

# Exil, la cité

# 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. Au près 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 cotés 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 inférieur 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...

retraite : rien n'arrête Rénald Sauémurre, maître cadastreur de la cité d'Exil.

Mais cela n'empêche pas les agents cadastreurs, 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.

### **Portrait**

*Rénald Sauémurre, Maître cadastreur*

Maître Sauémurre a une obsession : la cartographie précise et évolutive de sa cité. A la tête d'une équipe d'agents cadastreurs, 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 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

## 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 exiléenne.

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 emplît 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 exiléen. 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 dégorge 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. Énergique 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

- le Vertueux
- 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

## 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 que 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 donné 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 bistrotts, 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 gâte 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 remplacent avantagusement 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 ennue 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 haut 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 ! »*

Arvil de Nessim, La mort de Petrus

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'avancais, et plus le gouffre s'ouvrait devant moi. Administration devenait une abstraction, un monstre tentaculaire multiforme qui se dérobait 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 Vandière, 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 exiléens 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. Originaires 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 ou 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 exiliés dans une collection célèbre, la « somme exilienne » 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 fréquentent 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 enregistrée 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.

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).

## *Quelques idées d'événements*

- 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 l'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 coupoles 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 coupoles 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, caparaçonnés 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 conscriptions. 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 repentini

## 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...