

# 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 exiléens. 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 conserve 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 compte 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 sûr dangereuse : plusieurs plates-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 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.

## *Les Léviathans*

## 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 îlots.

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 famélicieuses 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 Messager... Sur celle-là attendraient patiemment tous les secrets non révélées 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 malade, 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 indescrivable, 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-même 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 « citoyen » 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 venus 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 enserrant 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...