

Annexes

Le bestiaire exiléen

Les humains sont loin d'être les seules créatures à arpenter les tréfonds de la Cité Verticale. De nombreuses formes de vie se dissimulent dans ses recoins rouillés. Pour certaines, on pense qu'il s'agit en fait d'anciens serviteurs dégénérés des vieux maîtres de la cité ou d'humains qui ont subi des altérations physiques et mentales... On accuse également les scientifiques de créer de telles abominations. En fait, on se perd en conjectures sur l'origine de ces créatures, mais une chose reste indéniable : si beaucoup de « monstres » exiléens relèvent du domaine de la légende, certains d'entre eux sont d'une dangereuse réalité.

Les Sensitives

Ces créatures sont sans doute parmi les plus dangereuses des monstruosité abritées par les tréfonds de la Cité d'Acier, alors qu'elles sont physiquement très vulnérables. Elles présentent un corps translucide et presque plat, seulement agrémenté de veinures verdâtres. Ce sont des parasites qui s'infiltrent dans le corps de leur victime. Après s'être fixé à une partie du corps, elles se fondent à la chair de l'hôte, laissant derrière elles une zone brunâtre et insensible, sans que cela provoque la moindre douleur à la victime. Puis, petit à petit, le parasite se développe et gangrène le corps de la victime. Celui-ci est sujet à des hallucinations, à des pertes de contrôle nerveux, jusqu'à la mort par embolie.

On estime qu'un Sensitive, après 3 jours « d'incubation », commence à pomper 1 Point de Santé par jour à sa victime, entraînant notamment une fatigue permanente. A 0 Points de Santé, la victime décède. Même si la créature est retirée, la perte de Points de Santé est définitive.

Retirer un Sensitive est une action extrêmement délicate, souvent vouée à l'échec, et demande un Talent *Médecin* au niveau de maîtrise 16 minimum.

La difficulté du jet est cauchemardesque (-8). Même si la créature est retirée, la présence d'un Sensitive laisse invariablement des séquelles : diminution d'un rang dans un Attribut : *Physique* ou *Adaptabilité*

PHY NUL
MEN N/A
SOC N/A
ADA MOY
REA MOY

Points de santé : 5

Armure naturelle : 0

Talents : Filou (déplacement silencieux et camouflage) 15, Bagarreur 10

Les Haurnois

Les haurnois sont la terreur des nettoyeurs de spores de la Cité Verticale. Monstruosité cannibales et crétines, aux corps humanoïdes difformes et boursouflées, les haurnois chassent dans les conduits de la Cité Verticale. Pratiquement aveugles, ils se repèrent grâce à une ouïe particulièrement efficace. Ils sont habiles à se dissimuler dans l'ombre. Leur apparence difforme joue pour eux : d'allure pataude, on a du mal à croire que les haurnois soient capables d'accélération fulgurantes. Ils disposent d'une mâchoire redoutable à large rayon d'ouverture. Individualistes, ils chassent rarement en groupe, et ont même tendance à s'entredévorer...

PHY BON
MEN NUL
SOC N/A
ADA BON
REA NUL

Points de santé : 15
Armure naturelle : 2
Talents : Filou (déplacement silencieux et camouflage) 11, Bagarreur 15, Sportif 15,
Attaques : griffes (dommages +1), morsure (dommages +4)

Les Matocras

Ils font parmi des rares créatures qui osent s'aventurer jusque dans les hauts niveaux de la Cité Verticale, parmi les passants des passerelles ou même des jardins suspendus. Ce sont des créatures insectoïdes de la taille d'un humain, aux larges mandibules acérés, qui disposent de longues ailes chitineuses. Elles sont capables de se dresser sur leurs pattes antérieures et peuvent alors refermer sur elles leurs ailes de cuir brun. Dans l'ombre et la brume propice, elles ressemblent alors à s'y méprendre à un humain drapé dans une cape.

Elles se sont vite rendues compte qu'elles pouvaient ainsi arpenter les ruelles sombres d'Exil, chassant leurs proies parmi les prostituées, les voyageurs égarés ou les poivrots en fin de soirée. Elles sont notamment redoutables lors des soirées de liesse, comme lors du carnaval d'Exil, ou elles attendent leurs proies dans les ruelles adjacentes.

Nombre d'histoires de tueurs sanguinaires errant dans les rues d'Exil peuvent en fait se rattacher à des dévoreurs en maraude...

PHY BON
MEN FAI
SOC FAI
ADA MOY
REA FAI

Points de Santé : 12
Armure naturelle : 5
Talents : Filou (déplacement silencieux et camouflage) 14, Bagarreur 13, Citadin 5
Attaques : griffes (dommages +1), morsure (dommage +0; venin de virulence 5)
Capables de voler

Les Horlogers

A n'en pas douter, les Horlogers ont été créés par les Anciens, visiblement dans le but d'entretenir les délicats mécanismes alambiqués des machines absurdes des sous sols exiléens. Ces petites créatures (en moyenne 1m40) ressemblent à des insectes, dont elles semblent avoir adopté le style de vie en ruche. D'aspect biomécanique, avec une

carapace noir et huileuse, elles grouillent dans les bas-fonds de la cité, et semblent encore aujourd'hui s'acquitter de leurs tâches de nettoyage et d'entretien des anciennes structures.

Munies de multiples membres, dont certains semblent être des « outils », elles ne se déplacent qu'en groupe, sans montrer aucune volonté d'agression envers les visiteurs qu'elles pourraient croiser. Acculés, elles sont toutefois à même de se défendre et de déchiqeter un être humain grâce à leurs bras griffus. D'après les ingénieurs civils qui étudient les machines absurdes, les Horlogers, mus par on ne sait quelles instructions, vaquent à leurs occupations sans jamais s'occuper des humains. Toutefois, de temps à autre, ils semblent pris de folie, sans raison apparente. Là encore, les créatures s'avèrent rarement dangereuses, mais complètement déboussolées, elles vont parfois jusqu'à se suicider...

Personne n'a idée de l'origine de ces folies collectives, mais un chercheur a avancé la théorie que les instructions laissées par les Anciens commenceraient à se dégrader, entraînant ces crises d'incohérence...

PHY BON
MEN MOY
SOC NA
ADA NUL
REA EXC

Points de Santé : 12
Armure naturelle : 2
Talents : Bricoleur 16, Ingénieur 15, Artisan [Machines Antiques] 18, Bagarreur 8
Attaques : Griffes (dommages +1)

Les Séraphins

Beaucoup voient dans ces créatures des versions perverses des si célèbres Anges de la Cité Verticale. Rappelons que les Anges sont des créatures gracieuses et insouciantes, éphémères, qui s'ébattent entre les passerelles suspendues de la Cité. Les Séraphins ne leur ressemblent en rien, si ce n'est qu'ils partagent leur capacité à voler. Leur peau est pâle et craquelée, leurs larges ailes sont usées et semblent rapiécées, ils portent de longs cheveux blancs et filasses, leurs mains sont munies de redoutables griffes tranchantes. Ils flottent entre les passerelles et les appartements suspendus, et semblent s'occuper à harceler les exiléens.

La plupart du temps, ils s'ingénient à les effrayer, à les énerver par leurs ricanements grotesques et grinçants ou à leur faire de petites farces douteuses.

Parfois, leurs actions deviennent bien moins triviales : on parle d'attaques concertées sur des piétons empruntant des passerelles, et on se répète à foison l'histoire (vraisemblablement fausse) de cette jeune femme qui fut enlevée de son balcon par plusieurs séraphins avant d'être précipité dans le vide du plus haut de la cité. Beaucoup plus malins que les Anges, ils sont bien plus difficiles à chasser...

PHY EXC
MEN MOY
SOC N/A
ADA MOY
REA NUL

Points de Santé : 13
Armure naturelle : 0
Talents : Bagarreur 14, Citadin 8, Acrobat 10
Attaques : griffes (dommages +2)

Les Ombres errantes

Selon certains textes, les Ombres errantes ont autrefois été des humains. Pour une raison inconnue, ils semblent avoir glissé hors de notre réalité, comme capturés par l'entropie qui semble agiter les tréfonds d'Exil. Translucides, ils ne sont que des reflets éthérés et difformes de leur ancienne existence. Ils errent sans fin, seul ou en groupe, dans les endroits les plus reculés de la cité verticale. Parfois, il leur arrive de remonter vers la surface et de déambuler tristement dans les endroits calmes où ils peuvent surprendre leurs proies (typiquement les couloirs déserts d'un musée la nuit par exemple). Ils tentent d'engager le discours avec leur victime, et par leur dialogue mélancolique, essaie de la persuader de les rejoindre dans leur non vie diaphane... On dit que leurs paroles ont un fort pouvoir hypnotique, et que le malheureux qui se laisserait convaincre verrait sa forme physique se dissoudre. Personne n'a encore trouvé le moyen de détruire une Ombre errante. Le bruit, la foule et les manifestations de violence et de colère semble toutefois les effrayer les faire fuir.

En termes de jeu, l'Ombre tente de convaincre sa victime de le rejoindre. La capacité de suggestion de l'Ombre est déterminée par le niveau de son talent *Sombre Persuasion*, généralement compris entre 8 et 15. L'Ombre tente un jet sous ce pouvoir, dont la difficulté est fonction de l'attribut *Mental* de la victime.

NUL aisé +3
FAI moyen 0
MOY délicat -3
BON difficile -5

EXC cauchemardesque -8

En cas de victoire de la créature, celle ci peut commencer à drainer l'essence vitale de la victime : 1 PdS par tour de jeu. Le seul moyen de sauver la victime est de l'arracher aux griffes de l'Ombre errante. Si la créature échoue, l'Ombre errante s'enfuit...

Les Ombres errantes n'ont aucun autre attribut et ne sont pas capables d'une attaque physique. Elles glissent sur le sol et sont capable de traverser la matière

Les êtres du brouillard

On les compare souvent aux Ombres errantes. Mais si des rencontres semblent attester l'existence de celles-ci, personne ne peut se vanter d'avoir aperçu et donc de connaître l'apparence des êtres du brouillard. Lorsque le lourd brouillard maritime envahit la Cité d'Exil, et qu'il est particulièrement opaque, les habitants de la cité se réfugient instinctivement dans leurs demeures. Arpentant les rues, les êtres du brouillard absorbent purement et simplement les imprudents qui seraient perdus dans la masse cotonneuse de la brume. Il ne reste rien de leur victime, pas même un vêtement. On a parfois noté des traces noires laissées sur les pavés ou les traverses métalliques des rues, mais sans pouvoir les attribuer de manière certaine aux disparus.

On ne sait donc pas à quoi ressemblent des habitants des brumes, mais les nuits de brouillard, on entend leur pas lourds et traînants résonner sur les pavés de la cité, près du port...

Aucune caractéristique n'est disponible pour ces étranges créatures...

Les Grotesques

Ces créatures ne sont pas vraiment dangereuses. Sortes de protoplasmes gluants, ils semblent fascinés par les humains qui vivent au dessus d'eux. Leur masse informe mutant sans arrêt, ils tentent d'imiter la forme des individus qu'ils croisent, mais n'arrivent au mieux qu'à une parodie gluante de corps humain, d'où leur nom. Farouches, ils fuient à toute tentative d'approche. Mais attirés comme un papillon par la lumière, ils reviennent pourtant inmanquablement étudier les étranges créatures bipèdes qui peuplent la cité. On rapporte quelques cas d'agression, lorsqu'un grotesque a été acculé. Il tente alors d'engloutir et d'étouffer sa victime dans sa masse informe et changeante. Mais s'il a

L'opportunité de s'échapper, le Grotesque n'hésitera pas...

PHY MOY
MEN NUL
SOC FAI
ADA NUL
REA NUL

Points de Santé : 10
Armure naturelle 0
Talents : filou 10

Attaque d'étouffement. Si l'attaque est réussie : perte de 1 Point de Santé tout les rounds : pour se dégager, il faut réussir une action pure de Physique

Les Temporites

Une rencontre avec un Temporite est un événement rare. Ces grandes créatures, à la peau rougeâtre écailleuse et au long visage inexpressif, semblent capables de manipuler l'essence même du temps. C'est d'ailleurs pourquoi il est souvent difficile d'établir avec précision que l'on vient d'en rencontrer un. Ils semblent à même de voyager dans les méandres temporels, à tel point qu'il est impossible d'affirmer si les Temporite appartiennent ou non à cette époque. Pour autant qu'on le sache, ils peuvent très bien exister dans le très lointain passé d'Exil comme dans son avenir. L'intervention d'un Temporite reste le plus souvent décelable par le sentiment d'étrangeté qui l'accompagne : répétitions, impressions de « déjà vu », changements inexplicables de l'environnement... Ils peuvent à volonté accélérer ou ralentir le temps, créer des bulles de réalité hors du déroulement naturel du temps.

Si le but des Temporites reste un mystère, il semble certain qu'ils se nourrissent et subsistent grâce aux temps qu'ils dérobent aux humains qu'ils croisent. Un humain qui se fait « voler » du temps par un Temporite semble vieillir instantanément : ses rides se creusent, ses cheveux blanchissent et tout se passe comme s'il avait « perdu » plusieurs années. L'étendue des années volées est laissée à l'appréciation du maître de jeu. En cas extrême, cette perte peut être quantifiée par une perte de niveau de l'Attribut Physique ou Adaptabilité.

PHY BON
MEN EXC
SOC MOY
ADA MOY
REA MOY

Points de Santé : 11

Armure naturelle 0
Talents : Bagarreur 10
Pouvoirs : Distorsion de l'espace et du temps

Les Diaphanes

On a relevé quelques cas d'intrusion de Diaphanes dans la société exiléenne, mais rien ne permet de justifier la paranoïa qui s'empara des habitants d'Exil lorsque fut publié le roman de Senble Derouard, « Journal d'un imposteur », qui détaillait avec force romance la vie d'un Diaphane et sous entendait que la haute société exiléenne en était infestée...

Les Diaphanes sont des êtres humanoïdes asexués, à la peau translucide zébrée de veines bleuâtres. Ils sont capables de prendre l'apparence exacte d'un être humain de leur choix, homme ou femme. La ressemblance physique est parfaite, jusqu'à la voix du modèle. La transformation d'un diaphane dure une dizaine d'heures, doit être effectuée par contact avec le « modèle » et entraîne la mort de celui ci par asphyxie. Il peut changer de forme autant de fois qu'il le souhaite. Si la transformation est interrompue, le Diaphane recouvre sa forme originale et doit s'attaquer à une autre victime. On a aucune idée de leur longévité ou de leur moyen de reproduction. Les Diaphanes sont des parasites profiteurs et jouisseurs. Ils semblent se nourrir des émotions les plus intenses des humains qui les entourent. Voir un proche à la vie rangée adopter soudain un style de vie complètement dissolu est souvent un signe qui ne trompe pas. Il est à noter que le Diaphane ne « récupère » pas la mémoire et les connaissances du modèle copié, ce qui le rend assez facile à confondre. C'est pourquoi le Diaphane espionne généralement longtemps sa future proie.

La seule certitude possible pour identifier un Diaphane consiste à le blesser : sous la peau, la chair est blanchâtre et caoutchouteuse, et surtout, ne saigne pas... On s'accorde généralement à penser que les Diaphanes proviennent de Forge et sont donc arrivés récemment en Exil, attirés par les lumières et les plaisirs de la cité.

PHY BON
MEN MOY
SOC MOY
ADA FAI
REA NUL

Points de Santé : 11
Armure naturelle : 0
Talents : Bagarreur 10, Espion 12

Pouvoirs

Imitation d'un corps humain :

Le diaphane doit réussir un jet d'affrontement contre sa victime. Il lui injecte alors un venin qui paralyse la victime. La transformation dure 2D6+2 heures. On estime que la victime meurt par étouffement.

Les Rampants

Il n'y a aucun doute sur l'origine humaine des Rampants. Il s'agit visiblement d'individus ayant quitté la Cité pour s'enfoncer dans les dédales de ses sous-sols. Une bonne part de leur humanité les a aujourd'hui quittés et ils errent en bandes sous les passerelles reculées ou les conduits d'entretien. Ils sont indubitablement nécrophages et cannibales, n'hésitant pas à attaquer toute personne égarée

Leurs corps semblent avoir été affectés par des altérations profondes, et si certains sont encore capables de parler, leur discours est complètement décousu. Ils font peine à voir, et semblent plus morts que vifs : blessures suintantes mal cicatrisées, humeurs malades, odeur pestilentielle, teint noirâtre ou verdâtre...

PHY MOY

MEN NUL

SOC FAI

ADA MOY

REA NUL

Points de Santé : 11

Armure naturelle 0

Talents : Bricoleur 5, Bagarreur 12, Chasseur 12

Les Laphorites

Une redoutable menace. Cette étrange créature vampirise les psychismes et manipule comme des poupées ses victimes. Physiquement peu dangereuse, elle prend la forme d'une larve, nichée au sein d'un cocon tissée de ses déjections. Elle cherche généralement un endroit calme où elle est assurée de ne pas être découverte et y crée son nid.

Elle grossit lentement, suspendue dans les concrétions durcies qui soutiennent sa masse informe. Vorace, elle s'attaque généralement à des esprits faibles (des enfants, des simples d'esprit ou des personnes affaiblies physiquement). Elle semble avoir une fascination pour les esprits malades et semble se délecter des psychismes des fous. Elle commence par influencer les esprits

qu'elle choisit (cauchemars pénétrants, hallucinations...) avant de commencer à manipuler directement les esprits les plus friables.

Au bout d'un moment, la personnalité de la victime est détruite et irrémédiablement perdue. Le Laphorite est capable de voir et d'entendre par les sens de ses victimes. Elle peut prendre possession du corps de l'une de ses victimes, mais d'une seule à la fois. Elle n'hésitera pas à sacrifier ses pantins pour empêcher qu'on la découvre ou qu'on la détruise.

Dans l'entourage de sa présence se développent généralement une ambiance lourde et malsaine, où même les esprits sains font des cauchemars, souffrent de malaises, ont des accès de violence irraisonnée ou des périodes d'abattement.

Le Bourreau

Quel crédit apporter à cette légende ? Difficile de se faire une idée. Plusieurs témoins ont affirmé avoir vu ces ou (cette) étranges créatures. En effet, les avis divergent : monstre unique doté d'un étrange don d'ubiquité, ou plusieurs spécimens aux buts incompréhensibles ? La question reste posée ! Quoi qu'il en soit, cet étrange humanoïde de grande taille, sorte d'assemblage d'os et de cartilages, sans chair, enveloppé dans un large suaire grisâtre, semble poursuivre son « travail ». Les anecdotes des tavernes d'Exil veulent que le Bourreau rende une justice toute personnelle. Invariablement, ses victimes auraient toutes eu des « choses » à se reprocher, et a posteriori, la sanction apparut juste à leurs proches.

Quoi qu'il en soit, le Bourreau se charge d'appliquer des peines décidées par on ne sait qui, suivant une méthode miséricordieuse ou abominables (sévères tortures) sans qu'on puisse là encore tirer une règle pour le choix de la peine. Il est devenu une sorte de légende avec laquelle on effraie les enfants, et dont on menace un ennemi sous le coup de la colère... On raconte même que d'anciennes rituels permettraient d'invoquer le Bourreau et de lui indiquer sa prochaine victime. Il saurait reconnaître la vérité. La tradition veut qu'il s'agisse d'un ancien serviteur immatériel des anciens, leur ancien bourreau.

Armes exiléennes

Armes de Mêlée

Arme	Talent	Dommages
Dague / poignard	Escrimeur	-2
Epée courte / rapière d'escrimeur	Escrimeur	0
Canne épée	Escrimeur	-1
Sabre	Escrimeur	0
Epieu / Pique	Bagarreur	+1
Gourdin / Matraque	Bagarreur	-3
Casse Tête / Nerf de Boeuf	Bagarreur	-2
Bâton plombé	Bagarreur	-2
Hache	Bagarreur	+1
Canne plombée	Bagarreur	-2
Bâton électrique	Bagarreur	variable
Rasoir	Bagarreur	-4
Mains nues	Bagarreur	-5

- le bâton électrique est une arme issue de la technologie scientiste. Elle libère un arc électrique au contact dont l'on peut varier l'intensité. Les dommages sont donc variables entre -2 et + 3

Armes de jet et de trait

Arme	Talent	Portée efficace	Portée maximale	Dommages
Arbalète	Tireur	20	75m	+2
Arc	Tireur	25	75m	0
Fronde	Tireur	50 m	100m	-3
Couteau de lancer	Tireur	10	25	-2
Hache de jet	Tireur	10	25	-1
Sarbacane	Tireur	8	15	-7
Fléchettes	Tireur	8	15	-7

- Les armes de jet anciennes ne sont guère plus utilisées en Exil. On pourra éventuellement se procurer une arbalète dans un but de discrétion. Par contre, le couteau de lancer est toujours populaire dans les bas quartiers d'Exil et la fronde est une valeur sûre des bandes de gamins...
- Portée efficace : au delà de cette distance, le Talent du personnage est divisée par deux
- Portée maximale : l'arme ne peut pas être lancé plus loin que cette distance

Armes à feu

Arme	Talent	Dommages	Portée	Munitions
Pistolet de poche	Tireur	-1	10 m	1 ou 2
Pistolet 2 coups	Tireur	0	15 m	2
Revolver d'ordonnance	Tireur	+2	20 m	6
Pistolet à aiguille	Tireur	+1	10 m	4
Fusil de sport	Tireur	0	60 m	2
Fusil de chasse	Tireur	+2	40 m	2
Fusil militaire	Tireur	+3	50 m	5
Mitraillette	Tireur	+4	50 m	30
Fusil sonique	Tireur	0	30 m	6
Fusil à arc	Tireur	+4	10 m	4

- Perforation : les protections voient leur protection diminuée de moitié contre les armes à feu
- Portée : distance en mètres à laquelle l'arme est efficace. Au delà, elle est moins précise et le Talent du est divisé par deux. Au maximum, l'arme peut toucher une cible au double de cette portée.
- Munitions : nombre de balles dans le magasin. N'oubliez pas de les décompter.

Précisions sur les armes à feu

- Pistolets de poche : de jolies petites mécaniques de précision, à 1 ou 2 coups. Élégant, raffiné et mortel.
- Pistolet 2 coups : cette arme est de taille assez impressionnante, et présente un long museau. On la charge comme un fusil de chasse en « cassant » l'arme en deux. Elle est puissante et destructrice.
- Revolver d'ordonnance: ces revolvers à 6 coups sont les armes réglementaires des officiers exiléens.
- Pistolet à aiguille : assez massive, cette arme tire des chapelets de petites aiguilles d'acier. Elle s'enraie très facilement (chaque fois qu'un 12 est tiré sur le dé), ne tire pas très loin et est très peu précise. Seul réel avantage : elle est pratiquement silencieuse.
- Fusil de sport : un carabine légère et maniable
- Mitraillette : ces armes massives et fragiles ont fait leur entrée destructrice sur les champs de bataille forgiens. On les trouve très difficilement en Exil, mais certains trafiquants savent s'en procurer...
- Fusil sonique : émet, sous forme d'un cône, une impulsion sonore aux limites de l'audible pour l'humain. Engendre au choix, un choc mental (blessure non mortelle) ou physique (blessure potentiellement mortelle) si l'intensité est réglée au maximum. Cette arme relève d'une technologie scientifique rare.
- Les fusils à arc : « merveilles » de l'ingénierie, ces fusils à bobines (encombrants donc) émettent un arc d'énergie vers leur cible. Plutôt expérimental...

Liste de prix

Les prix sont exprimés en Valeur exiléenne (ou VE), la monnaie officielle de la cité verticale

Vêtements masculins

- Vêtements de travail 20 VE
- Pantalon et chemise simples 30 VE
- Costume courant (avec gilet) 80 VE
- Uniforme d'apparat 400 VE
- Tenue de soirée 400 VE
- Costume sur mesure en étoffe forgienne 2 000 VE
- Manteau de pluie 150 VE
- Redingote 200 VE
- Cape doublée 300 VE
- Bottes de très bonne qualité 300 VE
- Souliers simples 15 VE
- Canne 20 VE
- Parapluie 15 VE
- Chapeau, bonne qualité 90 VE
- Chapeau, qualité courante 25 VE

Vêtements féminins

- Sous vêtements 30 VE
- Sous vêtements de luxe 200 VE
- Corset 100 VE
- Bottines de cuir 300 VE
- Souliers féminins simples 25 VE
- Escarpins de soirée 200 VE
- Châle 10 à 200 VE selon la qualité
- Ombrelle 80 VE
- Jupon 60 VE
- Chemise 30 VE
- Robe ou jupe simple 35 VE
- Robe ou jupe sur mesure 300 VE
- Robe de soirée 700 VE
- Manteau courant 50 VE
- Manteau de fourrure 400 VE
- Sac de dame 100 VE

Communications

- Lettre pour Exil 0,5 VE
- Lettre pour Forge 5 VE

- Faire rédiger une lettre par un écrivain public 10 VE
- Télégramme 1 VE
- Communication parlophone 0,5 VE
- Parlophone 240 VE
- Poste de radio 300 VE
- Chromatographe de salon 600 VE
- Journal 0,5 VE
- Livre de gare 2 VE
- Beau livre 15 VE
- Dictionnaire / Encyclopédie 100 VE

Divertissements

- Place à l'opéra, en parterre 30 VE
- Place à l'opéra en loge privée 100 VE
- Place de théâtre de quartier 4 VE
- Faire donner une représentation privée 500 VE et plus
- Entrée du zoo d'Exil 5 VE
- Cerf volant 30 VE
- Abonnement à la bibliothèque universelle (par an) 20 VE
- Droit d'admission annuel dans un club de standing moyen 150 VE
- Droit d'admission annuel dans un club de haut standing 500 VE

Boissons et nourriture

- Tord boyaux dans une gargotte 1 VE
- Bière de champignon dans un café 3 VE
- Verre d'absinthe dans un cabaret 5 VE
- Cocktail dans un club 15 VE
- Vin fin de Forge, le verre 30 VE
- Vin fin de Forge, la bouteille 150 VE
- Pain de champignon d'une livre 1 VE
- Repas dans un restaurant populaire 5 VE
- Repas dans un café du Centre 15 VE
- Repas dans un restaurant de luxe au moins 80 VE
- Tabac (pour 10 pipes) 4 VE

Se loger

- Hôtel de passe pouilleux 10 VE la nuit

- Hôtel de qualité de moyenne 50 VE la nuit
- Hôtel de bonne qualité 100 VE la nuit
- Hôtel de luxe 400 VE la nuit

Transports

- Ticket de métro urbain 0,5 VE
- Tramway 2 VE
- Course en voiture à bras 5 VE
- Course en Ballon taxi 10 VE
- Course en fiacre 12 VE
- Bicyclette 200 VE
- Ballon volant privé 100 000 VE
- Yacht volant 1 million de VE et plus
- Location d'un bateau 150 VE par jour
- Traversée vers Forge (entrepont) 500 VE
- Traversée vers Forge (en cabine simple) 800 VE
- Traversée vers Forge (en cabine de luxe) 4000 VE

Divers

- 20 m de corde 15 VE
- Lanterne à huile 30 VE
- Jumelles 60 VE
- Sac de voyage en cuir 80 VE
- Nécessaire de bricolage 50 VE
- Nécessaire d'horlogerie 100 VE
- Belle montre à gousset 150 VE
- Machine à écrire et module chromatographe 300 VE
- Bloc de papier 5 VE
- Bloc de papier de bonne qualité 20 VE
- Bouteille d'encre 10 VE
- Consultation d'un notaire pour une formalité d'Administration 60 VE
- Automate de service 15 000 VE

Les inspirations d'Exil

Voici une petite liste d'œuvres dont on peut, à divers degrés, retrouver des échos dans Exil.

Romans

- « *L'étrange maison haute dans la brume* », « *Les Montagnes hallucinées* », « *Dans l'abîme du temps* » de H-P Lovecraft sont des inspirations évidentes pour les Anciens.
 - Nul doute qu'Administration et ses Fonctionnaires puisent une partie de leur origine dans l'œuvre de Franz Kafka, et plus particulièrement dans « *Le Château* ».
 - Les androïdes et leurs règles comportementales doivent beaucoup aux *Robots* d'Asimov.
 - « *Malpertuis* » de Jean Ray, et nombre de ses nouvelles, notamment le recueil « *Le Grand Nocturne* », pour leur ambiance si particulière.
 - « *L'homme des jeux* » de Iain Banks, si vous vous demandez à quoi peut ressembler une partie de Manigance.
 - La série fleuve de la SF française, « *La compagnie des glaces* » de G-J Arnaud, avec ses visions de trains pris sous la glace, a fortement influencé Forge.
 - Les grands classiques que sont « *Frankenstein* » de Mary Shelley, « *l'île du Docteur Moreau* » de H-G Wells et « *Le cas étrange cas du Dr Jekyll et Mr Hyde* » de R.L. Stevenson, sont de bonnes inspirations pour la mentalité des Scientistes, prêts à tout renoncement éthique au nom du progrès scientifique.
 - Tous les romans de Jules Verne, et en particulier le méconnu « *Paris au 20^{ème} siècle* », description visionnaire d'une ville futuriste
 - « *L'aliéniste* » et « *l'ange des ténèbres* », deux très bons romans de Caleb Carr.
- « *L'île des Morts* », de Sorel et Mosdi, a également grandement influencé l'océan d'Exil.
 - La série des « *Cités obscures* », de Schuiten et Peeters, est une référence incontournable.
 - En plus d'être une très bonne série de SF, « *Sillage* », de Morvan et Buchet, présente dans son troisième volume, « *Engrenages* », un monde steampunk neigeux qui rappelle Forge.
 - Les technos technos de « *L'Incal* », de Jodorowsky et Moebius ont influencé (sur leur mauvaise pente) les Scientistes exiléens.
 - « *La Ligue des Gentlemen extraordinaires* » d'O' Neill et Moore est incontournable pour les amateurs de steampunk.
 - L'étrange « *Professeur Bell* » de Sfar pourrait être un héros d'aventures exiléennes.
 - Tout comme « *Adèle Blanc Sec* » de Tardi.
 - Ou encore « *Koblenz* » énigmatique personnage à qui Thierry Robin fait vivre d'étranges aventures victoriennes.

Cinéma

- « *Brazil* » du génial Terry Gilliam est une des principales inspirations d'Exil : son architecture folle, sa bureaucratie écrasante... Et du même auteur, « *l'armée des 12 singes* » est aussi plein de bonnes choses.
- L'incroyable cité du chef d'œuvre d'Alex Proyas, « *Dark City* » est incontournable...
- Bien entendu, celle décrite dans le « *Metropolis* » de Fritz Lang l'est tout autant.
- « *L'échelle de Jacob* », d'Adrian Lyne, n'a en apparence pas grand chose à voir avec Exil, mais les errances citadines de son héros ont pourtant influencé le jeu...
- Tout comme les errances hallucinées et urbaines des personnages de « *Taxi Driver* » et « *A tombeau ouvert* », deux superbes films de Martin Scorsese.
- Les films de Caro et Jeunet « *Delicatessen* » et « *La Cité des enfants perdus* » ont directement inspiré la cité d'Exil.

Bandes dessinées

- « *Typhaon* », de Sorel et Dieter, est une très belle (et cthulienne en diable) histoire qui aurait pu tout à fait se dérouler sur l'Océan Noir...

- On y retrouve aussi des morceaux de Gotham City, dans « *Batman* » et « *Batman le défi* » de Tim Burton.
- Autres cités géantes dans « *The Crow* » d'Alex Proyas et « *Blade Runner* » de Ridley Scott.
- « *Alien* » de Ridley Scott et « *Alien 3* » de David Fincher pour leurs cursives rouillées, huileuses et mal fréquentées...
- « *Les ailes de la renommée* » de Otakar Votocek a directement inspiré la légende de l'Île des Morts en Exil.
- Un poil d'« *Orange mécanique* », de Stanley Kubrick, si vous vous demandez à quoi peut ressembler les manipulations mentales des Scientistes.
- L'ambiance décalée de la géniale série « *Le Prisonnier* » m'a toujours fasciné. L'étrange technologie du Village (brrr, les rôdeurs) peut tout à fait être importée en Exil.

Musique

- D'une manière générale, toutes les chansons de William Sheller ont inspiré Exil. En particulier, « *la navale* », « *c'est l'hiver demain* », « *les machines absurdes* » ou encore « *Cuir de Russie* » ont été des sources d'inspiration fécondes.
- Les bandes originales composées par Danny Elfman pour les films de Tim Burton, et en particulier celle de « *Batman returns* ».
- Les bandes originales d'Elliot Goldenthal, notamment celle « d'Alien 3 » et celle d'« *Entretien avec un Vampire* ».
- Divine Comedy, et en particulier l'album « *Fin de siècle* ».
- The Rachel's et leur album « *Selenography* ».
- Les compositions d'Angelo Badalamenti pour les films de David Lynch et sa série culte « *Twin Peaks* », ainsi que pour « *La cité des enfants perdus* ».