

Vivre en Exil

La société exiléenne

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

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

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

La citoyenneté

Que signifie être un citoyen exiléen ? C'est un bien grand mot qui recouvre une réalité toute simple. Est considéré comme citoyen l'individu qui s'est dûment enregistré auprès d'Administration. Vous êtes alors reconnu comme faisant partie de la communauté exiléenne. Administration est au

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

En contrepartie, les citoyens exiléens disposent de droits :

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

- Un exiléen peut, s'il est dans le besoin, bénéficier des aides frumentaires de la cité (distribution gratuite de denrées alimentaires)
- Un exiléen peut décider de protéger sa cité en s'engageant dans son armée. Il est à noter que lorsque les quotas militaires ne sont pas atteints grâce au volontariat, une conscription par tirage au sort est effectuée.

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

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

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

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

Progrès social et revendications

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

Toutefois les choses progressent, en partie parce que les dirigeants d'Exil se rendent bien compte que cet idéal de concorde sociale ne peut passer que par

une amélioration des conditions de vie des classes populaires. Ainsi, les distributions frumentaires de matières alimentaires (du gruau de champignon principalement) ont permis de repousser le spectre de la famine.

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

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

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

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

Portrait

Bariche de Nelles, penseur progressiste

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

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

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

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

Religion

La religion est un sujet étrange en Exil. Part tradition, les exiléens sont athées. Officiellement, tous les cultes ont été bannis dans la Cité Verticale. Fondement de l'esprit exiléen, la révolte contre les Anciens a sonné le glas des religions imposées par les maîtres à leurs esclaves. Selon la ligne officielle de Censure, la croyance en une entité supérieure, quelle qu'elle soit, amoindrit le pouvoir de l'humain et dévalorise ses créations, machinisme en tête.

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

Le peuple exiléen

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

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

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

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

Du petit bourgeois à l'industriel exiléen

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

Durant ces 200 dernières années, de véritables empires financiers se sont créés. Comprenant l'importance du Continent et les débouchés énormes qu'il représente, des entrepreneurs hardis ont

industrialisé tous les aspects de la vie exiléenne : ils ont développé des compagnies de pêche, ont créé des entreprises de construction auxquels souscrivent les Ingénieurs... Administration a ainsi affermé à des industriels la production de nourriture.

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

Les barons d'Exil

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

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

Les plus grandes familles nobles exiléennes descendent « officiellement » des Patriarches, ces humains choisis par les Anciens périclitants pour assurer la survie de la cité après leur disparition. Ce sont les Patriarches qui poussèrent les derniers Anciens dans leurs tombes et érigèrent les bases de la société exiléenne actuelle. On pense qu'ils n'étaient alors guère plus que des chefs des différents clans que formaient la population

humaine de la Cité à cette époque antique. Enrichis par le pillage des palais des Anciens, ils devinrent les maîtres de la Cité. Ils distribuèrent leurs faveurs, créant de fait la noblesse de second rang, et entreprirent de développer la cité. Cela passa bien souvent par des guerres fratricides au cœur des palais et des rues de la Cité. Ce furent eux, encore, qui persécutèrent les premiers Scientistes ou posèrent la première pierre du corps actuel des Ingénieurs civils, dédié à la croissance de la ville.

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

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

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

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

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

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

La Présentation

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

L'Affrontement

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

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

Stevren Iloz, historien

Les îlots-forteresses

Plusieurs Barons possèdent des châteaux-forteresses au-delà de la Cité, érigés sur des îlots plus ou moins éloignés. La plupart du temps, ces châteaux servent de résidences de villégiature. C'est ici que les barons exiléens mènent leurs affaires les

plus secrètes, et tiennent cour lorsqu'ils ne sont pas en ville.

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

Problèmes d'une cité géante

Les Spores

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

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

Afin de contrer cette invasion végétale qui remonte sans relâche par les endroits les plus inattendus, l'Administration a créé un Service de nettoyage. Puisqu'on ne trouve guère de travailleurs volontaires pour cette tâche dangereuse et exténuante, une bonne partie de ce service est assuré par des condamnés ou des détenus provisoires en attente de jugement. Les subtilités de la justice exiléenne étant ce qu'elle sont, certains condamnés finissent leur vie dans les conduits de la cité.

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

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

Emeutes et révoltes

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

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

Les quartiers en révolte ne furent matés que par le blocus et la faim. Les affrontements quotidiens ont

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

Les accidents industriels

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

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

Le crime

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

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

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

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

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

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

La Chimère, organisation criminelle

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

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

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

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

Epidémies et maladies

Les épidémies furent le véritable fléau d'Exil. Si on note encore des recrudescences infectieuses, elles

sont nettement en recul depuis que les ingénieurs ont généralisé l'eau courante et le chauffage au travers de la cité.

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

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

La pire maladie exiléenne est connue sous le nom de **Mort Blanche**. Elle eut une sinistre réputation tout au long des précédentes décennies. Apparue spontanément lors de la réouverture des portes d'airain, on l'explique par le fait que les exiléens n'avaient jamais été mis en contact auparavant avec les germes continentaux. Ce fléau est caractérisé par une forte fièvre et une dépigmentation de la peau presque totale, suivies de toux hémorragiques qui finissent par avoir raison du corps amaigri. Pour lutter contre elle, certains quartiers furent nettoyés par le feu. Depuis plusieurs années, l'épidémie semble avoir disparu. Les cas rapportés sont très peu nombreux au vu de la taille de la cité.

La Recouvrance Une Maison de fous

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

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

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

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

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

La vie quotidienne

La monnaie

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

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

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

L'alimentation

Au vu de la faune et de la flore quasiment inexistante de la Cité, on pourrait douter de sa capacité à nourrir sa population toujours grandissante : rien ne semble pousser que la vermine corrosive qui détruit les fondations de la cité. Mais le génie exiléen a trouvé réponse à ces problèmes. Bien entendu, le but est d'abord d'assurer l'indépendance de la farouche Cité par

rapport à Forge. Ces derniers temps, on assiste pourtant à un mode snob qui importe des denrées alimentaires rares du Continent. Mais ces marchandises restant hors de prix, seule une petite partie de la population d'Exil en consomme. La majorité des exiléens se contentent des produits issus de la Lune Sanctuaire elle-même.

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

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

Dans des centres industriels, des animaux sont élevés en batterie. Aveugles et gavés sans fin, ils ressemblent à d'énormes ballons de viande, leurs membres étant presque complètement atrophiés. Ils sont bien sur le résultat d'étranges manipulations effectuées par les Scientistes dans leur banque organique sur des échantillons d'espèce issues du Continent. Ces bêtes ne semblent guère plus avoir de pensée organisée, et sont incapables de se déplacer. Elles naissent et grossissent fixées au même arceau de soutien qui les électrocute le jour

de leur abattage, dans d'énormes hangars ou des milliers de leurs congénères hébétés engraisserent, avant d'être convoyés mécaniquement vers les abattoirs du port qui les débiteront en menus morceaux...

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

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

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

La technologie exiléenne

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

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

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

L'énergie

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

Mais depuis quelques années, une nouvelle révolution se prépare... Ce que certains exiléens appellent encore « énergie fantôme » commence à se développer à grande vitesse : l'électricité. Les Ingénieurs semblent avoir pu maîtriser, sinon le fonctionnement, au moins la distribution de

l'énergie accumulée dans les énormes bobines des Machines Absurdes des Anciens.

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

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

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

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

Les communications

Le réseau de communication qui a peu à peu envahi tous les recoins d'Exil est aujourd'hui capable de

transporter la voix et l'écrit. Sa forme la plus classique ? Celle de la fiche perforée que l'on peut lire partout, grâce à l'un des terminaux placés dans toutes les résidences et tous les endroits publics...

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

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

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

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

Aujourd'hui, des disques de cire ou de métal peuvent être gravés et contenir chacun pas loin de 5 000 fiches. Les disques de cire restent fragiles mais sont très peu coûteux. Il s'agit de simples galettes

brunes. Les disques d'acier sont quand à eux plus onéreux, mais aussi plus performants. Accessoirement, ils sont aussi très beaux à regarder : entrelacs de petits plateaux ouvragés qui ressemblent à de la dentelle, montés sur un système de fixation circulaire en cuivre. N'importe quel terminal Chromatographe récent est à même de lire les données contenues sur le disque, puisqu'il suffit de l'insérer dans la fente idoïne...

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

Les androïdes

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

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

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

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

Toutefois, la seconde génération de ces machines commence à apparaître. Dotés d'une grande autonomie grâce à des bobines électriques logées dans leur poitrine, ils disposent d'un cerveau mécanique capable d'apprendre, modelés sur les recherches des intelligences mécaniques de Contrôle Vocal et Informatif.

Ne serait ce leur visage de métal, on les confondrait presque avec les humains. Ils sont ainsi capables de parler, d'agir selon leur propre volonté, aux moins dans les limites de leur programmation. Les

intelligences mécaniques s'en serviraient pour se déplacer physiquement au sein de la cité, et travailler à « échelle humaine » avec les ingénieurs par exemple, ou bien encore pour opérer leurs propres machinations. S'ils sont encore très peu répandus, ces machines font déjà peur : qu'adviendra-t'il le jour où elles décideront qu'elles peuvent se passer de leurs créateurs ? Leurs faces lunaires, sans sentiments apparents, intriguent et inquiètent.

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

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

Les armes

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

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

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

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

Les transports

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

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

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

A pied ou à cheval...

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

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

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

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

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

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

La mode de la bicyclette

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

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

En métro

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

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

Sur l'eau...

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

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

Et en l'air...

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

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

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

Arvil de Nessim

Portrait

Florian d'Estremances, entrepreneur avisé

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

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

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

Se divertir en Exil

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

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

Dans les jardins suspendus

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

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

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

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

Les grands événements populaires

Le Carnaval d'Exil

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

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

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

Le Carnaval exiléen est un moment d'extrême liesse, mais où les pires choses peuvent également se produire. C'est un temps de dépravation, de

meurtres surnois, d'enlèvements et de disparitions, de viols... Et l'on chuchote tout bas qu'à cette occasion, les créatures sombres sortent de leur tanière, camouflé derrière ce que l'on croit être des déguisements, en profitant pour chasser en toute impunité parmi les exiléens en liesse.

La fête portuaire

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

Les Arts en Exil

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

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

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

D'une manière générale, l'art sous toutes ses formes est l'une des passions des exiléens : les mécènes ne manquent pas. Les expositions sont très nombreuses, dans tous les domaines artistiques.

Exil est la référence culturelle pour le Continent. Ainsi, les plus grands musiciens du continent se produisent en Exil, et explorent librement les voies les plus audacieuses de leur art. Le compositeur le plus célèbre est actuellement sans conteste l'autrellien Xender de Nolment, qui étudie de nouveaux instruments capables de produire des sonorités inconnues, avec l'aide des ingénieurs exiléens. Il a déjà réalisé pour l'université d'Exil deux « bâtiments musicaux » : la flèche du nouvel institut des sciences humaines et celle de la tour administrative des facultés. Le vent qui passent dans les tubulures de métal crée d'étranges mélodies improvisées...

L'occultisme

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

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

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

Portrait

Siméone Barduc, occultiste et médium

Cette petite bonne femme avenante est la « maîtresse des plans obscurs », comme elle se nomme, la plus à la mode d'Exil. On la dit capable

de communiquer avec les morts, de contacter d'autres plans d'existence, et même de parler avec l'essence de l'esprit des Anciens, disparus physiquement mais toujours présents dans les sphères spirituelles.

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

La vie nocturne : cabarets, estaminets et gargotes

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

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

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

Enfin, les gens aisés aiment à se retrouver dans des lieux d'exception, comme les grands restaurants des hauts niveaux d'Exil. Là encore, la mode est fugace et changeante, même si les plats exotiques et « barbares » venus du Continent Forgien sont actuellement très prisés. On se retrouve ainsi dans le grand restaurant des jardins de l'université, un superbe endroit, calme et reposant, ou au contraire

dans l'ambiance surchauffée du Café Sportif, très select malgré son nom populaire.

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

Exil la licencieuse

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

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

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

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

Les drogues les plus diverses sont l'autre aspect de cette Exil cachée. On en dénombre des centaines,

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

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

Les sports

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

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

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

L'une des activités les plus à la mode (elle est même pratiquée par les femmes) est la chasse aux anges, ces étranges créatures diaphanes et insouciantes qui semblent éclore des tréfonds de la cité pour s'envoler vers sa cime. Armés de fusils, perchés sur les balcons de leurs résidences, de riches exiléens s'adonnent à un génocide révoltant...

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

Ordre et justice

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

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

La police de quartier

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

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

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

La Sûreté Générale

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

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

Portrait

L'inspecteur en chef Essam Ménard

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

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

L'Obsidienne

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

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

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

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

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

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

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

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

Témoignage anonyme

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

Portrait

Jainazz Drenn, agente de l'Obsidienne

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

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

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

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

Justice et emprisonnement

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Juge Fonctionnaire Tolin

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

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

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

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

Portrait

Juge Fonctionnaire Cimbart Tolin

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

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