

*"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>	

<u>Le Royaume de Talbes</u>	_____
<u>La république d'Autrans</u>	_____
<u>Les Terres de Lonastre</u>	_____
<u>Le Protectorat de Scovié</u>	_____
<u>Petites nations forgiennes</u>	_____
<u>Mystères exiléens</u>	
<u>Les Scientistes</u>	_____
<u>Les Stalytes</u>	_____
<u>La création d'un personnage exiléen</u>	_____
<u>Les règles</u>	
<u>Le profil du personnage exiléen</u>	_____
<u>Archétypes</u>	_____
<u>Historiques</u>	_____
<u>Avantages / désavantages</u>	_____
<u>Attributs</u>	_____
<u>Talents</u>	_____
<u>Description des Talents</u>	_____
<u>Jarc de Sylphes, artiste peintre exiléen</u>	_____
<u>Le système de jeu : Introduction</u>	_____
<u>Résolution des actions</u>	_____
<u>Combat</u>	_____
<u>Règles avancées de Combat</u>	_____
<u>Etat de Santé, dommages et soins</u>	_____
<u>Petit lexique technique</u>	_____
<u>Acquérir de l'expérience</u>	_____
<u>Le Détachement</u>	_____
<u>Automates</u>	_____
<u>Aventures, mystères et intrigues</u>	
<u>Aventures en Exil et sur Forge</u>	_____
<u>Le Passager des Ombres</u>	_____
<u>Un bouquet de fleurs fanées</u>	_____
<u>Annexes</u>	
<u>Le bestiaire exiléen</u>	_____
<u>Armes exiléennes</u>	_____
<u>Liste de prix</u>	_____
<u>Les inspirations d'Exil</u>	_____
<u>Personnages prêts à jouer</u>	_____

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’enfonce 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 servit 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’acquina 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 cadastrateurs

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

Etres 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 convoyer 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.