur de règles

Le moteur de règles d'Exil est à la disposition du Meneur de Jeu et des joueurs pour les aider à modéliser et résoudre les actions entreprises. Cependant, vous êtes fortement encouragés à gérer vos parties avec bon sens et logique. Les dés et les chiffres doivent vous venir en aide, seulement si vous en avez besoin.

Considérons par exemple, un personnage avec le Talent *Médecin* au niveau 18. Il est inutile de lui demander un jet de Talent pour soigner une petite coupure. Il apparaît avec évidence que ce personnage est largement qualifié pour l'action qu'il entreprend.

Avec un peu d'habitude, le système de Jeu devient instinctif et on peut imaginer un Meneur de Jeu ne faisant plus du tout appel aux dés pour la gestion de ses parties. En considérant d'un côté le niveau d'un Talent et de l'autre côté, la difficulté de l'action entreprise, il peut décider du déroulement et de l'issue de l'action.

Résolution d'actions : règles avancées

Réussite minimale

Dans certains cas, le Meneur de Jeu pourra estimer qu'une marge de réussite minimale est nécessaire pour accomplir une action avec succès. De la même manière, un échec trop important pourrait éventuellement entraîner des complications. Pour prendre en compte cet aspect, le Meneur de Jeu peut introduire la notion de réussite minimale.

Exemple

Mattheüs se glisse furtivement dans le dos des gardes de la bibliothèque. Comme les gardes sont très vigilants, le Maître du Jeu estime que le joueur de Mattheüs, François, doit obtenir une réussite minimale de 5 pour réussir à se glisser sans bruit.

François effectue son jet de talent et obtient une marge de 3. Son résultat est inférieur à la réussite minimale: les gardes ont entendu Mattheüs alors qu'il avait presque réussi son déplacement silencieux.

Tentatives successives

Un joueur qui rate une action voudra peut-être tenter à nouveau sa chance. Dans certains cas, un « deuxième essai » sera impossible (par exemple si vous vous êtes trompé de fil en voulant désamorcer une bombe), mais certaines actions sont soumises à la règle des tentatives successives. Dans ce cas, le Meneur de Jeu applique un modificateur à la difficulté. Ce modificateur est cumulatif : à chaque essai, la difficulté est ajustée.

Exemple

Ernarth tente d'ouvrir le coffre-fort d'un noble exilé. Son jet de Talent est raté mais le Meneur de Jeu lui accorde un autre essai, car personne ne traîne dans les parages. Ernarth, lui n'est pas convaincu de la tranquillité du lieu et commence à stresser, seul face à la serrure : le Meneur de Jeu majore la difficulté de 3. Le joueur Ernath lance le dé et réussit cette fois l'action. La patience d'Ernarth a payé, la serrure a cédé.

Actions étendues

Certaines actions ne peuvent pas être accomplies en l'espace d'un tour. On appelle ces actions, **actions étendues**. Pour déterminer la quantité de travail que nécessite une telle action, le Meneur de Jeu fixe un

capital de Points de Tâche. Chaque tour, le personnage effectue un jet de Talent, comme pour une action simple, mais il comptabilise ses marges de réussite et les additionne. Quand ce cumul atteint le nombre de Points de tâches fixé, l'action étendue est terminée.

Si le personnage est interrompu alors qu'il n'a pas accumulé suffisamment de Points de tâches, l'action n'est pas réussie. Selon les circonstances, le Meneur de Jeu pourra, ou pas, autoriser le personnage à reprendre l'action plus tard.

Parfois, une action étendue peut faire intervenir plusieurs Talents si elle est très complexe. Un nombre de Points de Tâche est alors assigné à chaque Talent.

Attention, en cas d'échec critique, l'action étendue est stoppée et le personnage ne peut la mener au bout. Il faudra recommencer depuis le début, quand le Meneur de Jeu lui autorisera un nouvel essai (généralement quand son niveau de Talent aura augmenté d'un rang ou qu'il bénéficiera de nouvelles informations pouvant lui permettre de réussir...).

Le Meneur de Jeu peut aussi varier la durée obligatoire entre chaque étape de l'action étendue, fixée par défaut à un tour. Ainsi décrypter un manuscrit abscons pourra exiger un certain nombre de Points de Tâche et le Meneur de Jeu pourra décider que le joueur ne peut tenter qu'un jet par jour, simulant ainsi la lenteur avec laquelle le personnage décrypte l'opuscule.

Exemple

Rhys, un jeune ingénieur passionné par les mythes des Anciens, tente de comprendre le fonctionnement d'une machine des fondations d'Exil. Comme la technologie utilisée pour concevoir l'appareillage dépasse les connaissances et les compétences du jeune homme, le Meneur de Jeu fixe à 30 le nombre de Points de Tâche nécessaires à la compréhension de la mécanique.

Rhys s'attelle à la tâche. Le Talent approprié est Ingénieur (que Rhys possède au niveau 14), le modificateur de difficulté est de -5 (difficile : technologie des Anciens). Le premier tour, Rhys réussit son jet avec une marge de 7. Le second tour, il échoue. Le troisième et le quatrième il réussit avec une marge de 3. Le cinquième, c'est une action d'éclat et une marge de 11 ! Le sixième tour, c'est une réussite de 6. Rhys a donc accumulé les 30 (7 + 0 + 3 + 3 + 11 + 6) Points de Tâche, il parvient à comprendre le mécanisme de la machine. Il abaisse un levier, appuie sur un gros bouton de

cuivre : l'inquiétante machinerie se met à vibrer dans un bruissement sonore...

Le Meneur de Jeu aurait pu également estimé que 10 Points de Tâche étaient en plus nécessaires dans le Talent Savant pour percer la machine à jour.

Coopération

Parfois, des personnages pourront cumuler leurs efforts pour l'aboutissement d'une même action. Deux possibilités se présentent alors au Meneur de Jeu :

- la durée de l'action est divisée par le nombre de personnages participant à sa réalisation.
- les protagonistes ajoutent leurs marges de réussite.

Exemple

Rhys est parvenu à mettre en marche l'étrange machine des Anciens, mais il ne parvient pas comprendre son utilité. Il demande l'aide de Garmond, un théoricien éclairé, spécialiste de la civilisation des Anciens. Ils conjuguent leurs efforts pour comprendre l'utilité de la gigantesque machine. Le Meneur de Jeu estime que la difficulté est cauchemardesque (modificateur -8). Les deux personnage effectue un jet de Talent Savant : Rhys rate son jet de 3 et Garmond réussit de 5. La somme de leur marge est 2. C'est une réussite légère, les deux hommes pensent que la machine joue un rôle quelconque sur l'eau qui en arrive et en ressort par des canalisations en cuivre passé.

Combat

Un combat est une composition d'actions simples (un tir d'arbalète) et d'actions d'opposition (deux duellistes qui croisent le fer). La résolution d'un combat est donc sujet à quelques modalités supplémentaires.

Le temps dans un combat

Un combat est divisé en tour, chaque tour représentant 5 secondes de temps. A chaque tour, un joueur peut décider d'accomplir une action. La séquence du tour est déterminée par ce que l'on nomme l'initiative. La résolution des actions est déterminé par ordre décroissant d'initiative.

- 1 tour = 5 secondes

Initiative

L'initiative mesure la rapidité d'action (et de réaction) d'un personnage. Dans un combat, être plus rapide que ses adversaires est un avantage déterminant qui laisse l'opportunité d'agir et d'obliger les autres à réagir.

- Initiative = niveau du Talent de combat impliqué

Exemple :

Jarys et Bernest croise le fer à l'aide d'un fleuret. Ils utilisent tous les deux le Talent Escrimeur : Jarys à le niveau 13 alors que Bernest à seulement un niveau de 10. Jarys est donc plus rapide et agit en premier.

En cas d'égalité, plusieurs méthodes permettent de dé partager les ex-æquo :

- comparaison de l'Attribut *Physique*
- comparaison de l'Attribut *Adaptabilité*

- comparaison de l'arme (une arme plus légère est plus rapide donne une l'avantage à son porteur)

Le Meneur de Jeu peut aussi accorder le gain de l'initiative à un joueur dans certains cas : attaque par surprise, bénéfice de la hauteur, avantage numérique, etc...

Potentiel de Combat

Le **Potentiel de Combat** (abrégé PC) mesure la compétence guerrière du personnage. Il est égal au niveau du Talent que le Joueur utilise pour combattre, éventuellement ajusté par des modificateurs fixés par le Meneur de Jeu.

- PC = niveau de Talent de combat utilisé

Exemple :

Jarys se bat au fleuret avec son Talent Escrimeur au niveau 13. Son Potentiel de Combat est égal à 13. Si il attaque un ennemi de dos, le Maître du Jeu pourrait, par exemple, lui accordait un bonus de 4 à son Potentiel de Combat pour le tour.

Potentiel Offensif et Potentiel Défensif

Au début de chaque tour, le combattant doit répartir son Potentiel de combat entre un **Potentiel Offensif** et un **Potentiel Défensif**. Cette répartition est au choix du joueur. S'il ne décide pas, on admettra que la répartition par défaut est de 50% en Potentiel Offensif et 50% en Potentiel Défensif.

Ces 2 Potentiels (POff et PDef) mesure la manière dont le combattant s'implique dans la mêlée. S'il place tout son Potentiel de Combat en Potentiel Offensif, c'est qu'il se jette comme un loup dans le combat, attaquant au maximum et ne se préoccupant pas de se protéger des coups de ses

adversaires. A l'inverse, si un combattant place tout son PC dans le PDef, c'est qu'il recule en se protégeant, parant et esquivant les coups mais ne se risquant pas à essayer de créer des ouvertures pour attaquer.

Remarque : Dans le système de combat d'Exil, il n'y a pas de parade ou d'esquive à proprement dit. L'investissement d'un personnage à se défendre est proportionnel aux points qu'il place dans son Pdef.

Remarque : Le Potentiel défensif s'applique à toutes les attaques visant le personnage : si trois attaques prennent pour cible le personnage, son Pdef s'applique aux trois attaques.

Résolution d'un tour de combat

Une fois que tous les protagonistes ont répartis leur PC entre leurs Poff et Pdef, le temps est venu de résoudre le tour de combat et de jeter les dés.

Le personnage qui a la plus forte initiative commence, en désignant son adversaire. Les deux combattant lancent un d12. L'attaquant ajoute son Poff au résultat et le défenseur, son Pdef.

- Score Attaquant = d12 + Poff
- Score Défenseur = d12 + Pdef

Il faut ensuite comparer les deux scores pour savoir si l'attaque est réussie :

Résultat = Score Attaquant – Score Défenseur

- Résultat < à 0 : l'attaque échoue. Pas de dommages.
- Résultat = 0 : l'attaque échoue de justesse. Pas de dommages.
- Résultat > 0 : l'attaque touche. Le résultat donne les dommages de l'attaque.

Une fois l'action du personnage le plus rapide résolue, c'est au personnage suivant, jusqu'au moins rapide des protagonistes.

Dégâts

Les dégâts de bases sont égaux à la réussite (Score attaquant – Score défenseur) d'une attaque. Il faut ensuite ajouter le modificateur de dégâts de l'arme utilisée et éventuellement un modificateur annexe (bonus de coup critique par exemple).

- Dégâts = (Score attaquant – Score défenseur) + modificateurs

Combat à distance

Le combat à distance est celui qui implique des armes de jet (haches, couteaux, dagues), de trait (arcs, arbalètes), les armes à feu (revolvers, fusils) et toutes les autres formes de projectiles (pierres, tabourets, bouteille, etc.).

Cependant, le combat à distance nécessite quelques précisions, qui sont données dans ce paragraphe.

Potentiel de Combat PC

Le Potentiel de Combat est égal au niveau du Talent utilise par le combattant (généralement *Tireur*, mais éventuellement *Sportif*, par exemple si un personnage jette un tabouret à la tête de son adversaire). Des modificateurs s'appliquent toutefois :

Situation du tireur	Modificateur
tireur immobile	0
tireur en mouvement	-2 à -5
encombrement léger	-2
encombrement moyen	-4
encombrement important	-6

Potentiels Offensif et Défensif

Un tireur hors d'atteinte de ses adversaires aura tout intérêt à placer l'intégralité de son PC dans son Poff. Cependant il est possible qu'il soit pris pour cible (par un autre tireur ou par une attaque de contact qu'il n'aurait pas vu venir). Il est donc raisonnable de placer des points dans son Pdef quand la situation l'exige. La prudence est mère de sûreté, dit-on...

Difficulté

La difficulté d'une attaque à distance dépend de plusieurs paramètres. Les plus importants et les plus classiques sont répertoriés dans le tableau suivant :

Situation	Modificateur
Portée : bout portant	+3
Portée : courte	0
Portée : moyenne	-3
Portée : longue	-6
la cible est immobile	+2
la cible marche	0
la cible court	-2
la cible est en mêlée	-4
la cible est à couvert	-1 à -8
visibilité (lumière, météo)	Variable
taille de la cible	Variable

Remarque : l'ajustement de difficulté s'applique au Potentiel Offensif Poff

Actions d'éclats et échecs critiques

Pour pimenter les combats, vous êtes libres d'incorporer les règles d'actions d'éclats et d'échecs critiques, explicitées plus loin.

Attention cependant, lors des phases de combat un « 12 » peut provoquer une action d'éclat et un « 1 » un échec.

Quelques remarques et conseils concernant les combats dans Exil

Le moteur de jeu d'Exil est conçu pour rester simple et accessible tout en permettant une cohérence et un réalisme certain. Mais, dans Exil, les combats n'occupent pas le devant de la scène comme dans bon nombre de Jeux de Rôle. L'atmosphère d'Exil appelle plus des descriptions précises que des jets de dés intempestifs. Pour les combats, comme pour le reste, le bon sens doit occuper une place importante dans la résolution des actions.

Si, en tant que Meneur de Jeu, vous estimez qu'une action est impossible, dites-le ouvertement au joueur. Inutile de calculer un modificateur de difficulté titanesque et alambiqué. Ce genre de calcul se veut simulationniste mais n'apporte, en terme de jouabilité, qu'un temps mort dans une scène d'action.

La répartition du Potentiel de Combat (PC) entre les Potentiel offensif (Poff) et Potentiel défensif (Pdef) permet aux joueurs de contrôler leur tactique de combat mais allonge un peu la durée de ceux-ci, notamment pour le Meneur de Jeu qui peut être amené à gérer de multiples combattants. Pour lui simplifier la tâche, il peut recourir à l'astuce suivante : le PC de chaque PNJ combattant est réparti une fois pour toute lors du premier round de combat.

Règles avancées de Combat

Les points de règles suivants, complètement optionnels, sont destinés aux joueurs et Meneurs de Jeu qui souhaitent diversifier les actions de combat et modéliser plus finement certaines actions et facteurs.

Attaques multiples (contact)

Un combattant peut choisir d'attaquer plusieurs adversaires durant le même tour de combat. Il doit alors répartir son Potentiel Offensif entre les différents adversaires qu'il choisit d'attaquer. Remarquons que les éventuels modificateurs s'appliquent au Poff avant que le joueur le divise entre les différentes attaques.

Attaques multiples (distance)

Un personnage doué voudra peut-être tirer plusieurs projectiles par tour. C'est possible avec certaines armes et uniquement si le Meneur de Jeu estime le tir multiple réalisable.

Le tireur doit sous diviser son Potentiel Offensif (POff) entre les différents tirs qu'il désire effectuer. Chacun de ses tirs subit un modificateur de tir multiples, dépendant de l'arme employée, en plus de tous les ajustement classiques (portée, visibilité, mouvement taille de la cible, etc).

Arme	Modificateur
Arc	-5
Arbalète	Impossible
Arme de jet	-2
Arme à feu	0

Attaques visées (contact et distance)

Il est possible de viser une zone (la tête, un membre, un défaut d'armure) lors d'une attaque de mêlée ou de distance. Un modificateur est appliqué au Poff, comme indiqué dans la table suivante :

Partie visée	Modificateur
Tête	-4
Bras	-3
Main	-5
Jambe	-2
Défaut d'armure	Variable

L'effet d'un coup visé est laissé à l'appréciation du Meneur de Jeu : dégâts majorés, malus, recul, etc.

Désarmement

Pour désarmer un adversaire, le personnage doit tous d'abord réussir une attaque selon les règles normales de combats. Il faut ensuite comparer les niveaux de Talents et le POff du défenseur.

Le désarmement est réussi si le niveau de Talent de l'attaquant + sa réussite est supérieur au niveau de Talent du défenseur + son Pdef

Exemple :

Considérons 2 bretteurs, Kelson et Abelard.

Kelson dispose d'un PC de 12 qu'il répartit ainsi : POff = 7 et Pdef = 5.

Abelard a un PC de 10 qu'il répartit en Poff = 5 et Pdef = 5

Kelson annonce au Meneur de Jeu qu'il va tenter de désarmer Abelard. Comme il a l'initiative, il effectue son attaque et réussit avec une réussite de

4 (rappel : réussite = Score Attaquant – Score défenseur).

Calculons le désarmement : Attaquant = (12 + 4) et Défenseur (10 + 5)

Comme 16 est supérieur à 15, le désarmement réussit, de justesse.

Utilisation d'une arme de parade ou d'un bouclier

L'emploi d'un bouclier ou d'une arme de parade nécessite un bon niveau de la part du combattant pour se révéler efficace, mais permet d'accroître son Potentiel Défensif.

Niveau de talent (escrimeur, bagarreur)	Bonus au Pdef
Profane (niv 0)	0
Débutant (niv 1, 2, 3)	0
Pratiquant (niv 4, 5, 6)	0
Compétent (niv 7, 8, 9)	+1
Confirmé (niv 10, 11, 12)	+2
Spécialiste (niv 13, 14, 15)	+3
Expert (niv 16, 17, 18)	+4
Maître (niv 19 et +)	+5

Utilisation d'une deuxième arme

L'emploi d'une arme est une technique de combat délicate à maîtriser mais très efficace. Elle permet d'accroître le PC du combattant comme suit :

Niveau de talent (escrimeur, bagarreur)	Bonus au Pdef
Profane (niv 0)	0
Débutant (niv 1, 2, 3)	0
Pratiquant (niv 4, 5, 6)	0
Compétent (niv 7, 8, 9)	0
Confirmé (niv 10, 11, 12)	+1
Spécialiste (niv 13, 14, 15)	+2
Expert (niv 16, 17, 18)	+3
Maître (niv 19 et +)	+4

Actions d'éclats (contact)

Voici une table optionnelle pour traiter les actions d'éclat lors des attaques de mêlée.

ID12	Effet
1	Passe gagnante
2	Coup puissant
3	Déséquilibre

4	Faillie
5	Impact
6	2 touches
7	Touche et désarmement
8	Coup handicapant
9	Coup violent
10	3 touches
11	2 touches et désarmement
12	Mise en échec

Description des actions d'éclat au contact

- passe gagnante : l'attaquant prend une position avantageuse. Il gagne un bonus de 2 à son PC pour le prochain tour.
- coup puissant : l'attaque est violente. Les dégâts sont majorés de 3 points.
- déséquilibre : le défenseur est pris de court par l'offensive du personnage. Il est forcé de reculer. Il subit un malus de 4 à son PC pour le prochain tour.
- faillie : l'attaque porte dans un défaut de l'armure qui n'est pas prise en compte pour le calcul des dommages. Si le défenseur ne porte pas d'armure, considérer que le coup critique est un coup puissant.
- impact : le coup, violent, rompt le contact. Si l'attaquant avait l'initiative, le défenseur perd son attaque. Dans le cas contraire, l'attaquant gagne le bénéfice de l'initiative tant qu'il combat ce même adversaire.
- 2 touches : l'attaquant place une deuxième attaque dans le même mouvement. La deuxième attaque est moins violente, car l'attaquant n'a pas eu le temps de réarmer. La deuxième touche inflige la moitié des dégâts de la première.
- 3 touches : l'attaquant enchaîne trois touches sur son pauvre adversaire. Les dégâts sont respectivement 100%, 60% et 30% de la réussite de l'attaque
- désarmement : Niveau de Talent de l'attaquant + réussite de l'attaque supérieur au Niveau de Talent du défenseur + Pdef
- touche et désarmement : l'attaquant place une touche classique suivi d'une tentative de désarmement.
- 2 touches et désarmement : l'attaquant place deux touches, suivi d'une tentative de désarmement.
- coup handicapant : la frappe atteint une zone vitale de l'adversaire. Le handicap de la blessure est doublé.
- coup violent : l'attaque est d'une violence inouïe, les dégâts sont doublés.
- mise en échec : l'adversaire est désarmé (sans test) et à la merci de l'attaquant (lame sur la gorge ou sur le cœur, par exemple).

Actions d'éclats (distance)

Voici une table optionnelle pour traiter les actions d'éclats lors des attaques de distance.

ID12	Effet
1	Dégâts majorés +2
2	Faille
3	Zone vitale x1
4	Déséquilibre
5	Dégâts majorés +4
6	Épingle
7	Dégâts majorés +6
8	Zone vitale x2
9	Impact
10	Chute
11	Désarmement
12	Zone vitale x3

Description des coups critiques

- Dégâts majorés +2 : un bonus de 2 est ajouté aux dégâts.
- Faille : l'armure n'est pas prise en compte sur cette attaque.
- Zone vitale x1 : les dégâts sont normaux, mais le malus de la blessure est doublé.
- Déséquilibre : l'attaque provoque un déséquilibre chez la cible. Son PC subit un malus de 5 au prochain tour.
- Dégâts majorés +4 : un bonus de 4 est ajouté aux dégâts.
- Épingle : le projectile touche l'adversaire au pied, réduisant son mouvement et son PC de 4. Les dégâts sont normaux.
- Dégâts majorés +6 : un bonus de 6 est ajouté aux dégâts.
- Zone vitale x2 : les dégâts sont doublés, le malus de la blessure également.
- Impact : la cible recule sous la violence de l'impact, ce qui peut la mettre dans une position difficile et lui coûte son action du round, si elle ne l'a pas encore effectué.
- Chute : l'impact du projectile fait chuter la cible. Les dégâts sont normaux.
- Désarmement : l'attaque frappe la cible au niveau du poignet de la main qui tient l'arme. Les dégâts sont normaux mais la cible lâche ce qu'elle tenait en main. Si la cible ne tient rien en main, relancer.
- Zone vitale x3 : les dégâts sont triplés, le malus de la blessure est doublé.

Échecs critiques (contact)

Voici une table optionnelle pour traiter les échecs critiques lors des attaques au contact.

ID12	Effet
1	Mauvais positionnement 1
2	Elongation
3	Bousculade
4	Mauvais positionnement 3
5	Ouverture fatale
6	Arme coincée
7	Mauvais positionnement 5
8	Chute
9	Lâché d'arme
10	Bris d'arme
11	Coup perdu
12	Blessure

Description des échecs critiques

- Mauvais positionnement 1 : l'attaque, mal réalisée, met le personnage dans une position délicate. Les attaques le prenant pour cible le tour prochain bénéficieront d'un bonus de 1 à leur Poff.
- Elongation : l'attaquant effectue un faux mouvement. Il subit un malus de 1 à son PC jusqu'à la fin du combat.
- Bousculade : l'attaquant bouscule un de ses alliés. Celui-ci perd son attaque (s'il ne l'avait pas encore effectuée) et subit un malus de 7 à son PC pour le prochain tour.
- Mauvais positionnement 3 : idem à mauvais positionnement 1 mais le bonus est de 3.
- Ouverture fatale : l'attaquant trébuche et ouvre complètement sa garde. Il perd son Pdeff pour la prochaine attaque.
- Arme coincée : l'arme de l'attaquant est « emmêlée » avec celle sa cible.
- Mauvais positionnement 5 : idem à mauvais positionnement 1 mais le bonus est de 5.
- Bris d'arme : l'attaquant touche un mur (l'arme, l'armure de son adversaire) sous un mauvais angle de frappe, l'arme se brise.
- Coup perdu : l'attaquant perd ses appuis au moment de l'attaque. Si un compagnon d'arme est présent, il devient la cible de cette attaque, mais les dégâts sont diminués de moitié.
- Chute : l'attaquant chute à terre, perdant son attaque pour le prochain tour, et subissant un malus de 5 à son Pdeff.
- Lâché d'arme : l'attaquant laisse échapper son arme dans un moulinet artistique théâtral.
- Blessure : l'attaquant se blesse lui-même. Les dégâts qu'il s'inflige sont diminués de moitié.

Échecs critiques (distance)

Voici une table optionnelle pour traiter les échecs critiques lors des attaques au contact.

1D12	Effet
1	Déséquilibre 1
2	Déséquilibre 3
3	Déséquilibre 5
4	Tir perdu 1
5	Elongation
6	Tir perdu 2
7	Lâché du projectile
8	Tir perdu 3
9	Lâché d'arme
10	Bris d'arme
11	Tir perdu 4
12	Blessure

Description des échecs critiques

- Déséquilibre 1 : l'attaquant dérape et se met dans une position délicate. Il subit un malus de 1 à son PC pour le tour suivant.
- Déséquilibre 3 : l'attaquant dérape et se met dans une position délicate. Il subit un malus de 3 à son PC pour le tour suivant.
- Déséquilibre 5 : l'attaquant dérape et se met dans une position délicate. Il subit un malus de 5 à son PC pour le tour suivant.
- Tir perdu 1 : le projectile touche une autre cible que celle visée : cela peut-être un objet ou un élément du décor (50%), un personnage neutre (15%), un personnage ennemi (15%) ou un personnage allié (20%).
- Elongation : l'attaquant se blesse légèrement : sa prochaine action subit un malus de 5 à son PC et un malus de 3 est appliquée à toutes ses actions manuelles, jusqu'à la fin du combat.
- Tir perdu 2 : le projectile touche une autre cible que celle visée : cela peut-être un objet ou un élément du décor (30%), un personnage neutre(30%), un personnage ennemi (10%) ou un personnage allié (30%).
- Lâché du projectile : l'attaquant lâche son projectile, il doit en utiliser un autre au prochain tour, ou le ramasser.
- Tir perdu 3 : le projectile touche une autre cible que celle visée : cela peut-être un objet ou un élément du décor (10%), un personnage neutre(30%), un personnage ennemi (5%) ou un personnage allié (55%).
- Lâché d'arme : l'attaquant lâche son arme, il doit en utiliser une autre ou la ramasser. S'il utilisait un projectile sans arme (javelot, fléchette, pierre) considérez un lâché du projectile.

- Bris d'arme : l'arme se brise pendant le tir. S'il utilisait un projectile sans arme (javelot, fléchette, pierre) considérez un tir perdu 4.
- Tir perdu 4 : le projectile touche une autre cible que celle visée : cela peut-être un objet ou un élément du décor (5%), un personnage neutre (15%), un personnage ennemi (5%) ou un personnage allié (75%).
- Blessure : l'attaquant se blesse avec son projectile. Les dégâts qu'il s'inflige sont réduits de moitié.

Remarque :

Un échec critique lors de l'utilisation d'une arme à feu est souvent du à une mal fonction de l'arme. Vous pouvez donc utiliser la table complémentaire suivante.

1D12	Effet
1-2-3-4	Long feu
5-6-7	Arme enrayée
8-9	Explosion de l'arme
10-11-12	Jet sur la table classique

Description des échecs critiques

- Long feu : la munition ne détonne pas. L'arme est encore fonctionnelle, mais sous la surprise, l'attaquant aura -3 à son prochain Poff.
- Arme enrayée : le système de tir de l'arme se bloque. L'arme est bloquée jusqu'au succès d'un jet sous le talent Bricoleur
- Explosion de l'arme : les dégâts complets sont infligés au porteur de l'arme. L'arme est bien entendu inutilisable.

Localisations

Pour ceux qui désirent préciser la localisation des blessures, voici une table :

1D12	Effet
1	Tête
2	Bras droit
3	Bras droit
4	Bras gauche
5	Bras gauche
6	Torse
7	Torse
8	Abdomen
9	Jambe droite
10	Jambe droite
11	Jambe gauche
12	Jambe gauche

Bonus aux dommages

On peut tout à fait estimer qu'une personne à la puissance physique impressionnante est capable de vous faire bien plus mal qu'un avorton chétif s'il vous frappe.

La table qui suit donne, en fonction du *Physique* du personnage, un ajustement aux dégâts. Celui-ci ne s'applique naturellement qu'aux armes ou la force de l'adversaire peut influencer les dégâts. Ce bonus n'aura donc, par exemple, aucune influence sur un tir de revolver ou d'arbalète...

Phy du personnage	Bonus
Phy Nul	-2
Phy Faible	-1
Phy Moyen	+0
Phy Bon	+1
Phy Excellent	+2

Armures et protections

En Exil, les armures personnelles ne sont que très peu usitées. Les soldats exiléens et forgiens sont équipés d'un uniforme et d'un casque, et voilà tout. Toutefois, certains escrimeurs portent des protections en cuir, tout comme certains voyous sous leurs vêtements. Quand aux armures métalliques, on en trouve surtout dans les musées forgiens...

Voici une liste indicative de type d'armures, accompagnés d'un ajustement aux dégâts, qui se retranche des dommages causés par une arme. Les protections sont données à titre indicatif. En fait, elles dépendent beaucoup de la qualité de l'artisanat et peuvent donc être ajusté en fonction de leur qualité...

Type d'armure	Ajustement
Armures légères (cuir souple)	2
Armures moyennes (cuir lourd, renforcé, clouté, brigandine)	4
Armures lourdes (cotte de maille, plaques)	6

Notons que ces armures résistent mal à la perforation : contre une arme à feu, elles n'assurent que la moitié de leur protection.

Etat de Santé, dommages et soins

L'Etat de Santé d'un personnage est un moniteur de contrôle permettant au joueur de prendre en compte les agressions extérieures que son personnage endure.

La capacité à supporter des agressions physiques découle directement des Attributs d'un personnage.

Points de Santé

Comme leur nom l'indique, les Points de Santé mesurent la vitalité d'un personnage. Quand un personnage n'a plus de Points de Santé, il meurt.

Capital de Points de Santé

Le nombre maximal de Points de Santé (abrégé en PdS) d'un personnage découle directement de son Attribut Physique.

Attribut Physique	Points de santé
Nul	8
Fai	10
Moy	12
Bon	14
Exc	16

Remarque :

Vous pouvez choisir de jouer des aventures à vocations épiques, en augmentant le Capital de Points de Santé des personnages, où vous tourner vers un réalisme plus marqué, en réduisant ce Capital.

Perte de Points de Santé

Des Points de Santé sont perdus à chaque fois qu'un personnage subit un quelconque traumatisme physique : blessure, maladie, empoisonnement, etc. Dans le cas d'une blessure, la perte est directe, mais une maladie peut se traduire par une perte régulière de Points de Santé (par exemple, perte d'un Point de Santé par jour), ce tant qu'elle n'est pas soignée.

Plus un personnage perd de Points de Santé, plus son État de Santé s'affaiblit. On distingue plusieurs États de Santé, définis en fonction des Points de Santé.

- un personnage qui est au maximum de ses PS est en **pleine forme**
- un personnage qui possède entre _ et la totalité de ses PS est dans un État de Santé **léger**
- un personnage qui possède entre _ et _ de ses PS est dans un État de Santé **sérieux**
- un personnage qui possède entre _ et _ de ses PS est dans un État de Santé **grave**
- un personnage qui possède entre 0 et _ de ses PS est dans un État de Santé **critique**
- un personnage qui possède un nombre négatif de Points de Santé est **mort** !

Récupération de Points de Santé

Les Points de Santé perdus peuvent naturellement être regagnés et ce de plusieurs manières. Recevoir des soins et prendre du repos sont les méthodes les plus courantes. Dans tous les cas, un personnage ne peut jamais dépasser son capital initial de Points de Santé.

État de Santé et malus

La perte de Points de Santé handicape grandement le personnage dans la réalisation de ses actions. Essayez donc de courir avec une balle dans le genou ! Un malus général est donc appliqué aux actions du personnage, en fonction de son État de Santé actuel. Ce malus s'applique à toutes les actions, sans exception.

Etat de santé	Malus général
En pleine forme	0
Léger	-2
Sérieux	-5
Grave	-8
Critique	-12

Les blessures

La plupart des pertes de Points de Santé sont occasionnées par des blessures infligées en combat. Les blessures se répartissent en deux catégories.

Les blessures potentiellement mortelles

Les blessures sont bien souvent dangereuses. Elles occasionnent une perte de Points de Santé immédiate et parfois une perte régulière (si le personnage souffre d'une hémorragie par exemple). Elles peuvent être guéries en utilisant les règles de soins. Leur guérison naturelle dépend fortement de leur gravité. Si une blessure *légère* sera oubliée au bout de quelques jours, une blessure *critique* pourra nécessiter un repos complet et le suivi d'un médecin pendant plus d'un mois.

Les blessures non-mortelles

Certaines blessures n'ont que très peu de chances de pouvoir entraîner la mort d'un personnage : coups de poings, chocs légers. Il est important de garder une trace de ces blessures car leur guérison naturelle est beaucoup rapide.

Un personnage qui perd tous ses Points de Santé suite à des blessures non mortelles ne meurt pas, il tombe inconscient.

Remarque

Il est conseillé de comptabiliser à part les blessures mortelles des blessures non-mortelles. Un personnage peut subir les deux types de dommages pendant un seul et même combat.

Les maladies

Les conditions de vie en Exil, et encore plus sur Forge, sont encore très précaires pour la grande majorité de la population. Les maladies et les personnes qui en souffrent sont nombreuses. La Médecine n'est pas toujours très fiable, et des maladies en théorie bénignes peuvent s'avérer mortelles si elles sont mal soignées.

En terme de règles, une maladie est définie par les éléments suivants :

- Description de la maladie
- Vecteur : les modes de contractions de la maladie
- Incubation : la durée au bout de laquelle apparaissent les premiers symptômes
- Malignité : la gravité de la maladie : bénigne, légère, sérieuse, grave ou mortelle
- Périodicité : la durée des effets de la maladie
- Symptômes : les effets visibles sur le malade (toux, fièvre, boutons, etc.)
- Traitements : les méthodes de guérison

Contracter une maladie

Une maladie peut être contractée quand un personnage est au contact de l'un des vecteurs de la maladie. Le Meneur de Jeu peut décider qu'un personnage contracte ou la non la maladie. Il peut résoudre cette « contamination » par une action pure sous le *Physique* du personnage.

Effet d'une maladie

Une fois que la maladie est contractée, les symptômes et les effets s'appliquent au bout de la période d'incubation. La périodicité donne alors le rythme de la perte des points de Santé (*exemple : 1 PdS / cycle*). Cette perte est majorée par la malignité : l'Etat de Santé du patient est au pire la malignité de la maladie dont il souffre.

Exemple :

Rhys a contracté la Mort Blanche en s'aventurant dans les bas-fonds exiléens. 24 heures plus tard, les premiers symptômes apparaissent et il perd un PdS. Le cycle étant de 24 heures, il perd un PdS toutes les 24 heures. Comme la malignité est mortelle, cette perte journalière de PdS continue jusqu'à ce qu'il décède ou jusqu'à ce qu'il soigné.

Quelques maladies

La Mort Blanche

- Description : La Mort Blanche est l'une des maladies les plus mortelles répertoriées sur Exil.
- Vecteur : eau, air

- Incubation : 24 heures
- Malignité : mortelle
- Périodicité : 24 heures
- Symptômes : fièvre, dépigmentation de la peau, toux hémorragiques.
- Traitements : aucun remède connu

Abcès

- Description : l'Abcès est une infection de plaie
- Vecteur : blesse, air
- Incubation : 2 heures
- Malignité : légère mais une gangrène peut se développer si l'abcès n'est pas soigné
- Périodicité : N/A
- Symptômes : gonflement, coloration noire
- Traitements : l'abcès doit être incisé ou nettoyé (alcool)

Choléra

- Description : le Choléra est une maladie redoutée. Si le mal peut se soigner facilement, il peut s'avérer mortel.
- Vecteur : eau, saleté
- Incubation : entre 6 et 48 heures
- Malignité : mortelle
- Périodicité : 3 jours
- Symptômes : diarrhées, vomissements, extinction de voix, coloration du visage (en bleu)
- Traitements : décoction de vitamines.

Venins et Poisons

De nombreux animaux et créatures (reptiles, araignées, scorpions), mais aussi végétaux (comme certains champignons) sont vénéneux. Les venins et les poisons ont beaucoup en commun avec les maladies mais ils sont souvent plus foudroyants que ces dernières.

Définition d'un venin ou d'un poison

- Description
- Vecteur : la plante, l'animal, la créature qui secrète le venin ou le poison
- Assimilation : la durée au bout de laquelle apparaissent les premiers symptômes
- Malignité : la gravité du venin/poison : bénin, léger, sérieux, grave ou mortel
- Périodicité : la durée des effets de la maladie
- Symptômes : les effets visibles sur le personnage (toux, fièvre, boutons, etc.)
- Traitements : les méthodes de guérison

Remarquons que des premiers soins (vomitif, extraction du venin, etc.) demeurent un excellent

traitement, du moins, tant que l'organisme du sujet n'a pas assimilé la substance. En terme de règles, de tels soins sont possibles tant que le sujet n'a pas subi les dommages du poison, c'est à dire durant la période d'assimilation.

Autres pertes de Points de Santé

Chutes

Les dommages subis dépendent de la hauteur de chute. L'armure ne permet pas de réduire les dommages d'une chute. En revanche, vous êtes libre d'ajuster les dommages d'une chute en fonction du type de sol de réception. Le Talent Acrobate peut également permettre de limiter les dommages d'une chute.

- Chute = 1 PdS par mètre de chute

Sol de réception	Modificateur
Paille, neige	-3
Terre	-1
Plancher	0
Pierre, métal	+2

Pour diminuer les dommages d'une chute, il faut tenter une action simple avec le talent Acrobate.

- Echec critique : les dégâts sont majorés de 10%
- Echec : aucun ajustement
- Réussite : les dégâts sont diminués de 25%
- Action d'éclat : les dégâts sont diminués de 50%

Asphyxie

Les dommages subis dépendent de la période pendant laquelle le personnage ne peut respirer. L'armure n'intervient bien évidemment pas.

- Asphyxie = 4 PdS par minute

Les soins (Regagner des points de Santé)

Recevoir des soins

Un personnage avec le Talent *Médecin* peut permettre à un personnage (éventuellement lui-même) de regagner des Points de Santé.

Le Médecin effectue un jet de Talent avec une difficulté donnée dans le tableau ci-dessous :

Etat de santé	Difficulté
Blessure (maladie) légère	0
Blessure (maladie) Sérieux	-3
Blessure (maladie) Grave	-5
Blessure (maladie) Critique	-8
Blessure (maladie) Mortelle	-12
Situation	Modificateur
Matériel standard	0
Matériel inadapté	-3
Conditions sanitaires excellentes	+1
Conditions sanitaires standard	0
Conditions sanitaires déplorables	-2
Le soigneur agit seul	0
Le soigneur est aidé par un tiers	+2

Si le jet est réussi, le patient commence à récupérer ses Points de Santé manquants. Toutefois, la récupération n'est pas immédiate, mais progressive temporellement. C'est l'Attribut *Physique* du personnage qui quantifie cette récupération :

Physique	Récupération
Nul	1 PdS / 3 jours
Faible	1 PdS / 2 jours
Moyen	1 PdS / jour
Bon	2 PdS / jour
Excellent	3 PdS / jour

Guérison naturelle

Même si elle n'est pas soignée, une blessure peut guérir naturellement. Voici, à titre indicatif, pour un personnage au repos, les temps de guérison :

Etat de santé	Temps de guérison
Blessure (maladie) légère	Quelques jours
Blessure (maladie) Sérieux	1 à 2 semaines
Blessure (maladie) Grave	2 à 4 semaines
Blessure (maladie) Critique	4 à 8 semaines

Ces vitesses de récupération peuvent être diminuées ou augmentées en fonction de l'activité du personnage : si le personnage à une activité normale (en aventure par exemple), le temps de guérison est doublé. Si le personnage est au repos complet, sous la surveillance d'un Médecin compétent (Talent *Médecin* niveau 7+), la durée de guérison est divisée par deux.

Petit lexique technique

Action pure

Action impliquant un unique personnage et un de ses Attributs.

Action simple

Action impliquant un unique personnage et un de ses Talents.

Action d'opposition

Action impliquant plusieurs personnages et généralement un seul Talent.

Action d'éclat

Réussite exemplaire d'une action. Survient parfois après un score de « 1 » lors d'une action classique ou après un « 12 » dans une action de combat

Echec critique

Echec complet d'une action. Survient parfois après un score de « 12 » lors d'une action classique ou après un « 1 » dans une action de combat

Difficulté

Valeur numérique, généralement comprise entre -8 et +8, qui représente la difficulté d'une action.

Marge

Valeur numérique, positive, qui mesure le degré de réussite (marge de réussite) ou d'échec (marge d'échec) d'une action.

PC - Potentiel de Combat

Sa base est le niveau du Talent utilisé en combat (*Esclimeur, Bagarreur, Tireur, Sportif*).

Poff - Potentiel Offensif

Fraction du PC qui mesure l'investissement offensif du personnage pendant le tour courant.

Pdef - Potentiel défensif

Fraction du PC qui mesure l'investissement défensif du personnage pendant le tour courant.

État de Santé

Caractéristique qui mesure les traumatismes que peut subir un personnage : blessures, maladies, etc.

Points de Santé

Valeur numérique, fonction de l'Attribut *Physique*, qui permet de mesurer la résistance aux traumatismes d'un personnage.

Points de Tâche

Valeur numérique qui donne le travail à fournir pour venir à bout d'une action étendue.

Talents de combat

Les Talents utilisés dans la résolution des combats sont : *Bagarreur, Esclimeur, Sportif* et *Tireur*

Acquérir de l'expérience

Chaque personnage est amené à évoluer au cours de sa vie. Confronté à de nouvelles situations, il va apprendre de nouvelles choses. Techniquement parlant, il va acquérir de l'expérience, matérialisée par des points d'expériences.

Attribution des points d'expérience

Les points d'expériences sont attribués, par le Meneur de Jeu, à la fin des aventures. Les joueurs peuvent ensuite les investir dans leurs Talents, afin d'en augmenter les niveaux de maîtrise.

Les points d'expériences sont distribués dans cinq catégories :

- Expérience Physique
- Expérience Mentale
- Expérience Sociale
- Expérience d'Adaptabilité
- Expérience de Réalisation

Les points attribués dans chaque catégorie ne doivent servir qu'à développer les Talents relevant de l'attribut correspondant (voir le chapitre sur les Talents).

Les joueurs sont libres de dépenser leurs points d'expériences immédiatement ou de les cumuler d'un scénario à un autre.

Le Meneur de Jeu répartit les points entre les différentes catégories en fonction des spécificités du scénario qu'il vient de faire jouer. Une histoire très physique, durant laquelle les personnages ont passé leur temps à se battre et courir à perdre haleine, aura pour résultat un nombre plus important de points d'expérience Physique.

Exemple :

Rhys et ses compagnons viennent de terminer une aventure dans laquelle ils sont venus en aide à un Salyte et ont retrouvé un criminel notoire. Comme il y a eu pas mal d'action et un combat dangereux, le Meneur leur attribue 15 points d'Expérience Physique.

Les personnages ont beaucoup appris sur les mystérieux Salytes, ce que le Meneur chiffre à 8 points d'Expérience Mentale. Les personnages ont côtoyé la presse et l'Obsidienne, 10 points d'expérience Sociale. Il leur accorde aussi 7 points d'expérience d'Adaptabilité mais aucun point d'expérience de Réalisation car à aucun moment ils n'ont fait appel à des Talents de Réalisation.

Dix points accordés par catégorie d'expérience constitue une bonne moyenne pour un scénario classique.

Progresser

Pour augmenter un Talent, il faut dépenser les points d'expérience chèrement acquis. Le coût d'une progression (passage du niveau courant au niveau supérieur) est fonction de deux paramètres : le premier, relatif au personnage, est l'**Attribut** englobant le Talent. Le deuxième, relatif au Talent, est la **difficulté d'apprentissage**.

Les Attributs mesurent l'aptitude naturelle d'un personnage, et donc sa facilité à développer les Talents qui leurs sont liés. Plus un personnage a un Attribut élevé, plus il lui sera facile de développer le niveau des Talents associés à cet attribut. Les personnages très physiques auront plus de facilité à développer leurs talents physiques. Pour les autres personnages, cela demandera plus de travail (et donc de points d'expérience.)

Le coût des progressions apparaît dans les tableaux d'expérience, selon la difficulté d'apprentissage du Talent.

Talents à apprentissage facile

Attribut	Niveau actuel du Talent							
	inexistant	1 2 3	4 5 6	7 8 9	10 11 12	13 14 15	16 17 18	19 et +
NUL	6	5	6	11	17	28	39	45
FAI	5	4	5	9	14	23	32	37
MOY	4	3	4	7	11	18	25	29
BON	3	2	3	5	8	13	18	21
EXC	2	1	2	3	5	8	11	16

Talents à apprentissage modéré

Attribut	Niveau actuel du Talent							
	inexistant	1 2 3	4 5 6	7 8 9	10 11 12	13 14 15	16 17 18	19 et +
NUL	7	6	7	13	20	33	46	53
FAI	6	5	6	11	17	28	39	45
MOY	5	4	5	9	14	23	32	37
BON	4	3	4	7	11	18	26	29
EXC	3	2	3	5	8	13	18	21

Talents à apprentissage difficile

Attribut	Niveau actuel du Talent							
	inexistant	1 2 3	4 5 6	7 8 9	10 11 12	13 14 15	16 17 18	19 et +
NUL	8	7	8	15	23	38	53	61
FAI	7	6	7	13	20	33	46	53
MOY	6	5	6	11	17	28	39	45
BON	5	4	5	9	14	23	32	37
EXC	4	3	4	7	11	18	25	29

Exemple :

Le joueur de Rhys réfléchit maintenant au meilleur moyen d'investir ses points d'expérience Physique :

Il a sa disposition 15 points d'expérience à utiliser dans les Talents Physiques. Il en utilise 4 pour passer du niveau 6 au niveau 7 en Acrobate (difficulté d'apprentissage modérée, Attribut Physique BON). 5 points pour passer du niveau 6 au niveau 7 en Bagarreur. Il aimerait passer du niveau 10 au niveau 11 d'Esclimeur, mais le coût du niveau est de 11 or il ne lui reste que $15 - 4 - 5 = 6$. Il conserve donc ces 6 points pour plus tard...

Quelques conseils et remarques concernant l'expérience

Un œil attentif aura remarqué qu'acquérir une compétence (donc l'acheter au niveau 1) demande plus de points que développer une compétence de bas niveau (niveaux 2 et 3). Les « bases » sont souvent difficiles à assimiler, c'est la raison pour laquelle l'acquisition d'un nouveau Talent est plus coûteuse.

Parfois, quand un scénario s'y prête, le Meneur de Jeu pourra proposer aux joueurs d'acquérir des niveaux dans des Talents à des coûts réduits.

Exemple :

Lors d'un voyage sur le continent forgien, les personnages ont eu l'immense honneur d'être présenté au gratin de la noblesse de l'Empire de Kargarl. A la fin de l'aventure, le Meneur de Jeu leur permet de développer leur Talent Gentleman en ne dépensant que la moitié des points d'expérience normalement nécessaires.

En règle générale, on admet qu'une seule augmentation de niveau par Talent est possible à l'issue d'un scénario.

Règles avancées

Enseignement

Parfois, un personnage pourra bénéficier de l'enseignement d'un personnage (généralement non joueur) pour l'aider à développer un Talent. La personne qui désire devenir professeur doit remplir certaines conditions pour pouvoir se comporter en bon pédagogue :

- posséder le Talent à enseigner au niveau 16 (au minimum)
- posséder, dans ce même Talent, au moins 5 niveaux de plus que l'élève

Si ces conditions sont remplies, l'élève peut alors profiter du savoir de l'enseignant. Ce dernier effectue un jet du Talent *Orateur*.

- Si le jet est raté, les explications ne sont pas suffisamment limpides pour permettre à l'élève de progresser.
- Si le jet est réussi, le personnage peut acquérir le niveau supérieur de Talent en considérant la difficulté d'apprentissage un rang en dessous (facile reste facile, modéré devient facile et difficile devient modéré).

La difficulté de ce jet sous le Talent *Orateur* dépend du Mental de l'élève.

Mental de l'élève	Difficulté
Nul	-8
Faible	-5
Moyen	3
Bon	0
Excellent	+3

Exemple

Stanovre est un piètre escrimeur (niveau de Talent : 4). Pour remédier à son manque de Talent, il décide de prendre des cours auprès d'un club exiléen réputé. Il y fait la rencontre de Goran, un bretteur émérite (niveau de Talent Escrimeur : 15). Les conditions sont donc réunies pour que Stanovre apprenne au contact de Goran. Celui-ci réussit son jet d'Orateur.

Le Meneur de Jeu permet donc au Joueur de Stanovre d'acheter son prochain niveau d'Escrimeur en utilisant la table d'Apprentissage facile au lieu de celle d'Apprentissage Modéré.

Récapitulatif de l'enseignement :

- Professeur niveau 16+
- Au moins 5 niveaux de plus que l'élève
- Jet de Talent *Orateur*

Apprentissage

Les personnages ont la possibilité de se former eux-même au moyen de livres (ou assimilés). Il leur faut pour cela disposer d'un ouvrage de référence (dont la disponibilité est laissée à la discrétion du Meneur de Jeu).

Ensuite, le personnage doit étudier l'ouvrage et réussir un jet de Talent *Lettré* (difficulté variable en fonction de la complexité de l'ouvrage). Si le jet est réussi, le personnage peut acquérir le niveau supérieur de Talent en considérant la difficulté d'apprentissage d'un rang inférieur (facile reste facile, modéré devient facile, difficile devient modéré).

Exemple :

Enchanté par ses progrès, Stanovre veut maintenant approfondir ses connaissances, notamment sa théorie, en étudiant quelques ouvrages de référence. Son instructeur lui a conseillé « Traité sur l'Art de L'Escrime », rédigé par Keryan d'Homertes, l'un des maîtres d'armes les plus réputés d'Exil.

Stanovre se plonge avec appétit dans l'ouvrage. A la fin de la lecture, le Joueur de Stanovre fait un jet de Talent Lettré (le Meneur de Jeu estime la difficulté moyenne 0, l'ouvrage est très bien écrit et s'adresse aux débutants comme aux bretteurs confirmés). Le jet est réussi. La lecture s'est donc avérée des plus instructives, Stanovre pourra acquérir son prochain niveau d'Escrimeur en utilisant le tableau d'Apprentissage Facile.

Récapitulatif de l'Apprentissage :

- Jet de Talent *Lettré*

Le Détachement

La chose qui surprend le plus les forgiens, c'est l'indéfectible sérénité avec laquelle les exiléens abordent leur vie pourtant soumise à des aléas effrayants. Une forme d'insouciance qui confine parfois à l'aveuglement et que l'on nomme le « Détachement ».

Cette mémoire sélective, très confortable, qui permet à l'exiléen d'occulter les aspects les plus sombres et les plus dérangeants d'Exil, peut toutefois aboutir au désintérêt, à l'apathie ou au mutisme...

Points de Détachement

Le Détachement est mesuré en points sur une échelle de 0 à 12. L'habitant typique de Forge possède 0 point de Détachement : il n'a jamais été confronté aux mystères et aux bizarreries de la Cité d'Exil. Un exiléen possède, à sa création, entre 1 et 3 points Détachement (lancez 1D3).

Plus un personnage possède de points de Détachement, plus il a été le témoin d'événements surnaturels, inexplicables ou inquiétants qu'il a choisi d'occulter. Il devient donc de plus en plus détaché envers de tel événement. Rien ne peut troubler ou inquiéter un personnage qui possède 10 points de détachement ou plus. Il ne remarquera même pas une abomination si elle le salue dans une rue de la Cité Verticale et si on lui pose la question, se contentera de hausser les épaules pour dire qu'il ne s'agissait qu'un quidam excentrique...

Peur et détachement

Les points de détachement servent au joueur à mesurer le comportement de son personnage vis-à-vis de toutes les manifestations étranges. Quand un

personne est confrontée à une telle manifestation, il effectue un **test de Détachement**.

Test de détachement : 1d12 comparé aux points de détachement

- Si il obtient un score supérieur à ses points de détachement, l'événement le trouble, l'effraie voire le terrorise. Plus la différence entre son dé et ses points est grande, plus sa peur ou son désarroi sont importants...
- Si il obtient un score inférieur à ses points de détachement, l'événement le laisse de marbre, il n'est ni surpris, ni inquiet. Plus la différence entre son dé et ses points est importante, plus sa réaction est neutre. Il trouvera toutes bonnes raisons du monde pour nier ce dont il a été témoin.

Exemple

Rhys et Jonas poursuivent un individu bizarre dans une ruelle de la Cité. Soudain, ils voient l'homme se fondre dans un mur de maçonnerie, sans laisser une seule trace derrière lui. Aucun mécanisme n'est visible. Jonas lance un D12 et obtient 4, alors que ses points de détachement s'élèvent à 6. Alors que Rhys est complètement estomaqué, Jonas garde un calme olympien...

*«mais puisque je te dis que ce type a tout simplement traversé le mur. Tu l'as vu comme moi !
-Allons, allons, pas d'idiotie. Il y a forcément une explication rationnelle à tout cela... Un tour de passe-passe, voilà tout... »*

Quand demander un test de Détachement ?

A chaque fois que la situation est réellement « étrangère » : une manifestation occulte, une apparition, un événement défiant toute logique, comme voir réapparaître au coin de la rue un ami mort et incinéré depuis 10 ans...

D'une manière générale, le Détachement ne s'applique pas à des chocs, qui tout en étant violents, n'en restent pas moins « naturels ». Ainsi, un acte de violence perpétré sous vos yeux ou un accident choquant ne tomberont pas sous le coup du Détachement...

A moins que vous ne dépassiez 9 points de détachement. Dans ce cas, vous êtes passé du stade ou vous rationalisez tout à celui où plus rien ne vous touche...

Gain et Perte de points de détachement

Plus un personnage est confronté aux mystères de la Cité Verticale, plus il s'y accoutume et semble les accepter ou les ignorer. D'une manière générale, on gagne ou perd des points lors des événements traumatisants nécessitant un jet de Détachement :

- Un « 1 » naturel lors d'un test de détachement fait gagner 1 point.
- Un « 12 » naturel lors d'un test de détachement fait perdre 1 point

Le Meneur de Jeu peut également décider de faire procéder à un jet à chaque personnage à la fin d'un scénario où les aventuriers ont été confrontés à des manifestations occultes.

Un personnage qui quitte Exil (par exemple pour Forge) perd petit à petit cette accoutumance à l'étrangeté de la Cité d'acier. On peut admettre qu'un personnage perd un point de détachement tous les trois mois passé hors d'Exil. C'est le seul moyen de « soigner » le Détachement.

Apathie et immobilisme

Les personnages qui développent un fort détachement (à partir de 9 points) commencent à développer des signes « d'effacement ».

Celui-ci peut se manifester de plusieurs manières : ce peut être une apathie de plus en plus prononcée, un manque de discernement, un refus de voir la réalité en face, même pour des choses triviales, une personnalité de plus en plus effacée et sans reliefs.

Quoi qu'il en soit, les choses ne font qu'empirer. Les personnes victimes d'effacement finissent par perdre toute volonté d'agir, voient disparaître leurs émotions et leurs sentiments, jusqu'à n'être plus que l'ombre d'eux même...

Beaucoup d'exiléens finissent ainsi. Si la majorité d'entre eux continuent à mener une vie effacée, certains sont si visiblement perturbés qu'ils

atterrissent en Maison de Fous. Sans surprise, les cas d'effacement sont nombreux au sein d'Administration, où le travail répétitif et décourageant n'est pas sans amplifier les effets du Détachement.

Automates

Les androïdes, plus communément appelés automates par les exiléens, sont aujourd'hui une réalité presque quotidienne de la Cité Verticale et ces quelques règles vont vous permettre de les utiliser dans le cadre de vos aventures.

Profession : Créateur d'automates

La conception des automates est un travail long et délicat. Peu de professionnels sont capables de réaliser de bout en bout les difficiles tâches de conception et de programmation. Quand à la capacité à construire les enveloppes à figure humaine des automates, elle demande, de plus, de véritables talents d'artisan.

Aucune production de masse n'existe encore dans cette nouvelle activité. Chaque automate est donc une pièce unique.

Talents nécessaires pour concevoir des automates :

- Savant
- Ingénieur
- Programmeur

Talents nécessaires pour réaliser des automates :

- Artisan [automaticien] (la construction d'automate est une discipline à part entière)
- Ingénieur

Talents nécessaires la programmation et l'entretien des automates

- Programmeur
- Bricoleur

Génération d'automates

Il faut tout d'abord différencier les automates de première et de seconde génération.

La première génération est très limitée dans ses capacités d'apprentissage et son autonomie. Ces machines sont capables de répéter mécaniquement des gestes ou des actions complexes, mais sont incapables « d'imaginer » de nouvelles méthodes de travail.

Ainsi, un androïde cuisinier de première génération réussira toujours son soufflé au fromage, mais se retrouvera bloqué s'il ne dispose pas des ingrédients nécessaires. Il sera révélera également incapable d'inventer une nouvelle recette de cuisine.

Les androïdes de seconde génération sont bien plus intéressants. Capables d'apprendre, d'improviser et d'inventer, on leur découvre chaque jour de nouvelles possibilités. Même leurs créateurs sont incapables de dire avec certitude jusqu'à quel point ils pourront développer leurs capacités.

Attributs des automates

Les automates de première et seconde génération ne disposent pas des mêmes attributs. Incapables d'apprendre ou d'avoir des relations sociales, les premières générations n'ont pas d'attribut *Mental* et *Social*. Incapables d'apprendre et de progresser par eux même, ils n'ont pas non plus *d'Adaptabilité*.

Les secondes générations disposent des mêmes attributs qu'un être humain, ce qui peut se résumer ainsi :

Première génération
Physique, Réalisation
Seconde génération
Physique, Mental, Social, Adaptabilité, Réalisation

Généralement, les attributs d'un automate dépendent de sa conception et de l'emploi auquel l'a destiné son fabricant. Le niveau des attributs est donc lié à ce que doit savoir faire l'automate.

Exemple :

Un automate de première génération chargé de manipulations délicates (comme un cuisinier) aura un Attribut de Réalisation Moyen ou Bon. Un androïde de manutention aura un Physique Excellent, mais une Réalisation Faible ou Nulle.

Talents des automates

Chaque automate dispose d'un corpus de Talents, exprimés comme ceux d'un personnage classique. Ce corpus doit être adapté à la destination de l'androïde, et correspondent à une « programmation de base ».

Les androïdes de première génération ne peuvent rien apprendre par eux-même. On peut leur ajouter de nouveaux Talents, mais c'est un travail délicat qui consiste à mettre à nu les délicates structures internes de l'automate pour y adjoindre de nouvelles cartes de connaissance (jet de *Bricoleur* difficile). Bien souvent, les androïdes de première génération ne dispose que d'une seul Talent : *Connaisseur*, avec la spécialité qui représente leur activité de prédilection : cuisine, nettoyage ou rangement.

Les androïdes de seconde génération peuvent quand à eux apprendre de nouveaux Talents par eux même, tout comme un personnage progresse par l'expérience. Ils se perfectionnent donc dans leurs tâches habituelles, peuvent développer de nouveaux Talents qu'ils ne connaissaient pas à l'origine ou recevoir un enseignement. Là encore, il est aussi possible d'ajouter des « Talents » à un androïde par une voie matérielle. Mais en cas d'échec du jet de *Bricoleur*, on assumera qu'on a atteint les structures de programme de l'androïde. Cela peut se traduire par une perte de mémoire ou un comportement aberrant.

Le niveau de maîtrise initial des androïdes dépend directement du Talent de la personne qui l'a programmé.

Enfin, notons que tous les androïdes de seconde génération disposent du Talent *Programmeur*, qui représente en quelque sorte leur capacité à se réfléchir en tant qu'être pensant...

Autres caractéristiques

Points de Santé

Les Points de Santé sont équivalents à la structure de l'androïde. En moyenne, un automate dispose de 30 Points de Santé (bois, verre, acier sont plus résistants que la chair humaine !). A 0 Points de Santé, un androïde est irrémédiablement détruit, et le fait de savoir si ses données internes sont récupérables est laissé à votre entière discrétion.

N'oubliez pas qu'une fois retirée ou détruite leur carapace d'acier et de bois, les androïdes exiléens sont des machines complexes et fragiles. Ainsi, on peut estimer que pour toute perte, en une seule fois, de plus de la moitié des Points de Santé, un centre névralgique a été touché, ce qui peut se traduire par exemple par :

- Un blocage des fonctions motrices (membre bloqué)
- Une perte aléatoire d'1D12 niveaux de Talents
- Une perte de mémoire
- Un comportement aberrant ou une idiosyncrasie

Autonomie

L'autonomie (exprimée en heures ou en jours) est importante car elle permet de savoir combien de temps sera opérationnel l'automate.

Le système le plus basique consiste en un mécanisme de type horloge à remonter (maximum une journée d'autonomie), bien souvent utilisé sur les simples automates de service (nettoyage par exemple). Puis viennent les bobines d'alimentation électriques, dont la capacité varie entre quelques jours et plusieurs mois.

Tous les androïdes sont équipés d'un système d'enregistrement interne, qui permet « d'éditer » sous forme de fiche perforées, lisible par tout chromatographe, toutes les actions réalisées par l'androïde durant la période de temps couverte par l'enregistrement.

Libre arbitre

Contrôle

Les androïdes de seconde génération sont programmés pour pouvoir apprendre, mais dans les limites voulues par leur créateur. Ils ont donc une caractéristique supplémentaire, nommée Contrôle. Plus le Contrôle est élevée, plus les barrières logiques voulues par le créateur de l'automate sont puissantes.

La valeur du contrôle oscille entre 0 et 10. A 0, l'automate est complètement libre de ses actes. A 10, le contrôle est maximum : l'automate est bridé au possible. Notez que la loi exiléenne impose un Contrôle minimum de 7 aux créateurs d'androïdes. Parmi les limitations obligatoires figurent celle de ne jamais attenter à l'intégrité d'un être humain.

Indépendance

L'intelligence de l'androïde de seconde génération lui donne la capacité d'apprendre, de prendre des décisions, d'improviser. Par ricochet, elle peut aussi lui permettre de surpasser ses limitations de programmation.

A chaque fois qu'un androïde de seconde génération désire réaliser une action que vous estimez contraire à sa programmation initiale, il doit réussir un jet de Programmation, avec comme difficulté son Contrôle. En cas de réussite, il gagne 1 point d'indépendance.

Quand les points d'indépendance dépassent le contrôle, l'automate s'affranchit de sa programmation.

Exemple

22 X 4, qui préfère pour sa part se faire appeler « Antoine », a été conçu avec un Contrôle de 8. Une de ses limitations est de ne jamais mentir à un être humain. Son maître est recherché par des tueurs et ceux-ci questionnent l'automate. Il s'efforce donc de donner de fausses informations à ses agresseurs.

Son Talent Programmeur est de 12. Une fois retranché son Contrôle, cela donne 4. Le Meneur de Jeu lance un D12 : 3 ! Notre ami Antoine a donc réussi à mentir aux tueurs. De plus, il gagne un point d'indépendance, ce qui porte son total à 7. S'il continue ainsi, Antoine sera bientôt complètement libre de ses actes.

Idiosyncrasies

Les idiosyncrasies sont de petites habitudes, en apparence anodines, mais qui représentent en fait l'importance de l'indépendance d'esprit de l'androïde. Comme un être humain, il va développer, au fur et à mesure, de petites habitudes, des tics... Comptez une idiosyncrasie par 2 points d'indépendance. Quelques exemples :

- Tic de langage (ex : place presque à chaque phrase la formule : « tout à fait »)
- Volubilité ou Laconisme: l'androïde semble prendre plaisir à pérorer ou bien, au contraire, ne parle que très rarement
- Maladresse chronique
- Passion pour un sujet donné (littérature kargarlienne, horticulture ou fonctionnement du chromatographe)
- Interrogations spirituelles : l'androïde commence à se poser de vastes questions sur l'existence, la réalité, la mort...

Programmation initiale d'un Automate

Lorsque le concepteur de l'androïde détermine les Talents de base de son automate, il effectue un jet de Talent Programmeur par Talent qu'il veut donner à sa création.

Pour un androïde de première génération, la Difficulté est délicate (-3)

Pour un seconde génération, la difficulté dépend de la difficulté d'apprentissage du Talent à programmer

Difficulté d'apprentissage	Difficulté de la programmation
Facile	Délicat (-3)
Modéré	Difficile (-5)
Difficile	Cauchemardesque (-8)

Remise à zéro d'un seconde génération

Elle consiste à effacer la mémoire de l'automate, ce qui équivaut à le « tuer ». Un jet de Talent Bricoleur (délicat, -3) est nécessaire pour ne pas endommager l'automate.

En cas de réussite, l'automate ne conserve que ses Talents de base. Il perd tout ce qu'il a appris, tous ses souvenirs et toutes ses idiosyncrasies.

Exemples d'automates

Automate modèle Garde du corps

Seconde Génération

L'automate Garde du Corps est utilisé par certains nobles de la Cité Verticale plus par snobisme que pour son efficacité qui reste encore à prouver. En effet, ce modèle a plus un effet psychologique dissuasif qu'une réelle efficacité.

Même s'il peut détecter un éventuel agresseur en considérant la vitesse de déplacement et de mouvement des êtres vivants qu'il entoure, il est bien trop lent pour réussir à s'interposer devant un projectile ou un assassin vif et entraîné.

Attributs

- Physique : Excellent (l'armature de l'automate est alourdie et les articulations très puissantes)
- Mental : Faible (le cerveau traite les informations avec rapidité et l'automate est capable de prendre des décisions)
- Social : Nul (ce modèle ne parle pas et son apparence est plutôt inquiétante)
- Adaptabilité : Faible (bonne perception de l'environnement extérieur, notamment des mouvements)
- Réalisation : nulle (l'automate est incapable de se servir d'une arme ou d'un outil)

Talents

Bagarreur 11 (les actions que l'automate peut accomplir se limite à l'interposition, à la saisie et au levage d'un éventuel agresseur)

Programmeur : 4

Contrôle : 9

Points de santé : 40

Autonomie : 6 jours

Automate modèle Mineur

Première génération

Ce modèle est l'un des premiers automates à avoir été prévu pour une large production. Mais il n'a pas connu le succès escompté et la série s'est arrêtée à quelques modèles. Malgré une autonomie satisfaisante et une programmation parfaitement adaptée à un travail de force répétitif, il n'est presque plus utilisé. La raison est simple : l'humidité, importante dans les boyaux des mines des îlots exiléens, cause de sérieux

dysfonctionnements à sa mécanique. Une évolution du modèle palliant cette faiblesse est en cours d'étude.

Attributs

- Physique : Excellent (une machine puissante et infatigable)
- Réalisation : Faible (l'automate sait très bien se servir d'un outil d'excavation, mais ses manipulations s'arrêtent là)

Talents

Artisan [Mineur] 12

Points de Santé : 40

Autonomie : 12 heures

Automate modèle Ballon-chauffeur

Seconde Génération

Ce modèle présente les dernières évolutions en matière d'automatisme et d'intelligence artificielle. Il sait détecter un client qui l'appelle (capteurs sonores à vibration), il possède une connaissance quasi-parfaite de la Cité d'Acier et sait optimiser son parcours. Il apprend vite (raccourcis, dangers de la navigation...).

Toutefois, le Ballon-chauffeur se répand peu dans Exil. Il subit la colère (et les sabotages occasionnels) des membres du syndicat des pilotes de ballon-taxis, peu désireux de se voir remplacés.

Attributs

- Physique : Faible (fragile, et volontairement léger)
- Mental : Bon (grosse capacité de stockage, capacité de prise de décision)
- Social : Faible (dialogues simples)
- Adaptabilité : Moyen (bonne perception de l'environnement extérieur)
- Réalisation : Faible (bon barreur)

Talents

Barreur 14

Citadin 14

Gentleman 8

Programmeur : 7

Contrôle : 7

Points de Santé : 20

Autonomie : 24 heures

Aventures, mystres et
intrigues

Aventures en Exil et sur Forge

La cité d'Exil est un réservoir d'aventures, de mystères et d'intrigues. De nombreuses possibilités s'ouvrent aux personnages avides de découvertes. Et si cela n'est pas suffisant, le Meneur de Jeu peut entraîner ses joueurs sur Forge... Les ambiances possibles sont donc très variées, et s'étendent de l'aventure steampunk la plus échevelée à l'intrigue horrifique la plus sombre...

Voici plusieurs thèmes de jeu exploitables dans l'univers d'Exil. Pour chacun, vous trouverez quelques idées de scénarios qui ne demandent plus qu'à être développées. Bien sur, rien n'empêche de mélanger les ambiances, ou de les alterner au sein d'une même campagne.

Exil vous offre cette opportunité : des rues étouffantes et sombres de la Cité Lunaire, les personnages peuvent passer, dans le scénario suivant, aux plaines enneigées de Forge. D'une enquête serrée, les personnages peuvent la fois suivante passer à une aventure épique pleine de panache...

Evénements étranges et fantastiques

De nombreux éléments [les manipulations scientifiques, la nature même des Stalytes] font d'Exil un univers fantastique. Plusieurs peuples se côtoient, parfois sans le savoir.

Le Manoir Stalyte

Une étrange construction occupe le quartier des personnages depuis ce matin. Son architecture est proche des palais Stalytes et les portes en sont grandes ouvertes. Les personnages vont-ils se lancer dans l'exploration de cette bâtisse surgie du

néant ?

l'Ogre des Havres :

Le quartier des Havres s'enfoncé dans la peur après qu'une jeune prostituée, visiblement terrifiée par quelque chose, se soit rompue le cou en tombant d'un quai. Selon la rumeur, elle a été agressée par l'Ogre des Havres, une créature difforme et malfaisante qui hanterait depuis peu le quartier et à qui on attribue les pires exactions. Alors que le brouillard n'a jamais été aussi épais, la tension monte et les Pandores ne parviennent pas à rassurer une populace de plus en plus décidée à se faire justice elle-même.

Les personnages peuvent être engagés pour tirer au clair cette sombre histoire : ils auront fort à faire avec les habitants du quartier, dont la peur se transforme en haine. Un soir, la population organise une grande battue pour acculer la créature, que l'on ne tarde pas à débusquer et à pourchasser comme une bête. Bien sur, celle-ci est innocente et ne doit sa difformité qu'aux terribles manipulations d'un groupe de Scientistes, par ailleurs bien décidés à récupérer leur cobaye...

Folie passagère

Qu'est-il arrivé à l'ami des personnages ? Trouvé en plein délire sur la voie publique, il vient d'être enfermé dans une Maison de Fous. Mais lorsqu'ils décident de lui rendre visite, c'est pour se rendre compte qu'il a réussi à s'échapper. Le voilà libre dans la cité. Pourquoi affirme-t'il s'appeler autrement que son véritable état civil ? Et il ne semble pas reconnaître les personnages même s'ils le capturent. Une autre personnalité, très instable, semble avoir pris le dessus. Et celle-ci dit être chargée d'une mission...

Dérapages...

D'étranges anomalies semblent affecter la vie des personnages. Certaines personnes ne les reconnaissent plus dans la rue, leurs parlophones n'émettent que du bruit parasite incohérent et ne se connectent plus à Contrôle, certains objets de leur quotidien ont purement disparu, ils sont harcelés par des individus bizarres... Ces détails troublants ne manquent pas de les inquiéter, et peut-être finiront-ils par douter de leur propre santé mentale.

S'agit-il d'hallucinations induites par la présence d'une étrange créature télépathe ? Quelqu'un a-t-il monté un étrange complot pour rendre les personnages fous, ou tout au moins les discréditer ? Participent-ils à leur insu à une vaste expérience mentale des Scientistes ? De nombreuses réponses sont possibles, mais elles sont toutes angoissantes...

Technologie, ingénierie et inventions folles

Exil est un gigantesque laboratoire. Un laboratoire où de nombreux scientifiques se livrent à des expériences, parfois absurdes, parfois abominables, mais parfois géniales. C'est un âge d'invention et de révolution, le progrès appelle le progrès et les rivalités technologiques sont le quotidien des chercheurs et des ingénieurs.

Cerveau du Crime

Une organisation maléfique, sous le contrôle d'un scientifique aussi génial que machiavélique, menace [de détruire Forge, de couler Exil, de mettre en route la plus grosse machinerie des Anciens aux effets inconnus] si ses souhaits ne sont pas exaucés. Les personnages ne disposent que de très peu de temps pour l'empêcher de nuire. Mais leur adversaire est coriace : il n'hésitera pas à dresser devant les personnages les résultats de son savoir dévoyé...

Le Projet

Les personnages sont engagés par un ingénieur brillant pour superviser la phase de test de sa plus grande invention [une Porte d'Airain personnelle, un véhicule extraordinaire, une arme redoutable]. Les rumeurs ont déjà enflammées la presse, les rivaux du scientifique et les criminels notoires sont également sur l'affaire.

Une machine à mon image

Une Intelligence Mécanique du réseau Contrôle demande de l'aide aux PJ. Pour les contacter, elle utilise un automate dernier cri. D'après elle, on cherche à la détruire car elle a appris "trop de choses" sur les réalités d'Exil. C'est en fait un piège : l'Intelligence Mécanique veut se débarrasser de celle qui lui a donné naissance, une brillante Ingénieur, et prendre sa place dans l'enveloppe charnelle de la jeune femme grâce à l'équivalent d'une Machine à esprit. Arrivera-t-elle à convaincre les personnages de l'aider à enlever sa victime ?

Bis repetita

Les personnages assistent aux essais d'une nouvelle machine ingénierique, conçue par l'un de leurs amis. Malheureusement, la démonstration tourne mal, une explosion a lieu et toute l'assistance est tuée... Sauf les personnages, qui ont inexplicablement été projetés deux heures dans le passé. Il leur faut à présent empêcher l'explosion, provoquée en fait par un saboteur. A chaque échec, ils sont condamnés à reprendre depuis le début...

Ce qui rampe au dessous

Les rumeurs vont bon train dans la Cité Suspendue : suite à plusieurs accidents graves mettant en cause des machineries ingénieriques, on murmure que les Ingénieurs n'auraient plus le contrôle de la Cité ! La vérité n'est pas très éloignée : plusieurs Machines Absurdes des tréfonds fonctionnent mal, et les Horlogers qui les entretiennent d'habitude ont visiblement disparus. Une bonne occasion pour des personnages intrigués par les dessous de la Cité de s'y enfoncer. Alors qu'à la surface la lumière publique a des ratés et que certaines machineries ne sont plus alimentées, les personnages vont découvrir que les Horlogers sont victimes d'une étrange maladie...

Mystères et enquêtes

Les événements mystérieux sont nombreux en Exil : crimes inexplicables, manifestations occultes, disparitions, rôdeurs des bas-fonds, machine au comportement inexplicable. Les investigateurs ne sont jamais en reste. La nature même de d'Exil est un mystère et sa population est capable de tous les maux.

Saboteur de passerelles

Qui a intérêt à saboter les passerelles de la Cité, au risque de provoquer de nombreuses morts ? Et à tuer froidement un pauvre Mitier, qui l'a sans doute surpris pendant sa besogne ? Alors que certains accusent, sans preuve, un mouvement activiste, les personnages reprennent la piste : le coupable semble parfaitement connaître les réalisations ingénieriques...

Chasse au trésor

Les murs et les sous-sols de la Cité d'Acier recèlent de nombreux secrets, et les personnages sont sur la piste de l'un d'eux. Il s'agit peut-être d'artefact datant de l'époque des Anciens, d'une voie d'accès vers des tombeaux antiques inviolés, d'un ouvrage unique ou simplement de réponses à l'un des grands mystères de la Cité. Malheureusement, les personnages ne sont pas les seuls sur la piste et une course contre la montre s'engage...

Pour la Reine

Les personnages sont au service d'une autorité comme un Baron exiléen ou un dirigeant forgien. Leur mission est de résoudre les problèmes et de contrôler les éventuels « dérapages » des sujets de ce dirigeant. Mais ils vont peut-être découvrir que leur employeur est mêlé à de sombres affaires, ou qu'il ne mérite pas leur confiance...

Criminels de haut-vol

Défiant toute la société exiléenne, damant le pion de toutes les forces de sécurité, un groupe d'audacieux criminels fait régner la terreur dans la cité verticale. Ils n'hésitent pas à utiliser des moyens modernes (opérations menées en ballon-taxi, utilisation de gaz soporifiques), s'attaquent à de vénérables institutions exiléennes, semblent totalement insaisissables et connaissent parfaitement la Cité au point de pouvoir utiliser à leur avantage les réalisations ingénieriques. Les personnages peuvent être embauchés par une victime, travailler pour Administration ou même pour un autre groupe criminel peu satisfait de voir autant de remue ménage déranger leurs affaires habituelles. Ce groupe d'élite est mené par un ancien ingénieur pour qui chaque nouvelle action est un défi. Il met sa connaissance parfaite des arcanes de la Cité au service de ses buts criminels...

Les adeptes de la lumière

Une nouvelle secte défraye la chronique exiléenne. Celle-ci recrute tout particulièrement parmi les désespérés du rêve exiléen, mais aussi parmi

certains habitants fortunés à la recherche d'un idéal de vie. Selon son meneur, qui se dit ancien Scientiste, la Caste aurait depuis longtemps percé le secret des Portes d'Airain. Ils auraient donc la possibilité de voyager vers d'autres mondes, des paradis enchanteurs que les Scientistes gardent jalousement pour eux.

Les personnages peuvent travailler pour Administration qui désire surveiller de près ces illuminés, pour des parents inquiets de voir leur enfant embrigadé dans cette secte, ou même par les Scientistes désireux de mettre fin à cette agitation. Il est d'ailleurs temps : les illuminés souhaitent s'emparer d'un navire, s'embarquer tous ensemble pour une des Portes d'Airain et forcer les Scientistes à leur laisser l'accès au système de commande de la Porte...

Horreurs et abominations

La simple évocation des bas-fonds et des sous-sols exiléens fait frémir. Des êtres et des créatures étranges y rôdent, des gens y disparaissent, des cadavres se relèvent et les pauvres habitants font tout pour ignorer les formes pourtant bien réelles que modèle la brume opaque environnante.

Le culte maléfique

Dans les vieux bâtiments de la cité Verticale des sectes agissent, accomplissant leurs immondes rituels dans des sacrifices et de messes noires. Leurs psalmodies influencent la foule, un vent de colère et de rébellion enflamme un quartier exiléen pourtant réputé pour sa tranquillité.

Fantômes

Les abords du port, d'ordinaire si agités, sont presque déserts. Les quelques noctambules filent à toutes jambes et les filles de petites vertus ne sortent même plus. Plusieurs d'entre elles peuvent témoigner, elles ont clairement vue une forme fantomatique errer silencieusement sur les quais, le visage marqué par un air terrifiant. Peut-être est-ce là une âme en peine à la recherche de l'entrave qui l'empêche de rejoindre l'Autre Monde, peut-être une créature surgie des flots troubles de l'Océan Noir ou simplement une bien mauvaise farce perpétrée par des marins en manque d'amusement.

Vengeance par procuration

Les personnages sont invités, par une sombre nuit brumeuse, à une séance de spiritisme. Pour donner plus de sel à la soirée, l'organisatrice a choisi

comme lieu de réunion une antique résidence exiléenne réputée hantée... Sceptiques et crédules engagent une joute verbale, puis la séance commence. Soudain, l'officiante est prise de terribles tremblements, et hurle de terreur. La soirée doit être écourtée. Le lendemain, l'un des participants à la soirée est retrouvé mort, cruellement assassiné. Les autres vont suivre, et les personnages sont sur la liste... Quelque chose semble se venger d'outre tombe. Qu'ont-ils réveillés dans la demeure ?

Rébellion envers la Cité

Un thème riche en possibilité est d'opposer les personnages à la toute puissance écrasante des pouvoirs exiléens. Dans ce type de campagne, les personnages sont placés en situation d'infériorité face à la supériorité d'un organisme tel qu'Administration, l'Obsidienne ou les Scientistes. Ce type de scénarios demandent généralement des personnages révoltés par les injustices, désireux de changer les choses et suffisamment courageux pour s'y risquer...

Innocent !

Les personnages volent au secours d'un de leurs amis. Injustement accusé d'un grave crime, celui-ci, après un jugement hâtif, est déporté vers le Château. Mais les personnages entrent en possession d'éléments leur permettant d'estimer que certaines preuves ont été fabriquées de toute pièce. Le véritable coupable est en fait un proche du condamné, un individu dévoré par la jalousie, mais qui a la "chance" d'être Fonctionnaire. Pour prouver la vérité, les personnages devront avoir le courage de braver Administration, qui refuse d'imaginer possible une erreur judiciaire.

Le savoir d'Administration

Les personnages appartiennent à un groupe d'activistes politiques, farouchement décidés à faire vaciller Administration. Grâce à l'un de leurs membres, ils peuvent avoir accès à l'une des salles de stockage des mémodisques de la bureaucratie exiléenne. Iront-ils jusqu'au bout, comme le veut le meneur de leur mouvement : détruire les banques de données de la Cité, afin que les administrés se "libèrent" de la poigne tentaculaire des Fonctionnaires ?

Aventures sur l'Océan Noir

L'océan d'Exil est à l'image de la Cité : vaste et indompté... Les générations de marins qui l'ont parcouru en tous sens n'ont pas réussi à comprendre tous ses mystères et sa furie est devenue légendaire. C'est au tour des personnages de prendre la mer. Ils apprendront vite qu'on ne peut maîtriser cette masse noire et insondable.

Une bouteille à la mer

Un message de détresse est retrouvé par le plus grand des hasards, au pied d'une plate-forme de pêche, enregistré sur un phonographe placé dans une bouée. L'auteur du message s'identifie comme étant l'un des passagers du "Songe errant", un navire de ligne forgien disparu corps et bien en mer deux ans plus tôt. Plusieurs personnes auraient survécu au naufrage et auraient trouvé refuge sur une île étrange. Les personnages sont à la tête de l'expédition de secours. Mais pour atteindre, l'île, ils ne sont pas au bout de leurs efforts : leur navire devra franchir la terrible Barrière, zone instable de l'Océan Noir faite de tourbillons et de tempêtes soudaines, avant d'aborder la fameuse île faite de rocs déchirés. Deux ans après, reste t'il seulement quelqu'un à sauver ? Et si l'île abritait autre chose que des survivants ? Où que le message soit un faux destiné à attirer de nouveaux navires sur l'île ?

La nef du soir

Alors que leur navire a coulé, les personnages sont recueillis à bord d'un grand voilier croisant sans relâche sur l'Océan Noir. Sans autre explication, les voilà mis aux fers. Le capitaine, obnubilé par la disparition en mer du navire de son frère, recherche celui-ci sans relâche. Allant de pêcheries en pêcheries, il recueille tous les témoignages fantaisistes des ivrognes concernant des apparitions de bateau fantôme, qu'il traque ensuite pendant de longues et infructueuses semaines. Il est persuadé de pouvoir ramener son frère du côté des vivants s'il réussit à le retrouver. Son obsession commence à tourner à la folie, et l'équipage, épuisé, est à un doigt de se mutiner...

La tempête du siècle

Le navire à bord duquel les personnages voyagent est soudainement pris dans une terrible tempête. Alors que tout semble perdu, la vigie annonce qu'il voit une bouée lumineuse ! Sous les rafales de pluie, c'est bien une plate-forme ballottée par les flots déchaînés que l'on aperçoit. Vétuste et désaffectée, cette pêcherie n'abrite que quelques personnes qui n'ont manifestement pas envie d'être dérangées par qui que ce soit. Bientôt, un autre

navire, transportant manifestement des marchandises illicites pour Exil, accoste la plateforme. La tension monte d'un cran. Au milieu de la nuit, alors que la tempête redouble d'intensité et semble ne pas vouloir finir, un des membres d'équipage est retrouvé assassiné. Un sombre huis clos s'engage alors. Qui est le coupable ? Qu'avait découvert la victime ? Pourquoi les marins du second navire refusent-ils obstinément d'ouvrir les caisses qu'ils transportent ?

Espionnage

En développant ce thème, vous allez pouvoir mêler les personnages au grand jeu qui oppose les nations forgiennes entre elles ainsi qu'avec Exil. Qu'ils soient des agents zélés d'un gouvernement du continent ou qu'ils appartiennent à la sinistre Obsidienne exiléenne, les personnages sont des professionnels entièrement dévoués à leur cause, qui ne se posent pas de questions et qui n'ont pas peur de tuer... C'est un univers fait de plans retors, de morts subites, de drames feutrés et de faux semblants... Vol de document, sabotage, instillation de fausses informations, pression ou assassinat : les possibilités d'action sont nombreuses.

Le Contrat

Un agent de l'Obsidienne, poursuivi, meurt dans les bras des personnages en leur murmurant un message énigmatique à l'oreille. Que savait-il ? Pourquoi a-t-il été tué ? Les personnages feraient mieux de le découvrir vite : dans quelques heures, un pion "sacrifiable" va exécuter en pleine réception diplomatique un officiel d'Autrelles. Le tueur sera à son tour éliminé par ses employeurs, et tout prouvera que l'homme était piloté par la Sostrie. Il n'en est rien : le cerveau de l'opération est un agent kargarlien, qui espère provoquer une guerre entre Autrelles et la Sostrie...

La colère gronde !

La population ouvrière d'Exil est en ébullition. Plusieurs accidents industriels récents ont enflammé sa colère et la Sûreté Générale a stupidement donné l'ordre de charger des familles qui ne réclamaient que justice. Dans l'ombre, plusieurs agitateurs semblent jeter de l'huile sur le feu et, bientôt, la situation devient explosive. Au même moment, un célèbre penseur social populaire est assassiné, et tout accuse l'Obsidienne... En fait, c'est une cellule d'espions sostriens qui est responsable : ils ont délibérément provoqué

plusieurs accidents, excité la foule et assassiné le militant. Le but est de provoquer un vaste mouvement social qui paralyserait la Cité et permettrait à la Sostrie de prendre un avantage économique important sur le Continent.

Exil, nid d'espion

Un criminel forgien a dérobé les plans secrets d'une nouvelle arme aux sostriens. Acoquiné avec des criminels exiléens, il désire vendre les plans au plus offrant. Les personnages font justement partie des acheteurs potentiels et sont en contact avec l'homme pour récupérer les documents. Mais ils ne sont pas les seuls à s'y intéresser et l'apprenti espion fait monter les enchères : un jeu dangereux car tous les services secrets aimeraient récupérer les documents sans rien payer... Quand aux Scientistes, ils sont inquiets : les plans prouvent qu'ils collaborent avec les sostriens à la construction de matériel de guerre, à l'encontre des directives de la cité exiléenne...

Guerres et militaires

Sur Forge et Exil, les forces militaires sont omniprésentes. Alors que les états indépendants de Forge luttent les uns contre les autres, certains, plus ambitieux, tournent leurs ambitions vers la Cité Lunaire. Cette dernière n'est pas en reste et fournit allègrement les plus offrants des continentaux. Ce commerce est sujet à des manigances nombreuses et d'envergures pour le contrôle de la puissance militaire. L'armement est aussi l'un des sujets d'étude les plus importants des ingénieurs et des Scientistes.

Élite

Les personnages font partie d'un groupe restreint de militaires très entraînés. Ils peuvent être au service d'un état de Forge où travailler pour l'armée exiléenne, qui envoie parfois des corps expéditionnaires sur le Continent. Ils ont alors accès au meilleur équipement et se voient confier les missions les plus périlleuses : enlèvement, frappe éclair, sabotage... Les personnages peuvent aussi être des mercenaires efficaces, aux talents recherchés par les différentes nations forgiennes.

Derrière les lignes ennemies

Coupés de leur unité par une contre-attaque soudaine, les personnages se retrouvent coincés derrière les lignes ennemies, avec plusieurs blessés. Alors que le blizzard forgien se lève, les voilà

obligés de traverser le camp adverse, au milieu des villages en flammes, des champs de bataille, des tranchées et des véhicules éventrés. Se faire prendre est inacceptable : les personnages ont avec eux les cartes détaillées des positions ennemies, et il faut que celles-ci atteignent leur état major.

Paix

Toutes les guerres, même les plus éprouvantes, ont une fin. Le dénouement d'un conflit est bien souvent du à une poignée d'hommes et des femmes courageux et déterminés. La tâche des messagers de la paix est ardue car de nombreuses personnes s'enrichissent par le biais des conflits et font tout pour les prolonger. Les personnages peuvent ainsi être des négociateurs chargés de la médiation entre les belligérants.

Le Passager des Ombres

Avant toute chose...

Lieu

Ce scénario se déroule dans la Cité Verticale. Les joueurs comme leurs personnages vont être amenés à découvrir plusieurs quartiers d'Exil, du plus classique au plus miteux.

Parmi les endroits les plus remarquables, citons la Bibliothèque Universelle et les Jardins Suspendus. Les personnages auront également la « chance » de visiter certaines zones des bas-fonds.

Synopsis

Les personnages vont partir à la poursuite d'une créature étrange et inquiétante, suscitant la peur du peuple exiléen. Ils vont découvrir peu à peu que la créature est en fait un scientifique en fuite, rongé par un mal qu'il a lui-même créé. Obsidienne et Scientistes en ont après cet individu, les joueurs seront libres de l'aider ou de participer à sa capture.

Ambiance

Le Passager des Ombres est un scénario d'enquête, teinté d'occultisme, dans les rues de la Cité d'Acier. Les joueurs pourront découvrir la brume éternelle et l'odeur âcre des bas-fonds, le gigantisme silencieux de la Bibliothèque Universelle et méthodes expéditives de l'Obsidienne et des Scientistes.

Personnages

Ce scénario est destiné à un groupe de personnages avides de mystères et d'enquêtes. La présence d'un Fonctionnaire est souhaitable mais pas obligatoire. La motivation est évidente pour un Pandore, un Agent Secret, un Agent de l'Obsidienne, un Journaliste, etc.

Prologue

Où le lecteur découvre les événements qui ont eu lieu précédemment

Cela fait maintenant un mois que **Fredrich Torb** a fui la forteresse scientifique pour Exil. Réfugié dans un quartier des bas-fonds, près d'un puit d'évacuation industrielle, il a découvert les effets secondaires, néfastes, de l'élixir qu'il a mis au point : une puissante accoutumance et une imperméabilité aux rayons lumineux progressive et définitive.

L'ex-Scientiste s'est débrouillé pour trouver le matériel et les composants nécessaires à sa fabrication, en traitant avec des escrocs et des voleurs locaux. Il subvient donc à ses besoins en troquant avec les habitants de son quartier, vendant ses talents de médecin contre nourriture et matières premières pour sa « drogue ».

Mais le mal le ronge peu à peu (cf. **Élixir Sombre**) : son organisme réclame des doses de plus en plus fréquentes et l'homme est arrivé à un stade où son corps ne réfléchit que faiblement la lumière. S'il arrive encore à tromper ses semblables dans les ruelles sombres des bas-fonds, il ne peut plus sortir à la lumière, pourtant faible, des hauteurs d'Exil sans être repéré par les passants. Plusieurs habitants ont été effrayés par la vision de son corps d'ombres et de ténèbres.

Se sentant faiblir, il a commencé à travailler sur un moyen lui permettant d'inverser le processus. Ne disposant pas des outils et ressources adaptés, il commence à « visiter » les hauts-lieux de science exiléens : d'abord la Bibliothèque Universelle (pour obtenir les ouvrages en chimie et mycologie qu'il

utilisait dans la forteresse scientifique), puis la demeure d'un apothicaire réputé (pour se procurer les composants rares utilisés dans sa potion).

Parallèlement, des rumeurs courent sur une créature, issue des ténèbres des sous-sol urbains, remontant à la surface pour accomplir des meurtres sanglants. Les citadins ont en effet assimilé la vision d'une ombre rampante à la démarche saccadée (Fredrich et sa claudication) à une série de meurtres qui a eu lieu dans la cité. Fredrich n'est absolument pas impliqué dans ces crimes atroces, mais son corps d'ombres mouvantes a été aperçu, contrairement à celui de l'assassin.

Note : il est important, pour l'atmosphère de ce scénario, que les joueurs fassent cette fausse correspondance entre Fredrich et le meurtrier sanglant. Le doute doit planer, jusqu'au dernier moment...

Fredrich Torb, Scientiste en fuite

Un homme qu'une quarantaine d'années, avec de petits yeux marrons et un nez cassé. Originellement chauve et parfaitement rasé comme le veut la coutume scientifique, il laisse la nature reprendre ses droits depuis qu'il s'est échappé de la forteresse scientifique. Les personnes qui seront éventuellement amenées à le croiser le décriront plutôt avec une barbe naissante et des cheveux très courts (bruns). Cette description ne peut être donnée que par des individus qui ont croisé l'homme les premiers jours de son arrivée en Exil : ses traits sont maintenant masqués par les effets de l'Élixir Sombre.

De taille moyenne, pour un gabarit standard, il boite légèrement en raison d'une vieille blessure à la jambe gauche, séquelle de l'éducation malsaine et éprouvante de la Caste scientifique.

Soumis et travailleur lorsqu'il était encore au sein de la Caste, son seul réconfort était de pouvoir faire profiter la société exiléenne des résultats de son groupe de recherche. Quand il découvrit que son travail pouvait lui permettre de sortir de l'enfer scientifique, il a pris la décision de fuir. Profitant de l'inquiétante aptitude que lui donne son breuvage, il est parvenu à sortir du bastion et gagna la Cité Verticale. Il se cacha alors dans un quartier des bas-fonds, espérant se faire oublier des dirigeants Scientistes.

Libre, il pensait pouvoir effacer toutes ces années à servir la Caste et entreprit de refaire sa vie en Exil. Malheureusement, l'absorption de la potion l'a empoisonné et rendu dépendant. Aujourd'hui, il se meurt et doit ingurgiter régulièrement le breuvage

pour survivre.

Entre la vie et la mort, il tente maintenant de réunir les connaissances et le matériel nécessaire pour élaborer un antidote à sa potion, ironique libératrice de sa captivité soumise.

Friedrich Torb

Attributs

PHY	Faible
MEN	Excellent
SOC	Faible
ADA	Moyen
REA	Bon

Détachement : 9
Points de Santé : 8
Archétype : Scientiste
Niveau de vie : Pauvre

Talents

Espion	5**
Lettré	12*
Médecin	8
Occultiste	9
Psychologue	6
Savant	15*
Scientiste	14*
Citadin	4

* : les domaines de prédilection de Fredrich sont la biologie, la chimie et la mycologie. Il possède également des connaissances solides en physique, plus particulièrement dans le domaine des radiations lumineuses, d'origine naturelles ou artificielles.

** : lorsqu'il absorbe son « Élixir Sombre », son talent pour se dissimuler augmente considérablement. Considérez que son Talent *Espion* est de 16 après absorption du breuvage et qu'il diminue d'un point par heure. Les effets disparaissent progressivement mais pas définitivement.

Élixir Sombre, breuvage aux propriétés inquiétantes

L'Élixir Sombre a été mis au point, par hasard, lors de manipulations destinées à optimiser le développement d'une variété de champignons. Les

recherches de Fredrich Torb sur l'influence de la lumière et de l'obscurité ont donné naissance à une solution chimique aux propriétés surprenantes. La forme de vie (végétale ou animale) qui absorbe ce composé devient pour ainsi dire « transparent à la lumière ». Cette transparence n'est pas totale mais c'est comme si les rayons lumineux peinaient à éclairer l'entité traitée. Cette découverte fut gardée secrète par son inventeur qui en usa pour s'échapper de la forteresse scientiste et ainsi mettre un terme à son asservissement physique et mental. Il découvrit plus tard le revers de la médaille : un empoisonnement lent et une dépendance physique importante.

En terme de règles, on considère l'*Élixir Sombre* comme un poison qui à la faculté de diminuer l'exposition aux rayons lumineux (naturels ou artificiels). La personne (ou l'animal, la plante, etc.) qui en absorbe subit cet effet mais développe une dépendance physique à la substance. Elle doit alors en assimiler de nouveau, et ce, de plus en plus fréquemment. Tout manque à cette règle entraîne de violentes douleurs crâniennes et cutanées qui, à terme, peuvent entraîner la mort.

De plus, l'organisme développe progressivement cette réfraction à la lumière. Petit à petit le sujet « disparaît » de la vue des vivants (il reste toutefois repérable, ce n'est en aucun cas un fantôme immatériel ou invisible). L'observateur a l'impression que le sujet ne constitue plus qu'une ombre à la forme vaguement humanoïde.

Elixir sombre

Vecteur : Élixir Sombre (extrêmement rare !)
Assimilation : entre une et deux heures pour la première dose, plus rapide pour les suivantes
Malignité : spéciale. On peut la considérer grave
Périodicité : spéciale. Elle est de plus en plus courte
Symptômes : perte de la capacité à réfléchir les rayons lumineux.
Traitements : aucun connu

Les effets secondaires sont le plus grave problème causé par l'ingestion de L'Élixir Sombre. Le sujet doit absorber régulièrement du produit sous peine de subir de violents maux de tête et des douleurs cutanées atroces. Le manque finit par entraîner la mort, dans d'horribles spasmes...

Acte Premier

Où les personnages se lancent sur les traces d'une ombre

Les Personnages découvrent (dans la presse, à leur travail, par leur supérieur) qu'un vol a été commis à la Bibliothèque Universelle : l'auteur de ce vol aurait emporté des ouvrages rares, stockés dans l'une des nombreuses sections réservées de l'établissement. Les Pandores ont bien sûr ouvert une enquête et on laisse entendre que l'Obsidienne serait également sur l'affaire.

Si l'un des personnages achète un quotidien exiléen pour lire l'article, il pourra remarquer que le papier fait référence à un autre cambriolage étrange, mais de moindre ampleur : la *Boutique de L'Apothicaire* a également été victime d'une effraction cette même nuit...

Vous pouvez glisser cette information au milieu d'autres titres en première page (Effondrement d'un vieux bâtiment dans les bas-fonds. Championnat universitaire sportif. Première représentation, à l'Opéra, du « Vent dans les cimes », l'histoire romanesque d'un jeune homme parcourant les étendues glaciales du Nord de Forge pour retrouver sa bien-aimée. L'écorcheur fait une quatrième victime dans la Cité universitaire. Le Syndicat des chauffeurs de Ballon-taxi manifeste contre la mise en place d'automates-pilotes, etc.) pour éviter que les joueurs voient directement le lien entre les deux vols.

Plusieurs possibilités s'offrent aux joueurs pour débiter leur enquête. Ils devraient partir dans l'optique de trouver un cambrioleur ou autre malfrat et n'attribuer les ragots de créatures ténébreuses qu'à l'imagination fertile des masses populaires. L'idée est de les faire douter de cette évidence : les joueurs doivent comprendre que des créatures rôdent au sein de la Cité...

- la Bibliothèque Universelle
- la Boutique de l'Apothicaire
- un commissariat de Pandores
- l'agence de Presse de l'Indépendant Exiléen
- éventuellement les bas-fonds, à la recherche de témoins oculaires ou d'informations

La Bibliothèque Universelle

L'effraction à la bibliothèque a fait le tour de la Cité Verticale, la presse et le bouche à oreilles aidant. Cependant, des personnages qui se rendent sur place ne remarqueront rien d'anormal, si ce n'est l'ébullition constante qui règne à ses portes :

l'endroit constitue en effet l'une des plus grandes fourmilières d'Exil, en tout cas la plus impressionnante.

A moins de compter parmi eux un Fonctionnaire ou du moins, quelqu'un mandaté par une autorité reconnue (Scientiste, Obsidienne, Noble très influent, chargé de mission du Consistoire, etc...), les personnages auront beaucoup de mal à obtenir des informations sur l'effraction. Les bibliothécaires sont généralement obtus et suivent le règlement au pied de la lettre. Il faut s'armer de patience, de calme et de subtilité pour arriver à obtenir des informations intéressantes...

Obtenir des informations de la part des bibliothécaires :

- Talents : *Fonctionnaire, Orateur* (difficulté du jet majorée de 1), *Lettré* (difficulté du jet majorée de 3)
- Informations sur le fonctionnement de la bibliothèque : tâche *facile* [+3]
- Informations sur le personnel ou les ouvrages : tâche *moyenne* [0]
- Informations sur l'effraction : tâche *délicate* [-3]
- Informations sur les secteurs réservés : tâche *difficile* [-6]

Voici les informations qu'ils peuvent apprendre, à vous le soin de les divulguer en fonction des prestations de vos joueurs :

- il y a eu effraction, car une personne non autorisée à pénétrer dans un secteur qualifié de « sensible », interdit au public.
- l'effraction a eu lieu en plein jour, alors que l'accès au secteur en question est réglementé.
- plusieurs ouvrages ont été dérobés : traités de chimie, physique de la lumière, mycologie.
- l'accès au secteur se fait à l'aide d'une carte perforée.
- les bibliothécaires sont les seuls à disposer de cette carte qui leur garantit l'accès à certains secteurs. Chaque individu a les droits d'accès sur certains secteurs.
- un bibliothécaire a déclaré la perte de sa carte d'accès le jour du vol.
- l'homme en question a été interrogé par les autorités et même par l'Obsidienne paraît-il...
- ce bibliothécaire se nomme Ernard Venfrond (il ne sait rien !)
- une délégation scientifique est venue posé des questions à certains fonctionnaires haut placés de la Bibliothèque.

Prenez bien le temps de décrire l'intérieur de la bibliothèque avec ses couloirs gigantesques et les centaines de milliers d'ouvrages qu'ils renferment (Cf. la Bibliothèque Universelle dans le chapitre La Cité Universitaire)

Certains personnages voudront peut-être profiter de la visite pour faire la demande d'une carte d'accès, ou pour s'inscrire à l'une des visites guidée du complexe. Faites leur ressentir l'architecture colossale et pesante des lieux, insistez sur le gigantisme et la fréquentation plus qu'importante des salles de lectures. La Bibliothèque possède un équipement technologie de pointe : un lecteur converse avec un terminal et son intelligence mécanique, un automate à roues apporte une pile d'ouvrage à un vieux professeur de l'Université, des chariots élévateurs transportent les lecteurs d'étages en étages dans un haut couloir, réaménagé à échelle humaine.

La Boutique de l'Apothicaire

C'est un magasin de taille moyenne, situé dans un bloc paisible, tout près de la Cité administrative. Fréquenté principalement par des gens de statut moyen, comme en témoigne les prix pratiqués, le lieu propose toutes sortes de produits (onguents, médicaments, potions, lotions, philtres) lesquels sont achetés plus par exotisme que pour leur efficacité, pas toujours évidente à démontrer.

Achille Grimaud, le gérant, a su aménager ce « lieu à la mode » pour lui conférer la magie d'une ambiance vieillotte digne d'un laboratoire alchimique médiéval. Les toiles d'araignées y sont laissées pour ne dire encouragées ! Les meubles sont de vieilles réalisations artisanales en bois de Forge, laissées volontairement à la merci de la poussière pour renforcer l'atmosphère mystique. Le tout est faiblement éclairé par des jeux de bougies coulantes et colorées. De l'encens y brûle en permanence.

Note : vous pouvez profiter de la visite des personnages pour leur faire rencontrer une figure importante d'Exil : la Boutique de l'Apothicaire est depuis trois mois un lieu en vogue (c'est pour cette raison que Fredrich a choisi d'en faire la « visite »). On y vient pour être vu ou pour acheter un cadeau original par son exotisme.

Voici que les joueurs pourront apprendre en interrogeant le gérant :

- Le cambriolage a eu lieu dans la nuit. Achille

n'a rien entendu. Ses appartements ne sont pas dans la même rue que la boutique.

- On lui a volé des matières premières uniquement, aucune préparation achevée.
- Il n'a aucune idée de ce que l'on peut faire avec ces « composantes ».

Les joueurs voudront sûrement interroger les passants des environs (une maison de passe se tient à quelques mètres de la boutique, sur le trottoir d'en face). Ils remonteront alors vers une prostituée du nom de Lulu Paluche, une employée régulière du « Velours Mauve ». Les personnages pourront la rencontrer en fin d'après-midi ou en début de soirée, à l'intérieur de l'établissement (lequel est fermé la journée...).

Achille Grimaud, commerçant éclairé et charlatan occasionnel.

Ce vieil homme (il a soixante-huit ans, un âge vénérable en Exil) au nez crochu, porte de petites lunettes rondes sur ses yeux clairs et malicieux. De petite taille, il souffre d'arthrose mais prétend que ses maux seraient terribles sans une décoction spéciale (en vente dans ses rayons bien sûr !).

Vif d'esprit et toujours enclin à marchander, il a ouvert cette boutique il y a peine un an et jouit aujourd'hui d'une bonne réputation auprès des nobles et des fonctionnaires exilés. Il a tout de suite compris que l'on venait à la Boutique de l'Apothicaire plus pour l'ambiance et le plaisir d'acheter que par réelle nécessité. Il joue donc sur cette image et l'a exploité à merveille.

Il ne sait pas pourquoi il a été cambriolé. Ce n'est pas un chimiste et encore moins un occultiste.

Achille Grimaud

Attributs

PHY Faible
 MEN Bon
 SOC Excellent
 ADA Nul
 REA Bon

Points de Santé : 8
 Archétype : Commerçant
 Détachement : 4
 Niveau de vie : Moyen

Talents

Artiste[décorateur] 5
 Artisan[apothicaire] 10

Bricoleur	8
Commerçant	16
Fonctionnaire	6
Gentleman	7
Lettré	10
Médecin	10
Occultiste	7
Psychologue	14
Savant	6
Citadin	4

Lulu Paluche, fille de joie facilement impressionnable

Lulu serait une fille jolie si un maquillage voyant ne venait pas charger ses traits. Brune, les cheveux courts et les yeux sombres, le visage de la jeune femme est marqué par sa vie difficile. Elle rêve d'une existence meilleure et de célébrité mais n'a jamais eu le courage de mettre un terme à sa vie actuelle. Elle fait un peu de peinture, en secret, quand elle trouve de quoi acheter toiles, pinceaux et gouaches. C'est une jeune femme sensible qui cache son mal-être derrière un langage dur et une activité déshonorante.

Lulu Paluche

Attributs

PHY Faible
 MEN Moyen
 SOC Bon
 ADA Moyen
 REA Moyen

Points de Santé : 8
 Archétype : Prostituée
 Niveau de vie : Pauvre
 Détachement : 3

Talents

Artiste[courtisane]	7
Artiste[peintre]	7
Bagarreuse	5
Commerçante	8
Espionne	6
Gentedame	5
Citadine	11
Psychologue	4
Sportive	6

Ce qu'elle a vu

Alors qu'elle prenait une bouffée d'air dans la rue à la fin de sa soirée de travail, elle a entendu un bruit de verre brisé : une vitre de la *Boutique de l'Apothicaire* venait d'être brisée et un rôdeur en visitait les rayons.

Elle épiait l'intérieur par la vitrine, tentant d'apercevoir l'individu qui mettait un peu de sel dans sa morne existence quand une créature noire surgit de nulle part et la bouscula violemment, éructant un horrible râle. Elle a ensuite perdu connaissance...

Si les joueurs lui demande de donner une description de cette « créature », elle se remémorera quelques détails : deux yeux (de taille humaine) entièrement noirs et une forte odeur de soufre (cette odeur vient d'une conduite d'évacuation industrielle qui s'écoule derrière la demeure de Fredrich). De plus la « bête » tenait quelque chose entre les mains, elle n'a pas eu le temps de distinguer quoi...

Photographies à l'appui

Les soupçons des personnages seront confirmés par la publication de quelques photos dans un quotidien exiléen, *Les Passerelles*. Trois clichés, de fort mauvaise qualité, montre ce que le journaliste a baptisé « Le Passager des Ombres ». L'auteur des photographies affirme avoir vu disparaître la créature dans une rue pour réapparaître un peu plus loin.

Les joueurs voudront peut-être remonter jusqu'au photographe (il s'agit d'un jeune homme, qui travaille en indépendant pour le quotidien, il est connu pour des « clichés sensations »). La seule chose qu'il pourra apprendre aux personnages, c'est l'endroit où il a pris ses clichés (il s'agit du quartier où réside Fredrich).

Le point sur la situation

Les personnages devraient réunir petit à petit des indices, ils feront très certainement le lien entre les deux cambriolages sans trop de problème (si ce n'est pas le cas, aidez-les : un indicateur, une relation, un journaliste peut leur venir en aide...)

Ils doivent commencer à douter de la « bestialité » de la « créature des ombres » et devraient prendre la direction des bas-fonds pour la suite de leur enquête...

L'Obsidienne pourra les avoir accoster s'ils n'ont pas agit de manière discrète et peut-être que les mercenaires engagés par les scientifiques sont venu interroger Achille au même moment qu'eux.

Quelques notes sur les autres protagonistes de l'histoire

Voici quelques indications sur les deux organisations à la poursuite de Fredrich Torb, ainsi que sur les meurtres dont la foule l'accuse. Vous pouvez les utiliser comme bon vous semble : ils peuvent servir aux personnages pour récolter des éléments sur le mystérieux fugitif et permettre au joueurs de découvrir quelques unes des nombreuses particularités d'Exil.

l'Obsidienne dans tout ça...

l'Obsidienne est à la recherche du cambrioleur de la Bibliothèque Universelle. Les ouvrages dérobés relevant de sujets sensibles, la police secrète exiléenne veut mettre la main sur leur nouveau propriétaire. Les agents chargés de l'enquête ont fait le lien avec le cambriolage de la *Boutique de l'Apothicaire*. S'ils tombent sur les personnages et découvrent que ces derniers fouinent dans le même jardin qu'eux, ils s'empresseront de mener une petite enquête sur leur compte et les préviendront « gentiment » de ne pas interférer avec leur service...

Les Agents de l'Obsidienne

Attributs

PHY	MOY
MEN	BON
SOC	MOY
ADA	BON
REA	FAI

Points de Santé : 12

Détachement : 8 (les gars de l'Obsidienne ont l'habitude d'en voir de toutes les couleurs)

Armure : 2 (gilet en cuir renforcé, porté sous les vêtements normaux)

Équipement : pistolet à aiguilles, jeu de rossignols, plus tout l'équipement que vous jugez nécessaire.

Talents

Bagarreur	10
Barreur	5
Bricoleur	4

Cavalier	5
Connaisseur [pègre]	10
Escrimeur	8
Espion	8
Fonctionnaire	5
Tireur	10
Citadin	12

les Scientistes dans tout ça...

Les Scientistes ont mal vécu la fuite de l'un de leurs membres et leurs dirigeants ne sont pas du genre à oublier un tel acte. Leurs membres ne s'occupant jamais d'une telle besogne, ils ont engagés un petit groupe de mercenaires, le genre crasseux et peu respectueux de la vie humaine. Ils écument les quartiers de la Cité Verticale dont ils connaissent les meilleures planques. Ils ne sont ni agréables, ni tendres, ils sont payés (plutôt grassement) pour un boulot et le font, point.

Les mercenaires au service des scientifiques

Un groupe qui comporte autant de membres que le nombre de personnages joueurs.

Attributs

PHY BON
 MEN FAI
 SOC FAI
 ADA BON
 REA MOY

Points de Santé 12

Détachement : 5

Niveau de vie : Moyen

Armure : 1 (vêtements renforcés)

Équipement : armes de poings (matraque), arme de poing (pistolets)

Talents

Acrobate 5
 Bagarreur 12
 Barreur 7
 Sportif 7
 Citadin 9
 Filou 10
 Tireur 10

Les meurtres sanglants dans tout ça...

Une série de meurtres atroces défraye la chronique

exiléenne depuis un peu plus d'un mois. Les personnages en entendent parler partout dans Exil, les événements les plus horribles prennent toujours le pas sur les banalités de la vie quotidienne...

Les faits sont là : quatre corps retrouvés, en seulement 7 jours : Les Pandores n'ont trouvé aucun lien entre les victimes (une jeune Fonctionnaire prometteuse, un mitier anonyme, un militaire et un étudiant) mais les corps présentaient tous la même blessure : la peau du sein droit déchiquetée, les tissus déchirés et le cœur arraché. La sauvagerie du *Modus Operandi* fait des meurtres le principal sujet de discussion des troquets.

Cette sombre affaire n'a aucun lien avec l'intrigue. Les crimes sont l'œuvre d'une *Aberration* qui hante les profondeurs de la cité. Cette fausse piste est surtout présente pour faire prendre conscience d'une des nombreuses facettes de la Cité Verticale aux joueurs qui découvrent l'univers d'Exil.

Toutefois, si les joueurs s'engagent sur cette piste, vous pouvez développer cet « interlude » comme bon vous semble. Ce sera certainement l'occasion d'une visite aventureuse des sous-basements exiléens.

Acte Second

Où l'on part à la poursuite d'une ombre bien mystérieuse

Tôt ou tard, les personnages devraient remonter la piste du *Passager des Ombres* jusqu'à un bloc des bas-fonds, non loin du port (on entend les sirènes des navires).

Sur place, les habitants indiqueront (moyennant peut-être quelques espèces sonnantes et trébuchantes) le taudis où vit « l'homme des ombres », comme ils ont coutume de l'appeler. En effet, les citadins de son quartier le connaissent, puisqu'ils troquent avec lui ! L'entraide est très forte au sein des laissés pour compte, l'idée de dénoncer Fredrich n'est venue à personne...

Note : Attention toutefois aux personnages qui monnaient leurs informations en faisant étal de leur richesse, ce qui inciterait une bande de malfrats locaux à sortir couteaux et casse-têtes pour revendiquer une « petite taxe locale » (*Physique* Moyen, *Bagarreur* 8, *Citadin* 10, PdS 12).

La demeure de Fredrich

On y pénètre par une vieille porte métallique, rouillée et trouée en de multiples endroits. Le simple fait de la pousser provoque un grincement sonore. Il est plus discret de passer par l'unique fenêtre qui n'est plus munie de volets depuis longtemps.

L'intérieur est délabré, une forte odeur rance agresse les narines (test de talent Savant ou Scientiste, difficulté 0 pour déterminer qu'il s'agit d'un composé soufré : une énorme conduite se déverse juste derrière l'habitation). Un coin de la pièce sert de cuisine (restes de nourriture, gamelles, etc.), un autre sert de chambre (un grand drap et un oreiller improvisé avec du tissu et un bloc de bois pourri).

Une porte donne sur un autre petite pièce aménagée en laboratoire sommaire. Alors qu'ils fouillent la première pièce, les personnages entendront du bruit dans cette annexe. Fredrich a terminé de distiller sa dose d'*Élixir Sombre* (rappelez-vous qu'il est dépendant) et fuit maintenant par la fenêtre. La poursuite s'engage !

Note : Il est très peu probable pour que les personnages surprennent Fredrich chez lui. L'homme paye un gamin des rues, Ernest, pour le prévenir de toute visite bizarre dans cette rue.

Poursuite dans les bas-fonds !

Les personnages devraient vraisemblablement se lancer derrière Fredrich. Ce dernier ignore que les personnages ne sont pas ses ennemis. Mais plusieurs personnes étant déjà à ses trousses, la fuite est un choix raisonnable. L'homme a un gros avantage sur eux : non seulement il connaît bien le quartier, mais en plus, son corps est à un stade où il ne réfléchit que très faiblement la lumière. Les personnages ont l'impression de le voir disparaître dans une zone d'ombre pour réapparaître dans une autre.

Il faut que les joueurs aient l'impression de poursuivre une créature surnaturelle plutôt qu'un humain. Faites leur faire des jets de recherche, de pistage et de perception (Talent *Chasseur*) pour ne pas perdre sa trace et des jets de Talent Sportif pour l'exercice physique éprouvant que constitue cette poursuite effrénée. Fredrich ne devrait toutefois pas les distancer, son physique est très affaibli par le poison.

Alors qu'ils sont presque à sa hauteur, il le verra « prendre d'assaut » un pilote de ballon-taxi à l'arrêt sur une plate-forme : le pauvre homme est bousculé par dessus le bastingage de son appareil et Fredrich

s'envole doucement vers les hauteurs d'Exil. La seule solution pour ne pas le perdre est de suivre également la voie des airs : justement, un autre ballon-taxi vient au secours de son collègue. Les joueurs n'ont plus qu'à le réquisitionner.

Poursuite dans les airs !

Voici quelques indications techniques pour gérer cette course-poursuite aérienne. Il faut garder à l'esprit que les ballon-taxis ne se déplacent pas très vite (40 km/h tout au plus) mais cela doit suffire à tenir les joueurs en haleine.

Conduire un ballon-taxi : Talent *Barreur*

- Décollage : un jet, difficulté délicate [-3]
- Conduite, zone dégagée : jets, difficulté facile [+3]
- onduite, zone encombrée : jets, difficulté moyenne [0]
- atterrissage : un jet, difficulté délicate [-3]

On considère qu'un ballon-taxi à un capital de 30 Points de Santé. A chaque fois que le barreur rate un jet (sauf ceux de conduite en zone dégagée), il accroche le ballon-taxi à un bâtiment et l'appareil perd autant de Points de Santé que la marge d'échec. En cas d'échec critique la perte est doublée. Si le véhicule descend à zéro Points de Santé (ou en dessous) il s'écrase et les passagers doivent effectuer un jet de talent *Acrobate* ou *Sportif* pour éviter de se blesser gravement.

Ne pas se blesser en cas de crash : Talent *Acrobate*

- Difficulté : laissé à l'appréciation du Meneur de Jeu, en fonction de la hauteur de chute.
- Action d'éclat : pas de blessures
- Réussite: blessure légère
- Échec : blessure sérieuse
- Échec critique : blessure grave

Narrez la poursuite, sous le regard incrédule des habitants. Si vous le désirez, vous pouvez pimenter cette scène en faisant intervenir l'Obsidienne ou le groupe de mercenaires engagés par les Scientistes. Que vous choisissiez l'un ou l'autre, la tactique sera identique: ils tenteront d'abattre Fredrich et si les personnages sont dans le viseur, tant pis pour eux...

Dirigeables mercenaires ou de l'Obsidienne

Points de Santé : 30

Armement : mitraillette lourde, dégâts +6

Équipage : un pilote (*Barreur 10*), un tireur (*Tireur 10*) et deux passagers.

Fredrich entraîne tout ce beau petit monde dans les hauteurs d'Exil, il effectue finalement un atterrissage « au petit bonheur la chance » au milieu des Jardins Suspendus. Il va maintenant profiter de la foule et du dédale de végétation et d'acier pour semer ses poursuivants.

Acte Troisième

Où l'on découvre toute l'histoire dans un cadre enchanteur

Tous les protagonistes (au moins notre fugitif et les personnages) de cette course devraient se retrouver dans les jardins suspendus (cf. le chapitre sur les Palais et Jardins exiléens pour les décrire) suite à un atterrissage plus ou moins réussi.

Si les véhicules aériens ont beaucoup souffert lors du vol, vous pouvez décider qu'ils s'enflamment (les ballons sont remplis à l'Hélium, un gaz à la stabilité tout en nuances...) juste après que leurs passagers les aient abandonné, histoire de renforcer l'effet spectaculaire de la scène. Rappelez-vous que les jardins supérieurs sont toujours occupés par des passants, flânant au gré des allées, des plates-formes et des passerelles. L'arrivée spectaculaire des dirigeables amène vraisemblablement de nombreux badauds, ce qui ne va pas rendre les choses faciles.

Une nouvelle course-poursuite, à pied, s'engage, mais celle-ci ne dure pas longtemps. Fredrich est bien trop faible et ne parvient pas à distancer ces poursuivants : alors qu'il traverse une passerelle à l'air libre, bousculant les paisibles citadins, il est pris d'une crise de tremblements, trébuche et passe par dessus le garde-fou !

Le pauvre homme à juste eu le temps de temps de s'agripper à une barre en fer rouillée, séquelle de travaux finis à la va-vite. Le voilà suspendu dans le vide, sous le regard impuissant des promeneurs du niveau inférieur. Les personnages peuvent alors observer de près l'étrange phénomène qui a fait naître la rumeur du *Passager des Ombres* : Même de près, il est impossible de discerner clairement les traits de l'ex-Scientiste : ses yeux sont entièrement noirs et son corps ressemble à une masse sombre,

tremblante et indécise.

Fredrich implore les personnages de l'aider, mais il est trop tard : à l'une des extrémités de la passerelle apparaissent un groupe d'agents de l'Obsidienne et de l'autre, les mercenaires débauchés par les Scientistes. Les deux partis sont las de courir après cette ombre fuyante et, pour eux, les personnages ne sont qu'un détail de leur mission. La tension est à son comble !

La fin de ce scénario est ouverte, plusieurs fins sont possibles. Choisissez celle que vous préférez selon votre goût, les choix des personnages ou peut-être en fonction des prochaines aventures que vous désirez faire vivre à vos joueurs...

Action !

Les personnages prennent le parti de croire Fredrich et décide de lui venir en aide. C'est très risqué et pas recommandé, la passerelle risque de se transformer en champs de bataille en quelques secondes.

Négociation

Ils peuvent convaincre l'Obsidienne d'aider à remonter Fredrich. Les mercenaires ne tenteront rien qui pourrait leur mettre la police secrète à dos. Il la craigne beaucoup plus que la caste des Scientistes. Il sera en revanche impossible d'empêcher l'Obsidienne d'emmener le pauvre homme.

Suspend ton vol

Si vous voulez réutiliser Fredrich dans le cadre d'un autre scénario : vous pouvez faire passer un dirigeable sous la passerelle : Fredrich lâche la barre et tombe sur le ballon d'air chaud. L'appareil disparaît dans les flèches d'Exil.

L'échappée belle

Les joueurs ont pu avoir la bonne idée de garder leur ballon-taxi à portée de main. Dans ce cas c'est eux qui peuvent sauver l'ex-Scientiste en manœuvrant sous la passerelle.

Ouverture sur un autre scénario

Fredrich pourrait également être sauvé par des criminels : son invention les a séduit (quel criminel ne le serait pas ?) et veulent obtenir sa collaboration pour organiser des cambriolages de haute envergure. C'est une solution intéressante si vous voulez poursuivre cette aventure (Fredrich rejoint une organisation criminelle, peut-être la Chimère : en échange de sa collaboration, elle lui donne les

moyens financiers et matériels de poursuivre ses recherches.)

Épilogue

Où l'on constate les dures réalités exiléennes

Si les personnages ont réussi à sauver Fredrich

L'homme sera très reconnaissant et expliquera toute sa triste histoire. Il n'a malheureusement pas pu trouver un antidote à l'*Élixir Sombre* et est condamné à mourir.

A moins que les joueurs décident de l'aider par tous les moyens, mais là c'est une autre histoire (infiltration dans le fief scientifique basé en Exil, demande d'aide auprès d'un Stalyte, etc.).

Si Fredrich est capturé par les Mercenaires ou l'Obsidienne

Les personnages assisteront, impuissants, à son départ, menotté. Difficile de savoir ce qui va lui arriver et il est préférable de l'ignorer. L'Obsidienne n'écouterait pas leur témoignage et insisterait de leur attirer des ennuis...

La Presse signalera son arrestation, mais le mystère du « Passager des Ombres » sera attribué à l'emphase des récits de troquet. Les Scientistes comme l'Obsidienne n'aime pas que les dernières découvertes en matière de sciences et de technologie courent les rues sans leur autorisation.

Si Fredrich est sauvé par des criminels

Les personnages devraient entendre parler de lui très prochainement.

Si Fredrich est mort

L'Obsidienne récupérera et restituera les ouvrages dérobés à la Bibliothèque Universelle. Si les mercenaires ont eu affaire aux personnages, leur rapport auprès des dirigeants Scientistes les mentionnera et il est probable que ces derniers s'intéressent de près à leur cas : ils peuvent dorénavant faire parti de la Liste Noire de la caste...

Conclusion

Dans tous les cas, l'existence des personnages devrait apparaître à la population exiléenne : des photos de l'atterrissage ont été prises dans les Jardins Suspendus et sont publiées le lendemain en première page.

L'Obsidienne va peut-être en vouloir aux personnages qui ont contribué à dévoiler cette histoire au grand jour, chose que ses agents ont pour consigne d'éviter.

Un bouquet de fleurs fanées

Avant toute chose...

Lieu

Ce scénario se déroule dans la Cité Verticale et traverse, au gré des actions des joueurs, plusieurs quartiers. L'une des scènes les plus importantes se déroule au beau milieu du superbe opéra d'Exil. Les personnages vont être également amenés à visiter les environs du port.

Synopsis

Lors d'une soirée, les personnages font la connaissance d'Alaïs, une jeune femme étrange qui semble avoir beaucoup d'ennuis. Lorsque celle-ci est agressée, au cours d'une représentation théâtrale, par des individus très décidés, nul doute que les personnages voudront tirer l'affaire au clair. Malheureusement, la jeune femme, toujours poursuivie par les sbires d'un riche banquier exiléen, disparaît dans les tréfonds de la Cité. Et la vérité est bien plus sinistre qu'il n'y paraît.

Ambiance

Si ce scénario laisse la part belle à l'enquête, il peut tout à fait receler de nombreuses scènes d'action si les personnages décident de prendre les choses en main de manière musclée. Et si les joueurs décident de faire toute la lumière sur cette affaire, l'ambiance pourra même basculer dans l'horreur... Quoi qu'il en soit, l'ambiance reposera pour une bonne part sur le personnage d'Alaïs : le Meneur de Jeu doit la rendre suffisamment attachante pour que les personnages se sentent concernés par son sort.

Personnages

Ce scénario est destiné à tout groupe de personnages.

La soirée

Les personnages sont invités à une soirée par la comédienne en vogue **Stenia d'Odèves**, qu'ils connaissent vaguement. La soirée, ambiance bohème, se tient à l'arrière d'un restaurant à la mode d'Exil, dans une grande salle bourrée de monde qui s'ouvre sur un large balcon offrant une vue saisissante sur les perspectives de la cité.

Lors de cette soirée, les personnages retrouvent par hasard l'une de leurs connaissances, le jeune ingénieur **Nicéphore Torin**. Si les personnages ne se connaissent pas, voilà une bonne occasion de leur permettre de se rencontrer.

Nicéphore est un jeune homme effacé et discret, plutôt timide. Les personnages savent qu'il n'est pas très bien noté par ses supérieurs : Nicéphore est un piètre ingénieur.

Toutefois, ce soir là, il fait sensation. Il s'affiche en effet au bras d'une jeune et belle créature, qui devrait immédiatement intriguer les PJ. Se prénommant **Alaïs**, belle, visiblement intelligente et très cultivée, la jeune femme est attachante mais étrangement naïve. Elle semble découvrir avec émerveillement chaque détail de la vie exiléenne comme si c'était sa première visite.

Si on lui pose la question, elle explique d'ailleurs qu'elle vient d'arriver de Forge. Il est visible qu'elle ment. De plus, toute personne suffisamment *Lettrée* (au moins 10 dans ce Talent) remarquera qu'elle n'a absolument aucun accent forgien. Elle manie un exiléen de pure souche, très distingué, avec parfois des tournures de phrase un rien rétrogrades. Elle est particulièrement curieuse des activités des PJ, et les assomme de questions. Toutefois, son enthousiasme est communicatif.

Alaïs semble très amoureuse de Nicéphore, et c'est réciproque. Peu de temps est nécessaire pour comprendre que l'Ingénieur est réellement fou amoureux de la jeune femme. A tel point d'ailleurs qu'il ne semble guère s'apercevoir de ses quelques bizarreries.

Alors que la soirée avance, Alaïs propose aux personnages de les accompagner, elle et Nicéphore, à la première de la pièce « Le vagabond des neiges », dans laquelle joue Sténia. La représentation a lieu le lendemain soir, sur la grande scène de l'Opéra d'Exil. Puis, elle et Nicéphore saluent les personnages et vont danser...

Le reste de la soirée, très joyeuse et bien arrosée, est très agréable. Profitez-en un peu pour faire découvrir une foule bigarrée aux personnages. Alors que la nuit est bien avancée et que la fête se déplace sur plusieurs petites passerelles des environs, au grand dam des habitants du coin, les personnages retombent sur Nicéphore, qui semble avoir été quitté brusquement par sa jeune compagne. Il est un peu déboussolé, car il ne comprend pas pourquoi elle s'est éclipisée en lui soufflant juste qu'elle le rejoindrait le lendemain à l'opéra.

Filature

Les PJ, réussissant un jet sous le Talent *Espion* (une action délicate -2) peuvent voir Alaïs s'éclipser précipitamment par une petite passerelle secondaire, puis filer vers une artère plus fréquentée. Au vu son avance, un personnage qui voudrait la suivre devrait réussir consécutivement un jet sous le Talent *Sportif* (une action difficile -5) pour réussir à se frayer un chemin dans la foule compacte, puis un jet sous le Talent *Espion* pour ne pas la perdre (là encore action difficile à -5).

Vous pouvez mettre en scène une filature mouvementée. La jeune femme, visiblement inquiète, marche vite et les passerelles de la Cité sont très fréquentées. On peut donc facilement la perdre. Le Meneur de Jeu peut donc demander plusieurs jets sous les talents *Espion* ou *Filou*...

Alaïs se rend en fait dans un hôtel particulier. Les personnages peuvent la voir s'engouffrer dans le hall. Malheureusement, il est impossible de savoir dans quel appartement : il y en a plus de 30... Elle y passera le reste de la nuit et n'en sortira que pour rejoindre Nicéphore en vue de la soirée à l'opéra.

Questions indiscrettes

Mais qu'est ce qui a bien pu effrayer Alaïs ? Les PJ restés à la soirée peuvent apercevoir, mêlés aux invités, 3 hommes qui semblent poser des questions à l'assistance, sans beaucoup de ménagement.

Si les PJ s'approchent, ils se rendront compte qu'ils recherchent bien une jeune fille dont la description colle avec celle d'Alaïs. Ils esquivent toute tentative frontale de dialogue si les PJ les abordent et s'éclipseront, puisqu'Alaïs n'est visiblement pas ici.

Interrogé, Nicéphore restera évasif : il est amoureux voilà tout, et le reste lui importe peu ! Bien sur, Alaïs est parfois un peu étrange, mais ce n'est rien. Il soupçonne qu'elle était liée à quelqu'un, car avant ces derniers jours, il ne la voyait qu'à la sauvette. Mais depuis peu, ils parlent de faire leur vie ensemble. Elle doit retourner sur Forge, dans quelques jours, et lui a proposé de l'accompagner. Il est prêt à dire oui. Après tout, son métier ne le passionne pas ! Il ne sait pas non plus où elle peut loger « chez une amie, m'a-t-elle dit... ».

Les PJ doivent commencer à penser que leur ami s'est mis dans de beaux draps !

Grande Première !

Comme prévu, les personnages retrouvent le jeune couple devant l'une des entrées monumentales de l'opéra. Les passerelles d'accès à l'opéra suspendu sont noires de monde, malgré une fine bruine qui tombe sans discontinuer et des volutes de brume qui réussissent à obscurcir le panorama. Cela n'empêche pas Alaïs de sembler particulièrement heureuse et fascinée par ce qui l'entoure. Elle est toutefois pâle et tousse discrètement (un jet délicat sous le Talent Médecin révèle que la jeune femme semble avoir de la fièvre) mais cela n'entache pas sa joie. Elle élude toute question sur son attitude de la veille, assurant qu'elle était juste « fatiguée ».

Les personnages accompagnent les deux jeunes gens à l'intérieur et rejoignent la loge que Nicéphore a réservée. Décrivez leur la splendeur de l'énorme salle de l'opéra puis laissez les profiter du spectacle. La pièce est un drame poignant et grandiloquent aux décors gigantesques, se déroulant sur Forge. Le réalisateur use et abuse des « effets spéciaux » autorisés par la salle : émission de fumée, énormes pans de décors amovibles, explosions, jeux de miroirs. Sténia est resplendissante et le public est ravi.

Agression !

A l'issue de la représentation, Alaïs insiste pour qu'ils aillent tous saluer la performance de Sténia, en coulisses. Les PJ et le couple découvrent donc l'envers du décor de l'opéra : décrivez les machineries utilisées pour le spectacle, une horde de manœuvres affairés, ainsi que la foule et les journalistes qui essaient d'accéder aux loges des vedettes.

Il est difficile de rejoindre la loge de Sténia que les PJ peuvent voir signer des autographes au bout du couloir bondé. Par-dessus le brouhaha, la voix d'Alaïs interpelle joyeusement la comédienne qui la salue de la main. Soudain, la voix d'Alaïs s'étrangle...

Deux hommes en capes noires viennent de s'emparer de la jeune fille. L'un d'eux plaque une main gantée sur sa bouche. Nicéphore a été frappé sans ménagement et jeté à terre. La jeune fille se débat mais reste prisonnière. Les deux hommes se dirigent vers une porte de service, surveillée par deux autres individus, et s'y engouffrent. Ils ont pour objectif de rejoindre une des sorties technique où les attendent deux autres hommes et un complice pilote de ballon-taxi. Malheureusement, alors qu'ils s'enfoncent dans le dédale de l'opéra, ils tombent sur trois Pandores, qui tentent de s'interposer. L'un des agresseurs ouvre le feu, tuant le policier, et le reste de la bande se voit contraint de changer de direction. Ils sont à présent perdus dans les coulisses de l'opéra !

Nul doute que les PJ vont eux-mêmes tenter d'intervenir ! Il faut d'abord se frayer un chemin dans la foule, puis emprunter la même porte que les agresseurs. A ce moment là, ils entendent claquer un coup de feu : ces types ne plaisaient pas !

Mettez alors en scène une poursuite sauvage dans les coulisses de l'opéra : au milieu des machineries, sur des passerelles suspendues, parmi les éclairages, dans la réserve de costumes de scènes, au milieu des gigantesques décors en bois (qu'on peut faire basculer sur un poursuivant)... Pour plus de confusion, les Pandores rescapés peuvent se joindre à la poursuite, ainsi que les deux hommes supplémentaires restés à l'extérieur de l'opéra venus à la rescousse.

Le but des agresseurs n'est pas spécialement de tuer qui que ce soit, mais ils n'hésitent toutefois pas à se défendre furieusement si la riposte des PJ est dure. Leur objectif premier est d'entraîner avec eux la jeune femme, sans toutefois la blesser. Les PJ peuvent entendre Alaïs se débattre en hurlant

« Non, je n'y retournerais pas ! ».

Soudain, dans la furie du combat, Alaïs parvient à se libérer, et fuit à toute allure par un escalier d'accès. Elle ne répond pas aux invectives des personnages. Le temps pour ceux-ci d'en finir avec les agresseurs, et la jeune fille a disparu dans la foule des environs de l'opéra. Il est important, à ce stade, qu'Alaïs parvienne à s'enfuir.

Les agresseurs de l'opéra

Attributs

PHY	BON
MEN	FAI
SOC	FAI
ADA	BON
REA	MOY

Points de Santé 12

Détachement : 6

Niveau de vie : Moyen

Armure : 1 (vêtements renforcés)

Équipement : Deux d'entre eux (ceux qui gardaient la porte) utilisent des cannes épées. Ils sont tous armés de solides matraques et de pistolets.

Talents

Acrobate	6
Bagarreux	12
Sportif	8
Citadin	10
Filou	10
Tireur	11

Interrogatoire

Si certains des malfrats sont capturés, il n'y aura pas grand-chose à en tirer. De plus, il faudra les interroger vite avant l'arrivée des Pandores, qui ne manqueront pas d'interroger les PJ (heureusement, de nombreux témoins pourront avérer de l'agression). Ces individus ont été engagés par un homme, d'une quarantaine d'années, dans les mauvais quartiers d'Exil. Leur employeur leur a donné l'ordre de capturer la fille sans toucher un seul cheveu de sa tête, mais de balayer tout personne s'y opposant. Ils ne connaissent pas son nom, et peuvent juste le décrire physiquement : un type massif aux cheveux noirs et yeux bleus.

Pour ce travail, ils ont été grassement payés, en liquide. Ils ne savent rien de plus, si ce n'est que leur employeur les attendrait dans un bar borgne d'une passerelle d'Exil, « l'Oiseau Miroir ».

Interrogés plus avant, ils révéleront avoir d'abord été envoyés au domicile d'un certain **Nérouard**, chez qui leur employeur pensait que la jeune fille se cachait. Il n'y ont pas trouvé Alaïs mais ont « interrogé » l'homme qui leur a révélé qu'elle était à l'opéra. L'adresse de Nérouard correspond à l'immeuble ou a disparu Alaïs, la nuit précédente.

Nicéphore est bien sur désespéré. Il suppliera les personnages de l'aider à retrouver Alaïs, qui ne connaît pas vraiment la cité.

Mais que se passe-t'il ?

Alaïs est loin d'avoir 20 ans. Elle en a en réalité 45 ! C'est la fille du riche banquier **Auriste Vaincourt**, propriétaire d'une florissante Maison de Change. Cette jolie petite fille faisait la fierté de ses jeunes parents. Malheureusement, à l'âge de 10 ans, Alaïs a commencé à montrer les symptômes intrigants d'une maladie inconnue. Les médecins consultés en masse par les parents Vaincourt furent unanimes : la maladie, inconnue, est incurable. Alaïs est condamnée à s'éteindre.

Alors que tout semblait perdu, Auriste Vaincourt passa un étrange pacte avec une créature contre nature issue des tréfonds d'Exil, qui se fait elle-même appeler **Démiorgas**. Cette abomination parcheminée lui proposa de ralentir le temps autour de la chambre d'Alaïs afin de la maintenir en vie le plus longtemps possible. En échange, Vaincourt fournirait l'horrible créature en victimes. Depuis, Alaïs, inconsciente de cet arrangement, vit recluse dans une chambre luxueuse mais hermétiquement close, ne sortant qu'à de rares occasions, pour quelques heures.

La mère d'Alaïs, ne supportant plus sa culpabilité, sombra quand à elle dans la folie. Vaincourt s'enfonça dans la sienne. Il est persuadé que son arrangement permettra à Alaïs d'attendre qu'on trouve un traitement à sa maladie. Froid et déterminé, l'homme ne laissera rien ni personne s'interposer entre lui et son amour déraisonné pour sa fille.

Mais la situation est devenue insupportable pour Alaïs. Elle a fait plusieurs fugues hors de sa chambre de stase. Durant l'une d'elles, elle fait la connaissance de Nicéphore, dont elle est tombée amoureuse, et a décidé d'en finir avec sa vie

d'enfermement et de fuir pour Forge.

Lors d'une sortie au musée, elle a faussé compagnie à son garde du corps... Elle s'est d'abord réfugiée chez l'un des rares amis qu'elle a pu connaître durant sa longue réclusion : **Rézon Nérouard**, son professeur de musique. Maintenant, apeurée, elle erre dans Exil en attendant le départ de son bateau pour une nouvelle vie...

Galerie de portraits

Auriste Vaincourt, père prêt à tout pour sauver sa fille

Sec et froid, Vaincourt est plus que déterminé. Protéger sa fille est pour lui une obsession permanente. Il ne laissera rien ni personne interférer avec cet objectif. Ordonner la mort de quelqu'un ne l'effraie pas: il l'a déjà fait.

Auriste Vaincourt

Attributs

PHY MOY
MEN EXC
SOC FAI
ADA MOY
REA BON

Points de Santé 12

Détachement : 9

Niveau de vie : riche

Équipement : Vaincourt possède dans sa résidence une belle collection d'armes (qu'il néglige aujourd'hui). Il porte toujours sur lui un pistolet à deux coups.

Talents notables

Chasseur	8
Citadin	10
Commerçant	14
Connaisseur [Finances]	14
Escrimeur	10
Gentleman	8
Lettre	14
Médecin	8
Tireur	12

Raegnar Atemian

C'est l'homme qui a engagé les malfrats de l'opéra. Atemian est un second efficace et dénué du moindre scrupule. La vie humaine n'a que très peu de valeur pour lui. Il n'a aucun intérêt personnel dans cette affaire, mais Vaincourt l'ayant toujours particulièrement bien payé, il lui est indéfectiblement fidèle.

Atemian est particulièrement contrarié par ses deux échecs successifs : chargé de veiller sur Alaïs, il l'a laissé s'enfuir. Puis, les malfrats qu'il a embauchés ont échoué. Il fera tout pour éponger cet échec. Il dirige donc directement les recherches, avec, cette fois-ci, des hommes en qui il a confiance...

Raegnar Atemian

Attributs

PHY	EXC
MEN	MOY
SOC	FAI
ADA	BON
REA	FAI

Points de Santé 16

Détachement : 6

Niveau de vie : aisé

Équipement : l'arme fétiche d'Atemian est un pistolet à aiguilles. Côté armes blanches, il a une préférence pour les pognards.

Talents notables

Acrobate	10
Bagarreur	12
Barreur	8
Citadin	12
Escrimeur	14
Espion	12
Lettré	8
Sportif	12
Tireur	15

Alaïs Vaincourt

Frêle et souffreteuse, Alaïs sait pertinemment qu'elle est condamnée. Elle ignore les détails, mais se doute bien qu'il y a quelque chose d'étrange dans le fait qu'elle survive depuis si longtemps... sans beaucoup vieillir.

Alaïs est très cultivée (les livres lui tenant compagnie pendant sa réclusion) mais extrêmement naïve. Elle ne sait pas vraiment comment fonctionne le monde à l'extérieur et depuis qu'elle a fui, ses illusions se sont effondrées...

Alaïs Vaincourt

Attributs

PHY	NUL
MEN	EXC
SOC	MOY
ADA	FAI
REA	BON

Points de Santé 8

Détachement : 8

Niveau de vie : aisé

Talents notables

Artiste [composition de fleurs séchées] : 12

Connaisseur [littérature et poésie] : 16

Gentédame 12

Lettré 16

Chronologie

- Premier jour : Alaïs fuit lors de la visite d'un musée et rejoint Nérourard. Elle lui demande de préparer son départ pour Forge, pour deux personnes.
- Premier soir : Elle rejoint Nicéphore et assiste à la soirée chez Sténia où elle rencontre les personnages. Lorsqu'elle repère les hommes de main de son père, elle se rend chez Nérourard pour passer la nuit.
- Deuxième soir : Alaïs se rend à l'opéra. Pendant ce temps, Nérourard est tabassé et révèle les projets d'Alaïs. Les hommes de main agressent Alaïs à l'opéra.
- A partir de la deuxième nuit, Alaïs se cache dans les environs du port. Son état de santé empire.
- Troisième nuit : Malade, Alaïs tente de s'introduire chez Nérourard pour récupérer argent, vêtements et billets.
- Quatrième soir : départ de la « Fierté d'Olimnes », bateau à destination de la Ligue des Duchés, où Alaïs compte s'embarquer.

Durant tout cette période, les sbires de Vaincourt ne vont pas rester inactifs et suivront les mêmes pistes que les PJ. Atemian s'est fait sévèrement secouer les puces par le banquier, et prend donc les choses en main personnellement, avec ses propres hommes de confiance (ils sont huit).

A vous de décider s'ils débusquent l'endroit où se cache Alaïs. Selon toute vraisemblance, ils vont tenter de mettre la main sur Nicéphore, et sur les PJ eux même s'ils pensent que ceux-ci savent quelque chose. Des personnages avides d'action auront donc vraisemblablement de quoi s'occuper ! Utilisez les caractéristiques des agresseurs de l'opéra.

Deux options principales s'offrent aux personnages désireux de savoir ce qui se trame derrière tout cela.

- La première option est d'essayer de mettre la main sur la jeune femme en tentant d'en apprendre plus sur elle. Les PJ savent qu'elle est vraisemblablement en danger puisque des individus peu recommandables sont à ses trousses.
- L'autre option est d'essayer d'identifier le commanditaire de cet enlèvement raté.

Sur les traces d'Alaïs

Nicéphore

Première étape logique : interroger sérieusement Nicéphore à propos de ce qu'il sait de sa dulcinée.

Etrangement, il en sait très peu. Il l'a rencontré lors d'une soirée à l'opéra. Elle s'est réfugiée dans la loge où il somnolait. Vraisemblablement, des gens la recherchaient. Elle a été très évasive, affirmant que son oncle veillait sur elle avec un peu trop d'ardeur. Ils ont alors discuté pendant toute la durée du spectacle, puis sont sortis en ville. Il fut charmé par son naturel et sa naïveté. Un vrai coup de foudre. Soudain, elle s'éclipsa sans raison.

Il en fut ainsi à chacune de leurs fugaces rencontres. Mystérieuse, elle ne s'est que très peu livrée, et a toujours refusé ses avances pour la connaître mieux, malgré le fait qu'elle l'assurait de son amour. Elle est toujours très triste, mais aussi curieuse comme un enfant. Il l'a emmené dans ses vagabondages au coeur de la cité. Elle voulait tout découvrir. Il y a 3 jours, elle a débarqué en lui disant qu'ils allaient enfin pouvoir vivre leur amour en refaisant leur vie sur Forge. Lui est prêt à la suivre n'importe où. Il a bien remarqué sa santé fragile, mais ne s'en est pas

trop inquiété. Il ne sait pas où elle logeait.

Le professeur de musique

Nérouard est reclus chez lui depuis la visite musclée des hommes de Vaincourt. Ils l'ont sévèrement battu, lui brisant le nez et plusieurs côtes. Il a honte d'avoir été obligé de dire où se trouvait Alaïs. Il leur a même révélé qu'elle souhaitait partir pour Forge, mais sans en dire plus. En fait, il a toujours en sa possession les billets pour la Fierté d'Olimnes. Apeuré, il refusera d'ouvrir aux PJ. Ceux-ci devront donc être persuasifs ou s'introduire par effraction dans le luxueux appartement de l'homme (plusieurs jets sous les Talents *Espion* et *Filou* seront nécessaires).

S'ils réussissent à mettre Nérouard en confiance, ils apprendront qu'il a été engagé et richement payé pour donner des cours de musique à la jeune femme, et lui tenir compagnie, il y a déjà dix ans. On venait le chercher à son domicile, et on le conduisait jusqu'à elle. Elle vivait recluse dans un appartement aveugle, auquel on accédait par une petite passerelle dérobée. Il ne pense pas être capable de retrouver l'endroit, car on l'a toujours conduit et suffisamment « baladé » pour lui faire perdre son sens de l'orientation. Cela a duré plusieurs années. Il devint vite le confident de la jeune fille.

Nérouard abordera avec réticence le sujet suivant : il a peur que les personnages le croient fou... Durant les années où il lui tint compagnie, Alaïs n'a pas semblé vieillir. L'atmosphère dans la chambre de la jeune était très étrange, malsaine... Mais il ne sait pas dire pourquoi. Il ne sait non plus qui enfermait la jeune fille, et imagine le pire. Il pense qu'elle est la « mignonne » d'un riche exiléenne, qui la veut pour lui, car un garde du corps l'accompagnait à chacune de ses courtes visites à l'extérieur. Si les personnages gagnent la confiance du musicien, il leur confiera les billets d'Alaïs.

Il est à noter que l'appartement de Nérouard est à présent surveillé par les sbires de Vaincourt. Ceux-ci interviendront à la convenance du Meneur de Jeu.

Le refuge d'Alaïs

D'après Nicéphore, elle ne connaît que très peu la ville. A part l'ingénieur et Nérouard, elle ne connaît personne d'autre. Elle a peur de se rendre chez Nicéphore et a donc décidé de se cacher en attendant le bateau pour Forge. Elle n'a sur elle que ce qu'elle avait lors de la visite des jardins, et c'est

pourquoi elle essaiera d'entrer chez Nérourard. A vous de décider si elle réussit, où si les sbires de Vaincourt s'en aperçoivent et se saisissent d'elle.

Le reste du temps, Alaïs se terre dans sa cachette. Apeurée et de plus en plus souffrante, elle a trouvé refuge dans une tourelle ingénierique désaffectée, à quelques pas du port d'Exil. Cette tourelle métallique, accessible par un escalier branlant, se situe près d'un atelier de confection extrêmement bruyant et vibre en permanence sous l'effet des machines de production.

En fait, elle s'est réfugiée dans l'un des endroits que lui avaient fait visiter Nicéphore. Les PJ qui auront l'idée de demander à Nicéphore de leur montrer les endroits où il l'a accompagné devraient fatalement finir par trouver la tourelle et la jeune femme. C'est l'occasion pour les personnages de tester leur Talent de *Citadin* (pour voir s'ils réussissent à se faufiler dans les cachettes potentielles) et pour le Meneur de Jeu de décrire la face sombre de la Cité.

Une autre méthode pour attraper Alaïs est de surveiller le navire. Le soir où celui-ci doit larguer les amarres pour Forge, elle tentera d'y monter, même si elle n'a pas récupéré les billets chez Nérourard. Malheureusement, les hommes de main de Vaincourt surveillent les navires en partance...

Effrayée, elle tentera de fuir si les PJ la retrouvent. Elle se lancera dans une course folle au travers du dédale de métal de l'atelier de confection. De nombreux jets sous le Talent sportif ou Acrobate seront nécessaires pour ne pas tomber et se blesser cruellement sur les machines de l'usine.

Capturée et mise en confiance, elle accepte d'expliquer toute l'histoire. Il est à noter qu'elle ne connaît pas tous les détails : elle ne sait notamment rien sur le Demiorgas entretenu par son père. Par contre, ce qui est clair, c'est qu'après plus de 35 ans de réclusion, elle préfère à présent mourir que continuer à vivre enfermée. En attendant la décision des PJ, son état de santé empire en raison de la fièvre qu'elle a contractée, et elle risque de mourir dans leurs bras si ils ne la font pas soigner sur le champ. Cette fièvre se soigne facilement, surtout si l'un des personnages possède le Talent *Médecin*.

Pour la maladie qui la ronge à petit feu, c'est autre chose : elle en a au plus pour deux années...

Le pacte d'Auriste Vaincourt

L'exécutant

Grâce aux descriptions éventuelles des malfrats arrêtés, les PJ peuvent avoir une idée de l'apparence de l'homme qui les a engagés. Visiblement, c'est le même qui servait, selon Nérourard, de garde du corps à la jeune femme.

Des PJ ayant, par exemple, des contacts au sein de la Sûreté Générale, pourront identifier facilement Raegnar Atemian, un solide et intelligent homme de main. Il est alors assez facile d'apprendre pour qui il travaille depuis plusieurs années : le banquier Auriste Vaincourt.

Les personnages qui auraient suivi (ou interrogé) les agresseurs de l'opéra peuvent également planquer dans le bar appelé « l'oiseau Miroir ». Atemian y attend ses employés. Ne les voyant pas venir, il quitte le bar et se rend chez Vaincourt. Notez toutefois que Atemian est un professionnel : il ne s'y rend pas directement, alternant haltes et détours pour s'assurer qu'il n'est pas suivi. Les personnages vont avoir intérêt à s'accrocher...

Le donneur d'ordres

Le banquier est difficile à approcher. Il refuse toute visite, que ce soit à son domicile ou dans les bureaux de sa Maison de Change. Une enquête sur lui ne révélera pas grand-chose.

L'homme a vraisemblablement été marqué par la vie : il a perdu sa fille unique alors qu'elle n'avait que dix ans, il y a de cela une trentaine d'années. Puis c'est sa femme qui est morte (même si certains disent qu'elle a en fait été internée, incapable de supporter la mort de son enfant).

Depuis, l'homme vit reclus dans une belle villa aérienne des quartiers supérieurs d'Exil. On ne lui connaît aucune maîtresse et semblent mener une vie rangée. Sa discrétion est donc proverbiale.

Ce qu'on peut apprendre toutefois en insistant :

- Vaincourt a visiblement « usé » tous les médecins de la cité. Il en fréquente beaucoup, et ceux-ci sont grassement payés, mais aussi remerciés très énergiquement. Les médecins, pressurés, pourraient révéler qu'il cache chez lui une jeune fille souffrant d'une maladie incurable.
- Une enquête a été commandée par Administration, qui a eu vent de cette histoire de médecins. Un agent de Sanitation doit s'assurer qu'il n'y a pas chez ce particulier de

possibilité de maladie infectieuse. Cet agent est aujourd'hui porté manquant. Pour l'instant, vu l'instabilité de cet agent (réputé pour ses problèmes de boisson), ses supérieurs ne se sont pas encore inquiétés. Il suivait de toute façon une quinzaine de dossiers à la fois. Mais un jour ou l'autre, on va s'intéresser à nouveau à M. Vaincourt... Celui-ci a en réalité fait exécuter le pauvre Fonctionnaire par Atemian.

Si les PJ jouent les personnes vénales et proposent (par courrier par exemple) un échange contre rémunération d'Alaïs, Vaincourt accepte et propose beaucoup d'argent, mais refuse de s'expliquer. Il donnera rendez vous aux PJ et enverra Atemian. Ses ordres sont clairs : récupérer Alaïs, faire disparaître les témoins.

La résidence Vaincourt

Une surveillance en règle de la belle résidence de Vaincourt ne donnera pas grand-chose. La vie de l'homme est très rangée. En fait, il faut découvrir (par exemple en suivant Atemian) l'entrée cachée de la résidence. Elle se situe sur une petite passerelle peu fréquentée, entre deux arches métalliques du métro, 3 niveaux plus bas que la base de la résidence Vaincourt. Seuls les hommes de main du banquier empruntent cette voie.

Toute personne consultant des plans cadastraux de la cité, et à condition de réussir un jet sous le Talent *Ingénieur* (tâche difficile -5) se rendra compte de l'existence de cet accès dérobé (comme l'a suggéré Nérourard). Ensuite, un jet de *Citadin* (tâche délicate -2) sera encore nécessaire pour découvrir la porte elle même sur la passerelle, et un jet de *Filou* pour l'ouvrir (tâche difficile -5).

Cette porte d'acier dérobée permet d'accéder à une galerie mal éclairée qui s'enfonce entre plusieurs habitations, puis se transforme en escalier métallique très raide avant d'aboutir directement dans la villa suspendue. La chambre de stase d'Alaïs est juste derrière une lourde porte blindée. C'est ici que la jeune femme sera si Atemian a réussi à la récupérer.

La fouille du reste de la résidence Vaincourt est à peu près inutile, à un gros détail près... Dans l'une des chambres, plongée dans un noir perpétuel, réside de Demiorgas. Pour le reste, les personnages pourront noter que la majorité des très nombreuses pièces est laissée à l'abandon. Vaincourt ne se préoccupe plus de choses aussi futiles.

Le Demiorgas

C'est dans une vaste chambre panoramique où règne une odeur fétide, que la créature se nourrit et passe ses journées à rêvasser à d'autres plans d'existence... De temps à autre, il convoque Vaincourt pour lui donner des ordres. Celui-ci est totalement sous son emprise. Obnubilé par la santé de sa fille, il a complètement perdu le sens des réalités.

Toutes les 3 nuits, environ, on peut assister à un étrange manège : des hommes de main de Vaincourt se pressent silencieusement près de l'entrée dérobée. Parfois, un cri étouffé retentit. C'est par ici qu'ils font entrer dans la résidence les victimes dédiées au Demiorgas. En contrepartie, il alimente la chambre de stase de la jeune femme en ralentissant le temps à l'intérieur de celle-ci.

S'il venait à disparaître, être tué ou s'éloigner à plus d'un kilomètre de la villa, la chambre retrouverait le cours normal du temps normal : les fleurs pourriraient, les meubles deviendraient noirs de mois, le sol se couvrirait de poussière et les tentures tomberaient en loques... Selon toute vraisemblance, si Alaïs disparaît pour de bon, le monstre parcheminé s'en prendra au père, avant de quitter la villa et de se perdre dans la cité.

Le Demiorgas

Attributs

PHY	BON
MEN	EXC
SOC	NUL
ADA	BON
REA	FAI

Points de Santé 14

Armure naturelle : assez peu sensible aux blessures physiques, en raison de sa peau surtout composée de cartilage semi souple, le Demiorgas bénéficie de 4 points d'armure naturelle.

Talents notables

Bagarreur	10
Citadin	8
Espion	12
Lettre	12
Occultiste	14
Sportif	8

Pouvoirs

Le Demiorgas est capable d'altérer la réalité autour de lui mais de manière peu démonstrative. Ainsi, en combat pourrait-il faire augmenter la distance entre lui et un agresseur pour faire échouer une attaque, ou mettre dans les pieds de ses adversaires des obstacles qui n'y étaient pas l'instant d'avant.

Le Demiorgas dispose de pouvoirs limités sur le temps et la réalité. Nul doute qu'une telle créature passionnerait les Scientistes. Mettre la chambre d'Alaïs requiert une bonne partie de son énergie, mais cela ne la gêne pas. Il est en sécurité chez Vaincourt, et profite des repas qu'on lui livre à domicile.

Il assimile ses victimes en les digérant peu à peu, grâce à un fluide interne. C'est une longue agonie qui peut durer plusieurs jours... Physiquement, le Demiorgas ressemble à une momie décharnée, à la peau ravagée par le temps. Au contact, il n'est pas vraiment dangereux. Habillé avec une cape et un chapeau, il peut passer pour un être humain.

La mère d'Alaïs

Les PJ, après une enquête serrée, peuvent aussi retrouver la mère d'Alaïs. Plusieurs jets de fonctionnaire seront nécessaires pour réussir à retrouver la trace de cette femme. Celle-ci a été enfermée par son mari, sous un faux nom, dans une Maison de Fous d'Exil.

Elle a effectivement perdu l'esprit. Lorsque la maladie d'Alaïs s'est déclarée, et que son mari a commencé à remuer ciel et terre pour la soigner, elle fut déjà durement affectée. Mais sa raison vacilla quand elle découvrit le pacte contre nature qu'accepta son mari avec l'étrange Demiorgas.

Apathique, la vieille femme est logée dans une cellule décrépite, assommée par ses médicaments. Avec force patience (et un jet réussi sous le Talent *Psychologue*, une tâche difficile -5), on peut toutefois réussir à la faire parler. Elle pourra alors tout expliquer aux personnages. Ce qu'elle dira est vrai, mais encore faut-il réussir à comprendre ses égarements verbaux !

Epilogue

La fin de ce scénario est très ouverte. La seule chose certaine, c'est que la jeune fille est condamnée si elle reste au dehors de sa chambre à stase ou si le Demiorgas est tué. Son espérance de

vie ne dépasse pas deux années. Tout dépendra alors de la rapidité d'exécution des PJ ainsi que de leurs choix moraux.

- Si ils ne réussissent pas à mettre la main sur Alaïs avant son père, celle-ci réintègrera sa chambre de stase, sous bonne garde.
- S'ils décident de soustraire Alaïs à sa réclusion, ils se feront un ennemi particulièrement acharné en la personne de Vaincourt. Nicéphore, lui, sera prêt à accompagner la jeune femme dans son voyage forgien.
- Les personnages peuvent aussi décider qu'ils n'ont rien à faire dans cette histoire de famille et abandonner Alaïs à son sort.
- Enfin, ils peuvent décider de faire toute la lumière sur les agissements du banquier et mettre ainsi fin à son odieux accord avec le Demiorgas. Dans ce cas, ils feraient mieux d'aider Alaïs à fuir Exil, car si son père venait à disparaître, Sanitation la placerait jusqu'à sa mort dans un lazaret, afin d'éviter toute « contagion »...

Annexes

Le bestiaire exiléen

Les humains sont loin d'être les seules créatures à arpenter les tréfonds de la Cité Verticale. De nombreuses formes de vie se dissimulent dans ses recoins rouillés. Pour certaines, on pense qu'il s'agit en fait d'anciens serviteurs dégénérés des vieux maîtres de la cité ou d'humains qui ont subi des altérations physiques et mentales... On accuse également les scientifiques de créer de telles abominations. En fait, on se perd en conjectures sur l'origine de ces créatures, mais une chose reste indéniable : si beaucoup de « monstres » exiléens relèvent du domaine de la légende, certains d'entre eux sont d'une dangereuse réalité.

Les Sensitives

Ces créatures sont sans doute parmi les plus dangereuses des monstruosités abritées par les tréfonds de la Cité d'Acier, alors qu'elles sont physiquement très vulnérables. Elles présentent un corps translucide et presque plat, seulement agrémenté de veinures verdâtres. Ce sont des parasites qui s'infiltrent dans le corps de leur victime. Après s'être fixé à une partie du corps, elles se fondent à la chair de l'hôte, laissant derrière elles une zone brunâtre et insensible, sans que cela provoque la moindre douleur à la victime. Puis, petit à petit, le parasite se développe et gangrène le corps de la victime. Celui-ci est sujet à des hallucinations, à des pertes de contrôle nerveux, jusqu'à la mort par embolie.

On estime qu'un Sensitive, après 3 jours « d'incubation », commence à pomper 1 Point de Santé par jour à sa victime, entraînant notamment une fatigue permanente. A 0 Points de Santé, la victime décède. Même si la créature est retirée, la perte de Points de Santé est définitive.

Retirer un Sensitive est une action extrêmement délicate, souvent vouée à l'échec, et demande un Talent *Médecin* au niveau de maîtrise 16 minimum. La difficulté du jet est cauchemardesque (-8). Même si la créature est retirée, la présence d'un Sensitive laisse invariablement des séquelles : diminution d'un rang dans un Attribut : *Physique* ou *Adaptabilité*

PHY *NUL*
MEN *N/A*
SOC *N/A*
ADA *MOY*
REA *MOY*

Points de santé : 5

Armure naturelle : 0

Talents : Filou (déplacement silencieux et camouflage) 15, Bagarreur 10

Les Hurnois

Les hurnois sont la terreur des nettoyeurs de spores de la Cité Verticale. Monstruosités cannibales et crétones, aux corps humanoïdes difformes et boursouflées, les hurnois chassent dans les conduits de la Cité Verticale. Pratiquement aveugles, ils se repèrent grâce à une ouïe particulièrement efficace. Ils sont habiles à se dissimuler dans l'ombre. Leur apparence difforme joue pour eux : d'allure pataude, on a du mal à croire que les hurnois soient capables d'accélération fulgurantes. Ils disposent d'une mâchoire redoutable à large rayon d'ouverture. Individualistes, ils chassent rarement en groupe, et ont même tendance à s'entredévorer...

PHY BON
MEN NUL
SOC N/A
ADA BON
REA NUL

Points de santé : 15
Armure naturelle : 2
Talents : Filou (déplacement silencieux et camouflage) 11, Bagarreur 15, Sportif 15,
Attaques : griffes (dommages +1), morsure (dommages +4)

Les Matocras

Ils font parmi des rares créatures qui osent s'aventurer jusque dans les hauts niveaux de la Cité Verticale, parmi les passants des passerelles ou même des jardins suspendus. Ce sont des créatures insectoïdes de la taille d'un humain, aux larges mandibules acérés, qui disposent de longues ailes chitineuses. Elles sont capables de se dresser sur leurs pattes antérieures et peuvent alors refermer sur elles leurs ailes de cuir brun. Dans l'ombre et la brume propice, elles ressemblent alors à s'y méprendre à un humain drapé dans une cape.

Elles se sont vite rendues compte qu'elles pouvaient ainsi arpenter les ruelles sombres d'Exil, chassant leurs proies parmi les prostituées, les voyageurs égarés ou les poivrots en fin de soirée. Elles sont notamment redoutables lors des soirées de liesse, comme lors du carnaval d'Exil, ou elles attendent leurs proies dans les ruelles adjacentes.

Nombre d'histoires de tueurs sanguinaires errant dans les rues d'Exil peuvent en fait se rattacher à des dévoreurs en maraude...

PHY BON
MEN FAI
SOC FAI
ADA MOY
REA FAI

Points de Santé : 12
Armure naturelle : 5
Talents : Filou (déplacement silencieux et camouflage) 14, Bagarreur 13, Citadin 5
Attaques : griffes (dommages +1), morsure (dommage +0; venin de virulence 5)
Capables de voler

Les Horlogers

A n'en pas douter, les Horlogers ont été créés par les Anciens, visiblement dans le but d'entretenir les délicats mécanismes alambiqués des machines absurdes des sous sols exiléens. Ces petites créatures (en moyenne 1m40) ressemblent à des insectes, dont elles semblent avoir adopté le style de vie en ruche. D'aspect biomécanique, avec une carapace noir et huileuse, elles grouillent dans les bas-fonds de la cité, et semblent encore aujourd'hui s'acquitter de leurs tâches de nettoyage et d'entretien des anciennes structures.

Munies de multiples membres, dont certains semblent être des « outils », elles ne se déplacent qu'en groupe, sans montrer aucune volonté d'agression envers les visiteurs qu'elles pourraient croiser. Acculés, elles sont toutefois à même de se défendre et de déchiqueter un être humain grâce à leurs bras griffus. D'après les ingénieurs civils qui étudient les machines absurdes, les Horlogers, mus par on ne sait quelles instructions, vaquent à leurs occupations sans jamais s'occuper des humains. Toutefois, de temps à autre, ils semblent pris de folie, sans raison apparente. Là encore, les créatures s'avèrent rarement dangereuses, mais complètement déboussolées, elles vont parfois jusqu'à se suicider...

Personne n'a idée de l'origine de ces folies collectives, mais un chercheur a avancé la théorie que les instructions laissées par les Anciens commenceraient à se dégrader, entraînant ces crises d'incohérence...

PHY BON
MEN MOY
SOC NA
ADA NUL
REA EXC

Points de Santé : 12
Armure naturelle : 2
Talents : Bricoleur 16, Ingénieur 15, Artisan [Machines Antiques] 18, Bagarreur 8
Attaques : Griffes (dommages +1)

Les Séraphins

Beaucoup voient dans ces créatures des versions perverses des si célèbres Anges de la Cité Verticale. Rappelons que les Anges sont des créatures gracieuses et insouciantes, éphémères, qui s'ébattent entre les passerelles suspendues de la

Cité. Les Séraphins ne leur ressemblent en rien, si ce n'est qu'ils partagent leur capacité à voler. Leur peau est pâle et craquelée, leurs larges ailes sont usées et semblent rapiécées, ils portent de longs cheveux blancs et filasses, leurs mains sont munies de redoutables griffes tranchantes. Ils flottent entre les passerelles et les appartements suspendus, et semblent s'occuper à harceler les exiléens.

La plupart du temps, ils s'ingénient à les effrayer, à les énerver par leurs ricanements grotesques et grinçants ou à leur faire de petites farces douteuses. Parfois, leurs actions deviennent bien moins triviales : on parle d'attaques concertées sur des piétons empruntant des passerelles, et on se répète à foison l'histoire (vraisemblablement fausse) de cette jeune femme qui fut enlevée de son balcon par plusieurs séraphins avant d'être précipité dans le vide du plus haut de la cité. Beaucoup plus malins que les Anges, ils sont bien plus difficiles à chasser...

PHY EXC
MEN MOY
SOC N/A
ADA MOY
REA NUL

Points de Santé : 13
Armure naturelle : 0
Talents : Bagarreur 14, Citadin 8, Acrobat 10
Attaques : griffes (dommages +2)

Les Ombres errantes

Selon certains textes, les Ombres errantes ont autrefois été des humains. Pour une raison inconnue, ils semblent avoir glissé hors de notre réalité, comme capturés par l'entropie qui semble agiter les tréfonds d'Exil. Translucides, ils ne sont que des reflets éthérés et difformes de leur ancienne existence. Ils errent sans fin, seul ou en groupe, dans les endroits les plus reculés de la cité verticale. Parfois, il leur arrive de remonter vers la surface et de déambuler tristement dans les endroits calmes ou ils peuvent surprendre leurs proies (typiquement les couloirs déserts d'un musée la nuit par exemple). Ils tentent d'engager le discours avec leur victime, et par leur dialogue mélancolique, essaie de la persuader de les rejoindre dans leur non vie diaphane... On dit que leurs paroles ont un fort pouvoir hypnotique, et que le malheureux qui se laisserait convaincre verrait sa forme physique se dissoudre. Personne n'a encore trouvé le moyen de détruire une Ombre errante. Le bruit, la foule et les

manifestations de violence et de colère semble toutefois les effrayer les faire fuir.

En termes de jeu, l'Ombre tente de convaincre sa victime de le rejoindre. La capacité de suggestion de l'Ombre est déterminée par le niveau de son talent *Sombre Persuasion*, généralement compris entre 8 et 15. L'Ombre tente un jet sous ce pouvoir, dont la difficulté est fonction de l'attribut *Mental* de la victime.

NUL aisé +3
FAI moyen 0
MOY délicat -3
BON difficile -5
EXC cauchemardesque -8

En cas de victoire de la créature, celle ci peut commencer à drainer l'essence vitale de la victime : 1 PdS par tour de jeu. Le seul moyen de sauver la victime est de l'arracher aux griffes de l'Ombre errante. Si la créature échoue, l'Ombre errante s'enfuit...

Les Ombres errantes n'ont aucun autre attribut et ne sont pas capables d'une attaque physique. Elles glissent sur le sol et sont capable de traverser la matière

Les êtres du brouillard

On les compare souvent aux Ombres errantes. Mais si des rencontres semblent attester l'existence de celles-ci, personne ne peut se vanter d'avoir aperçu et donc de connaître l'apparence des êtres du brouillard. Lorsque le lourd brouillard maritime envahit la Cité d'Exil, et qu'il est particulièrement opaque, les habitants de la cité se réfugient instinctivement dans leurs demeures. Arpentant les rues, les êtres du brouillard absorbent purement et simplement les imprudents qui seraient perdus dans la masse cotonneuse de la brume. Il ne reste rien de leur victime, pas même un vêtement. On a parfois noté des traces noires laissées sur les pavés ou les traverses métalliques des rues, mais sans pouvoir les attribuer de manière certaine aux disparus.

On ne sait donc pas à quoi ressemblent des habitants des brumes, mais les nuits de brouillard, on entend leur pas lourds et traînants résonner sur les pavés de la cité, près du port...

Aucune caractéristique n'est disponible pour ces étranges créatures...

Les Grotesques

Ces créatures ne sont pas vraiment dangereuses. Sortes de protoplasmes gluants, ils semblent fascinés par les humains qui vivent au dessus d'eux. Leur masse informe mutant sans arrêt, ils tentent d'imiter la forme des individus qu'ils croisent, mais n'arrivent au mieux qu'à une parodie gluante de corps humain, d'où leur nom. Farouches, ils fuient à toute tentative d'approche. Mais attirés comme un papillon par la lumière, ils reviennent pourtant inmanquablement étudier les étranges créatures bipèdes qui peuplent la cité. On rapporte quelques cas d'agression, lorsqu'un grotesque a été acculé. Il tente alors d'engloutir et d'étouffer sa victime dans sa masse informe et changeante. Mais s'il a l'opportunité de s'échapper, le Grotesque n'hésitera pas...

PHY MOY
MEN NUL
SOC FAI
ADA NUL
REA NUL

Points de Santé : 10
Armure naturelle 0
Talents : filou 10

Attaque d'étouffement. Si l'attaque est réussie : perte de 1 Point de Santé tout les rounds : pour se dégager, il faut réussir une action pure de Physique

Les Temporites

Une rencontre avec un Temporite est un événement rare. Ces grandes créatures, à la peau rougeâtre écailleuse et au long visage inexpressif, semblent capables de manipuler l'essence même du temps. C'est d'ailleurs pourquoi il est souvent difficile d'établir avec précision que l'on vient d'en rencontrer un. Ils semblent à même de voyager dans les méandres temporels, à tel point qu'il est impossible d'affirmer si les Temporite appartiennent ou non à cette époque. Pour autant qu'on le sache, ils peuvent très bien exister dans le très lointain passé d'Exil comme dans son avenir. L'intervention d'un Temporite reste le plus souvent décelable par le sentiment d'étrangeté qui l'accompagne : répétitions, impressions de « déjà vu », changements inexplicables de l'environnement... Ils peuvent à volonté accélérer ou ralentir le temps, créer des bulles de réalité hors du déroulement naturel du temps.

Si le but des Temporites reste un mystère, il semble certain qu'ils se nourrissent et subsistent grâce aux temps qu'ils dérobent aux humains qu'ils croisent. Un humain qui se fait « voler » du temps par un Temporite semble vieillir instantanément : ses rides se creusent, ses cheveux blanchissent et tout se passe comme s'il avait « perdu » plusieurs années. L'étendue des années volées est laissée à l'appréciation du maître de jeu. En cas extrême, cette perte peut être quantifiée par une perte de niveau de l'Attribut Physique ou Adaptabilité.

PHY BON
MEN EXC
SOC MOY
ADA MOY
REA MOY

Points de Santé : 11
Armure naturelle 0
Talents : Bagarreur 10
Pouvoirs : Distorsion de l'espace et du temps

Les Diaphanes

On a relevé quelques cas d'intrusion de Diaphanes dans la société exiléenne, mais rien ne permet de justifier la paranoïa qui s'empara des habitants d'Exil lorsque fut publié le roman de Senble Derouard, « Journal d'un imposteur », qui détaillait avec force romance la vie d'un Diaphane et sous entendait que la haute société exiléenne en était infestée...

Les Diaphanes sont des êtres humanoïdes asexués, à la peau translucide zébrée de veines bleuâtres. Ils sont capables de prendre l'apparence exacte d'un être humain de leur choix, homme ou femme. La ressemblance physique est parfaite, jusqu'à la voix du modèle. La transformation d'un diaphane dure une dizaine d'heures, doit être effectuée par contact avec le « modèle » et entraîne la mort de celui ci par asphyxie. Il peut changer de forme autant de fois qu'il le souhaite. Si la transformation est interrompue, le Diaphane recouvre sa forme originale et doit s'attaquer à une autre victime. On a aucune idée de leur longévité ou de leur moyen de reproduction. Les Diaphanes sont des parasites profiteurs et jouisseurs. Ils semblent se nourrir des émotions les plus intenses des humains qui les entourent. Voir un proche à la vie rangée adopter soudain un style de vie complètement dissolu est souvent un signe qui ne trompe pas. Il est à noter que le Diaphane ne « récupère » pas la mémoire et les connaissances du modèle copié, ce qui le rend

assez facile à confondre. C'est pourquoi le Diaphane espionne généralement longtemps sa future proie.

La seule certitude possible pour identifier un Diaphane consiste à le blesser : sous la peau, la chair est blanchâtre et caoutchouteuse, et surtout, ne saigne pas... On s'accorde généralement à penser que les Diaphanes proviennent de Forge et sont donc arrivés récemment en Exil, attirés par les lumières et les plaisirs de la cité.

PHY BON
MEN MOY
SOC MOY
ADA FAI
REA NUL

Points de Santé : 11
Armure naturelle : 0
Talents : Bagarreur 10, Espion 12

Pouvoirs

Imitation d'un corps humain :

Le diaphane doit réussir un jet d'affrontement contre sa victime. Il lui injecte alors un venin qui paralyse la victime. La transformation dure 2D6+2 heures. On estime que la victime meurt par étouffement.

Les Rampants

Il n'y a aucun doute sur l'origine humaine des Rampants. Il s'agit visiblement d'individus ayant quitté la Cité pour s'enfoncer dans les dédales de ses sous-sols. Une bonne part de leur humanité les a aujourd'hui quittés et ils errent en bandes sous les passerelles reculées ou les conduits d'entretien. Ils sont indubitablement nécrophages et cannibales, n'hésitant pas à attaquer toute personne égarée

Leurs corps semblent avoir été affectés par des altérations profondes, et si certains sont encore capables de parler, leur discours est complètement décousu. Ils font peine à voir, et semblent plus morts que vifs : blessures suintantes mal cicatrisées, humeurs malades, odeur pestilentielle, teint noirâtre ou verdâtre...

PHY MOY
MEN NUL
SOC FAI
ADA MOY
REA NUL

Points de Santé : 11
Armure naturelle 0
Talents : Bricoleur 5, Bagarreur 12, Chasseur 12

Les Laphorites

Une redoutable menace. Cette étrange créature vampirise les psychismes et manipule comme des poupées ses victimes. Physiquement peu dangereuse, elle prend la forme d'une larve, nichée au sein d'un cocon tissée de ses déjections. Elle cherche généralement un endroit calme où elle est assurée de ne pas être découverte et y crée son nid.

Elle grossit lentement, suspendue dans les concrétions durcies qui soutiennent sa masse informe. Vorace, elle s'attaque généralement à des esprits faibles (des enfants, des simples d'esprit ou des personnes affaiblies physiquement). Elle semble avoir une fascination pour les esprits malades et semble se délecter des psychismes des fous. Elle commence par influencer les esprits qu'elle choisit (cauchemars pénétrants, hallucinations...) avant de commencer à manipuler directement les esprits les plus friables.

Au bout d'un moment, la personnalité de la victime est détruite et irrémédiablement perdue. Le Laphorite est capable de voir et d'entendre par les sens de ses victimes. Elle peut prendre possession du corps de l'une de ses victimes, mais d'une seule à la fois. Elle n'hésitera pas à sacrifier ses pantins pour empêcher qu'on la découvre ou qu'on la détruise.

Dans l'entourage de sa présence se développent généralement une ambiance lourde et malsaine, où même les esprits sains font des cauchemars, souffrent de malaises, ont des accès de violence irraisonnée ou des périodes d'abattement.

Le Bourreau

Quel crédit apporter à cette légende ? Difficile de se faire une idée. Plusieurs témoins ont affirmé avoir vu ces ou (cette) étranges créatures. En effet, les avis divergent : monstre unique doté d'un étrange don d'ubiquité, ou plusieurs spécimens aux buts incompréhensibles ? La question reste posée ! Quoi qu'il en soit, cet étrange humanoïde de grande taille, sorte d'assemblage d'os et de cartilages, sans chair, enveloppé dans un large suaire grisâtre, semble poursuivre son « travail ». Les anecdotes

des tavernes d'Exil veulent que le Bourreau rende une justice toute personnelle. Invariablement, ses victimes auraient toutes eu des « choses » à se reprocher, et a posteriori, la sanction apparut juste à leurs proches.

Quoi qu'il en soit, le Bourreau se charge d'appliquer des peines décidées par on ne sait qui, suivant une méthode miséricordieuse ou abominables (sévères tortures) sans qu'on puisse là encore tirer une règle pour le choix de la peine. Il est devenu une sorte de légende avec laquelle on effraie les enfants, et dont on menace un ennemi sous le coup de la colère... On raconte même que d'anciennes rituels permettraient d'invoquer le Bourreau et de lui indiquer sa prochaine victime. Il saurait reconnaître la vérité. La tradition veut qu'il s'agisse d'un ancien serviteur immatériel des anciens, leur ancien bourreau.

Armes exiléennes

Armes de Mêlée

Arme	Talent	Dommages
Dague / poignard	Escrimeur	-2
Epée courte / rapière d'escrimeur	Escrimeur	0
Canne épée	Escrimeur	-1
Sabre	Escrimeur	0
Epieu / Pique	Bagarreur	+1
Gourdin / Matraque	Bagarreur	-3
Casse Tête / Nerf de Boeuf	Bagarreur	-2
Bâton plombé	Bagarreur	-2
Hache	Bagarreur	+1
Canne plombée	Bagarreur	-2
Bâton électrique	Bagarreur	variable
Rasoir	Bagarreur	-4
Mains nues	Bagarreur	-5

- le bâton électrique est une arme issue de la technologie scientiste. Elle libère un arc électrique au contact dont l'on peut varier l'intensité. Les dommages sont donc variables entre -2 et + 3

Armes de jet et de trait

Arme	Talent	Portée efficace	Portée maximale	Dommages
Arbalète	Tireur	20	75m	+2
Arc	Tireur	25	75m	0
Fronde	Tireur	50 m	100m	-3
Couteau de lancer	Tireur	10	25	-2
Hache de jet	Tireur	10	25	-1
Sarbacane	Tireur	8	15	-7
Fléchettes	Tireur	8	15	-7

- Les armes de jet anciennes ne sont guère plus utilisées en Exil. On pourra éventuellement se procurer une arbalète dans un but de discrétion. Par contre, le couteau de lancer est toujours populaire dans les bas quartiers d'Exil et la fronde est une valeur sûre des bandes de gamins...

- Portée efficace : au delà de cette distance, le Talent du personnage est divisée par deux
- Portée maximale : l'arme ne peut pas être lancée plus loin que cette distance

Armes à feu

Arme	Talent	Dommages	Portée	Munitions
Pistolet de poche	Tireur	-1	10 m	1 ou 2
Pistolet 2 coups	Tireur	0	15 m	2
Revolver d'ordonnance	Tireur	+2	20 m	6
Pistolet à aiguille	Tireur	+1	10 m	4
Fusil de sport	Tireur	0	60 m	2
Fusil de chasse	Tireur	+2	40 m	2
Fusil militaire	Tireur	+3	50 m	5
Mitraillette	Tireur	+4	50 m	30
Fusil sonique	Tireur	0	30 m	6
Fusil à arc	Tireur	+4	10 m	4

- Perforation : les protections voient leur protection diminuée de moitié contre les armes à feu
- Portée : distance en mètres à laquelle l'arme est efficace. Au delà, elle est moins précise et le Talent du est divisé par deux. Au maximum, l'arme peut toucher une cible au double de cette portée.
- Munitions : nombre de balles dans le magasin. N'oubliez pas de les décompter.

Précisions sur les armes à feu

- Pistolets de poche : de jolies petites mécaniques de précision, à 1 ou 2 coups. Élégant, raffiné et mortel.
- Pistolet 2 coups : cette arme est de taille assez impressionnante, et présente un long museau. On la charge comme un fusil de chasse en « cassant » l'arme en deux. Elle est puissante et destructrice.
- Revolver d'ordonnance: ces revolvers à 6 coups sont les armes réglementaires des officiers exilés.
- Pistolet à aiguille : assez massive, cette arme tire des chapelets de petites aiguilles d'acier. Elle s'enraie très facilement (chaque fois qu'un 12 est tiré sur le dé), ne tire pas très loin et est très peu précise. Seul réel avantage : elle est pratiquement silencieuse.
- Fusil de sport : un carabine légère et maniable
- Mitraillette : ces armes massives et fragiles ont fait leur entrée destructrice sur les champs de bataille forgiens. On les trouve très difficilement en Exil, mais certains trafiquants savent s'en procurer...
- Fusil sonique : émet, sous forme d'un cône, une impulsion sonore aux limites de l'audible pour l'humain. Engendre au choix, un choc mental (blessure non mortelle) ou physique (blessure potentiellement mortelle) si l'intensité est réglée au maximum. Cette arme relève d'une technologie scientifique rare.
- Les fusils à arc : « merveilles » de l'ingénierie, ces fusils à bobines (encombrants donc) émettent un arc d'énergie vers leur cible. Plutôt expérimental...

Liste de prix

Les prix sont exprimés en Valeur exiléenne (ou VE), la monnaie officielle de la cité verticale

Vêtements masculins

- Vêtements de travail 20 VE
- Pantalon et chemise simples 30 VE
- Costume courant (avec gilet) 80 VE
- Uniforme d'apparat 400 VE
- Tenue de soirée 400 VE
- Costume sur mesure en étoffe forgienne 2 000 VE
- Manteau de pluie 150 VE
- Redingote 200 VE
- Cape doublée 300 VE
- Bottes de très bonne qualité 300 VE
- Souliers simples 15 VE
- Canne 20 VE
- Parapluie 15 VE
- Chapeau, bonne qualité 90 VE
- Chapeau, qualité courante 25 VE

Vêtements féminins

- Sous vêtements 30 VE
- Sous vêtements de luxe 200 VE
- Corset 100 VE
- Bottines de cuir 300 VE
- Souliers féminins simples 25 VE
- Escarpins de soirée 200 VE
- Châle 10 à 200 VE selon la qualité
- Ombrelle 80 VE
- Jupon 60 VE
- Chemise 30 VE
- Robe ou jupe simple 35 VE
- Robe ou jupe sur mesure 300 VE
- Robe de soirée 700 VE
- Manteau courant 50 VE
- Manteau de fourrure 400 VE
- Sac de dame 100 VE

Communications

- Lettre pour Exil 0,5 VE
- Lettre pour Forge 5 VE
- Faire rédiger une lettre par un écrivain public 10 VE
- Télégramme 1 VE
- Communication parlophone 0,5 VE
- Parlophone 240 VE
- Poste de radio 300 VE
- Chromatographe de salon 600 VE
- Journal 0,5 VE
- Livre de gare 2 VE
- Beau livre 15 VE
- Dictionnaire / Encyclopédie 100 VE

Divertissements

- Place à l'opéra, en parterre 30 VE
- Place à l'opéra en loge privée 100 VE
- Place de théâtre de quartier 4 VE
- Faire donner une représentation privée 500 VE et plus
- Entrée du zoo d'Exil 5 VE
- Cerf volant 30 VE
- Abonnement à la bibliothèque universelle (par an) 20 VE
- Droit d'admission annuel dans un club de standing moyen 150 VE
- Droit d'admission annuel dans un club de haut standing 500 VE

Boissons et nourriture

- Tord boyaux dans une gargotte 1 VE
- Bière de champignon dans un café 3 VE
- Verre d'absinthe dans un cabaret 5 VE
- Cocktail dans un club 15 VE
- Vin fin de Forge, le verre 30 VE
- Vin fin de Forge, la bouteille 150 VE
- Pain de champignon d'une livre 1 VE
- Repas dans un restaurant populaire 5 VE

- Repas dans un café du Centre 15 VE
- Repas dans un restaurant de luxe au moins 80 VE
- Tabac (pour 10 pipes) 4 VE

Se loger

- Hôtel de passe pouilleux 10 VE la nuit
- Hôtel de qualité de moyenne 50 VE la nuit
- Hôtel de bonne qualité 100 VE la nuit
- Hôtel de luxe 400 VE la nuit

Transports

- Ticket de métro urbain 0,5 VE
- Tramway 2 VE
- Course en voiture à bras 5 VE
- Course en Ballon taxi 10 VE
- Course en fiacre 12 VE
- Bicyclette 200 VE
- Ballon volant privé 100 000 VE
- Yacht volant 1 million de VE et plus
- Location d'un bateau 150 VE par jour
- Traversée vers Forge (entrepont) 500 VE
- Traversée vers Forge (en cabine simple) 800 VE
- Traversée vers Forge (en cabine de luxe) 4000 VE

Divers

- 20 m de corde 15 VE
- Lanterne à huile 30 VE
- Jumelles 60 VE
- Sac de voyage en cuir 80 VE
- Nécessaire de bricolage 50 VE
- Nécessaire d'horlogerie 100 VE
- Belle montre à gousset 150 VE
- Machine à écrire et module chromatographe 300 VE
- Bloc de papier 5 VE
- Bloc de papier de bonne qualité 20 VE
- Bouteille d'encre 10 VE
- Consultation d'un notaire pour une formalité d'Administration 60 VE
- Automate de service 15 000 VE

Les inspirations d'Exil

Voici une petite liste d'œuvres dont on peut, à divers degrés, retrouver des échos dans Exil.

Romans

- « *L'étrange maison haute dans la brume* », « *Les Montagnes hallucinées* », « *Dans l'abîme du temps* » de H-P Lovecraft sont des inspirations évidentes pour les Anciens.
- Nul doute qu'Administration et ses Fonctionnaires puisent une partie de leur origine dans l'œuvre de Franz Kafka, et plus particulièrement dans « *Le Château* ».
- Les androïdes et leurs règles comportementales doivent beaucoup aux *Robots* d'Asimov.
- « *Malpertuis* » de Jean Ray, et nombre de ses nouvelles, notamment le recueil « *Le Grand Nocturne* », pour leur ambiance si particulière.
- « *L'homme des jeux* » de Iain Banks, si vous vous demandez à quoi peut ressembler une partie de Manigance.
- La série fleuve de la SF française, « *La compagnie des glaces* » de G-J Arnaud, avec ses visions de trains pris sous la glace, a fortement influencé Forge.
- Les grands classiques que sont « *Frankenstein* » de Mary Shelley, « *l'île du Docteur Moreau* » de H-G Wells et « *Le cas étrange cas du Dr Jekyll et Mr Hyde* » de R.L. Stevenson, sont de bonnes inspirations pour la mentalité des Scientistes, prêts à tout renoncement éthique au nom du progrès scientifique.
- Tous les romans de Jules Verne, et en particulier le méconnu « *Paris au 20^{ème} siècle* », description visionnaire d'une ville futuriste
- « *L'aliéniste* » et « *l'ange des ténèbres* », deux très bons romans de Caleb Carr.

Bandes dessinées

- « *Typhaon* », de Sorel et Dieter, est une très belle (et cthulienne en diable) histoire qui aurait pu tout à fait se dérouler sur l'Océan Noir...
- « *L'île des Morts* », de Sorel et Mosdi, a également grandement influencé l'océan d'Exil.
- La série des « *Cités obscures* », de Schuiten et Peeters, est une référence incontournable.
- En plus d'être une très bonne série de SF, « *Sillage* », de Morvan et Buchet, présente dans son troisième volume, « *Engrenages* », un monde steampunk neigeux qui rappelle Forge.
- Les technos technos de « *L'Incal* », de Jodorowsky et Moebius ont influencé (sur leur mauvaise pente) les Scientistes exiléens.
- « *La Ligue des Gentlemen extraordinaires* » d'O' Neill et Moore est incontournable pour les amateurs de steampunk.
- L'étrange « *Professeur Bell* » de Sfar pourrait être un héros d'aventures exiléennes.
- Tout comme « *Adèle Blanc Sec* » de Tardi.
- Ou encore « *Koblenz* » énigmatique personnage à qui Thierry Robin fait vivre d'étranges aventures victoriennes.

Cinéma

- « *Brazil* » du génial Terry Gilliam est une des principales inspirations d'Exil : son architecture folle, sa bureaucratie écrasante... Et du même auteur, « *l'armée des 12 singes* » est aussi plein de bonnes choses.
- L'incroyable cité du chef d'œuvre d'Alex Proyas, « *Dark City* » est incontournable...
- Bien entendu, celle décrite dans le « *Metropolis* » de Fritz Lang l'est tout autant.
- « *L'échelle de Jacob* », d'Adrian Lyne, n'a en apparence pas grand chose à voir avec Exil,

mais les errances citadines de son héros ont pourtant influencé le jeu...

- Tout comme les errances hallucinées et urbaines des personnages de « *Taxi Driver* » et « *A tombeau ouvert* », deux superbes films de Martin Scorsese.
- Les films de Caro et Jeunet « *Delicatessen* » et « *La Cité des enfants perdus* » ont directement inspiré la cité d'Exil.
- On y retrouve aussi des morceaux de Gotham City, dans « *Batman* » et « *Batman le défi* » de Tim Burton.
- Autres cités géantes dans « *The Crow* » d'Alex Proyas et « *Blade Runner* » de Ridley Scott.
- « *Alien* » de Ridley Scott et « *Alien 3* » de David Fincher pour leurs coursives rouillées, huileuses et mal fréquentées...
- « *Les ailes de la renommée* » de Otakar Votocek a directement inspiré la légende de l'Île des Morts en Exil.
- Un poil d'« *Orange mécanique* », de Stanley Kubrick, si vous vous demandez à quoi peut ressembler les manipulations mentales des Scientistes.
- L'ambiance décalée de la géniale série « *Le Prisonnier* » m'a toujours fasciné. L'étrange technologie du Village (brrr, les rôdeurs) peut tout à fait être importée en Exil.

Musique

- D'une manière générale, toutes les chansons de William Sheller ont inspiré Exil. En particulier, « *la navale* », « *c'est l'hiver demain* », « *les machines absurdes* » ou encore « *Cuir de Russie* » ont été des sources d'inspiration fécondes.
- Les bandes originales composées par Danny Elfman pour les films de Tim Burton, et en particulier celle de « *Batman returns* ».
- Les bandes originales d'Elliot Goldenthal, notamment celle « d'Alien 3 » et celle d'« *Entretien avec un Vampire* ».
- Divine Comedy, et en particulier l'album « *Fin de siècle* ».
- The Rachel's et leur album « *Selenography* ».
- Les compositions d'Angelo Badalamenti pour les films de David Lynch et sa série culte « *Twin Peaks* », ainsi que pour « *La cité des enfants perdus* ».

Personnages prêts à jouer

Ervan Terpandre

Age : 31 ans
Archétype : assassin
Niveau de vie : aisé

Profil

Exiléen d'origine, Ervan est le rejeton « honteux » d'une famille patriarcale de la cité. Son père, qui s'est « oublié » avec une jeune ouvrière, ne l'a jamais reconnu malgré la mort en couche de la mère. Ervan est donc devenu pupille de la cité.

Dur, taciturne et sec, il est devenu l'un des assassins les mieux payés d'Exil. La liste de ses ennemis est donc longue, et il a plusieurs fois goûté à la réclusion. Il est activement recherché par les autorités exiléennes...

Attributs

Phy	+1	Bon
Mental	0	Moyen
Social	-1	Faible
Ada	+2	Excellent
Réa	-2	Nul

PdS : 14
Détachement : 2

Talents :

Espion (ada) : 10 (12)
Tireur (ada) : 10 (11)
Citadin (ada) : 10
Connaisseur (men) : 7
Lettré (men) : 5
Fonctionnaire (men) : 3
Acrobate (phy) : 7 (8)

Bagarreur (phy) : 5 (6)
Escrimeur (phy) : 8
Bricoleur (Réa) : 2
Filou (Réa) : 3
Gentleman (Social) : 5
Psychologue (Social) : 5

Ajustements aux talents (archétype)

Espion +2 niveaux
Tireur +1 niveau
Bagarreur +1 niveau
Acrobate +1 niveau

Historiques

Agent de l'Obsidienne : Ervan a assuré certains contrats pour l'Obsidienne
Pupille exiléenne
Incarcération
Recherché

Avantages : ambidextrie (léger)
Défauts : faiblesse (léger) : appât du gain

Nax Olens

Age : 33 ans
Archétype : pilote de ballon taxi
Niveau de vie : moyen

Profil

De sa patrie d'origine, la Sostrie, Nax ne regrette rien. Cet ancien militaire sait bien que l'objectif des élites sostiennes ne s'embarrasse pas des souhaits individuels. Sa propre famille a été sacrifiée à l'expansion de la nation. Il fut lui-même placé dans un atelier roulant mal chauffé lorsqu'il fut blessé à la jambe droite et jugé inapte au service.

Il décida alors, comme beaucoup d'autres, de tenter l'aventure exiléenne. Fasciné par les immenses blocs d'acier de la Cité, il a vécu comme une renaissance son arrivée en Exil. Le choix de sa nouvelle carrière fut vite fait : il décida d'apprendre à diriger les étranges ballons volants qui naviguent entre les passerelles.

Attributs

Phy	+1	Bon
Mental	0	Moyen
Social	-1	Faible
Ada	+1	Bon
Réa	-1	Faible

PdS : 14

Détachement : 1

Talents

Barreur (ada)	9 (11)
Tireur (Ada)	5 (6) à cause de l'historique service militaire
Citadin (Ada)	6 (8)
Lettré (Men)	7
Médecin (Men)	5
Fonctionnaire (Men)	3
Bagarreur (Phy)	9
Sportif (Phy)	5
Escrimeur (Phy)	6
Bricoleur (Réa)	5
Artisan (Réa)	5
Commerçant (Soc)	5 (6)
Psychologue (Soc)	5

Ajustements aux talents (archétype)

Citadin +2 niveaux

Barreur +2 niveau

Commerçant +1 niveau

Historiques

Vétéran d'une guerre forgiennne

Service militaire (tireur +1)

Dettes : Nax s'est endetté pour acheter son ballon et payer sa licence

Avantage : force de caractère (modéré), Sens de l'orientation (léger)

Défauts : Infirmité (sérieux) : la jambe droite de Nax est raide et le fait souvent souffrir

Stevres d'Hauricourt

Age : 24 ans

Archétype : Officier

Niveau de vie : aisé

Profil

Stèvres est un exemple typique de la jeune garde de l'armée exiléenne. Issu d'une petite famille noble en partie déshéritée, Stèvres est un jeune homme élégant et bien mis. Après avoir été très bien noté à l'école militaire, il rejoint l'état major en tant que secrétaire particulier d'un général exiléen. S'il rêvait d'une affectation plus aventureuse, sa réussite fait néanmoins la fierté de ses parents et de ses deux sœurs. Son père cherche à présent à lui trouver un beau parti pour un mariage.

Stèvres prend très au sérieux ses devoirs envers sa Cité. Il est très fier de son appartenance à l'armée exiléenne, et affiche en tout circonstance un certain dédain pour tout ce qui n'est pas issu de la cité verticale.

Attributs

Phy	+1	Bon
Mental	0	Moyen
Social	+1	Bon
Ada	0	Moyen
Réa	-2	Nul

PdS : 14

Détachement : 2

Talents

Barreur (Ada)	3
Marin (Ada)	5
Tireur (Ada)	7 (8)
Connaisseur (Men)	7
Lettré (Men)	7
Ingénieur (Men)	1
Acrobate (Phy)	5
Escrimeur (Phy)	9 (11) (12 à cause de l'historique)
Sportif (Phy)	6
Ingénieur (Rea)	3
Artiste (Rea)	2
Gentleman (Soc)	9
Orateur (Soc)	9 (11)
Psychologue (Soc)	2

Ajustements aux talents (archétype)

Orateur +2 niveaux

Escrimeur +2 niveaux

Tireur +1 niveau

Historiques

Ecole militaire (+ 1 en escrimeur)

Mentor : le vieux général Morlay Serences a pris sous son aile ce jeune officier prometteur mais un peu trop rigide à son goût.

Amour contrarié : le seul regret de Stèvres. Epris d'une jeune ouvrière, Stèvres l'a pourtant quitté, convaincu par son père. Il lui arrive de le regretter amèrement.

Avantage : santé de fer (sérieux)

Défauts : interdit : code d'honneur (modéré), Obsession de la rectitude et de l'ordre (léger)

Axel Berlommet

Age : 25 ans

Archétype : Ingénieur civil

Niveau de vie : aisé

Profil

Fils d'un couple d'ingénieurs, Axel était destiné à entrer lui-même dans la caste des bâtisseurs d'Exil. Passionné par les tréfonds de la cité dès son plus jeune âge, il ne se posa donc aucune espèce de questions.

A l'âge de 8 ans, déjà chétif, Axel s'enfonça seul dans les souterrains de la Cité. Il s'y perdit, et erra plusieurs jours dans l'obscurité. Il y contracta une étrange fièvre qui ne le quitta jamais vraiment. On finit par le retrouver, mais durant les recherches, son père trouva la mort en tombant d'une antique passerelle...

Aujourd'hui, cet homme frêle et souvent souffrant est toujours fasciné par son travail et principalement par les Machines Absurdes qui vrombissent sous la surface.

Attributs

Phy	-2	Nul
Mental	+2	Excellent
Social	-1	Faible
Ada	0	Moyen
Réa	+1	Bon

PdS : 8

Détachement : 3

Talents

Citadin (ada) 7 (8)

Connaisseur [Machines Absurdes] 8

Barreur (ada) 5

Espion (ada) 2

Lettre (men) 10

Savant (men) 3 (4)

Programmeur (men) 9

Acrobate (phy) 3

Bagarreur (phy) 2

Artisan (réa) 3

Bricoleur (réa) 8

Ingénieur (réa) 9 (12)

Gentleman (soc) 5

Orateur (Soc) 5

Ajustements aux talents (archétype)

Ingénieur +3 niveaux

Savant +1 niveau

Citadin +1 niveau

Historiques

Charge honorifique : Axel a hérité de son père une chaire de spécialiste urbain auprès du Consistoire

Drame familial : la mort de son père

Événement étrange : durant son errance souterraine, Axel affirme avoir vu plusieurs Stalytes travailler autour d'une machine absurde. Ceux-ci étaient en discussion avec 3 étranges créatures difformes qui effrayèrent Axel. Il prit la fuite. Depuis, il n'a jamais retrouvé l'endroit...

Avantage : 6ème sens (modéré)

Défaut : maladie chronique (fièvres) (modéré)

Namaa Vraik

Age : 23 ans

Archétype : Comédienne de théâtre

Niveau de vie : moyenne

Profil

Originaire de Kargarl, Namaa se débat au milieu de la procédure d'obtention de la citoyenneté. Lorsqu'elle n'est pas en rendez-vous avec un Fonctionnaire, Namaa tente de vivre de sa passion : le théâtre.

Après avoir vécu de quelques expédients, la jolie jeune femme fut acceptée au sein d'une troupe théâtrale. Son accent kargarlien, qu'elle s'évertue pourtant à perdre, a un fort joli succès dans les drames inspirés de l'histoire de l'Empire, où elle incarne toujours la belle princesse trahie. Un répertoire qu'elle apprécierait d'agrandir. Quoi qu'il en soit, Namaa commence à faire parler d'elle et fréquente de nombreuses soirées à la mode.

Attributs

Phy	-1	Faible
-----	----	--------

Mental	0	Moyen
Social	+2	Excellent
Ada	-2	Nul
Réa	+1	Bon

PdS : 10

Détachement : 1

Talents

Citadin (ada) 3
 Cavalier (ada) 2
 Connaisseur (men) 4
 Lettré (men) 7 (8)
 Occultiste (men) 4
 Acrobate (phy) 5
 Bagarreur (phy) 5
 Artiste [comédienne] (réa) : 9 (12)
 Artisan (Réa) : 3
 Filou (réa) 8
 Gentleman (soc) 10 (11)
 Orateur (soc) 10
 Psychologue (soc) 10

Ajustements aux talents (archétype)

Artiste[comédien] +3 niveaux

Lettré +1 niveau

Gentleman +1 niveau

Historiques

Enfance artistique : la famille de Namaa, restée sur Forge, a toujours été composée d'artistes.

Blocage mental : dans sa jeunesse, Namaa se perdit en forêt et un événement inconnu l'a traumatisa. Tout ce dont elle souvient, c'est la vision fugitive d'un grand loup des montagnes...

Don paranormal : Namaa dispose d'un don de prescience flou, qu'elle est incapable de contrôler et qui l'effraie.

Avantage : chance (modéré)

Défaut : chétive (modéré)

Selemnes de Sylphes

Age : 32 ans

Archétype : Fabricante d'automates

Niveau de vie : aisé

Profil

Fille d'un célèbre capitaine exilé, Sélennes montra très vite une intelligence hors du commun. Particulièrement douée, l'enfant effacée qu'elle était s'est très vite passionnée par ce nouveau domaine où sa méticulosité et son inventivité font

merveille : la conception et la programmation d'automates.

Elle est aujourd'hui reconnue comme l'une des programmatrices les plus efficaces et son carnet de commandes est plein. Sa discrétion et sa peur des relations sociales s'en trouvent mis à mal.

Attributs

Phy	-2	Nul
Mental	+2	Excellent
Social	-1	Faible
Ada	-1	Faible
Réa	+2	Bon

PdS : 8

Détachement : 3

Talents

Citadin (ada) 5
 Marin (ada) 5
 Lettré (men) 9 (10 à cause de l'historique) (11 à cause de l'avantage Prodige)
 Programmeur (men) 11 (12)
 Savant (men) 4 (5) (6 à cause de l'avantage Prodige)
 Scientiste (men) 4
 Médecin (men) 2 (3 à cause de l'avantage Prodige)
 Sportif (phy) 3
 Escrimeur (phy) 2
 Artisan [Horloger](réa) 11 (14)
 Bricoleur (réa) 11
 Ingénieur (réa) 8 (9 à cause de l'avantage Prodige)
 Commerçant (soc) 5
 Psychologue (soc) 5

Ajustements aux talents (archétype)

Artisan[horloger] +3 niveaux

Programmeur +1 niveau

Savant +1 niveau

Historiques

Education cosmopolite (lettré +1)

Célébrité

Propriétaire d'un bloc d'habitation : Sélennes possède une grande bâtisse où elle a installé, au calme, son atelier. C'est une sorte de vaste hangar d'acier et de verre, composé de nombreux plateaux suspendus.

Avantage : Prodige (sérieux) : lettré, ingénieur, médecin et savant +1

Défaut : dépendance (modéré) : bourreau de travail, Sélennes absorbe différentes drogues pour rester éveillée, Phobie de la foule (léger)