

TABLE DES MATIÈRES

Introduction : Exil, cité mystérieuse.....	4
Chapitre un : Exil, la lune	18
Chapitre deux : Exil, la cité	32
Chapitre trois : Vivre en Exil.....	74
Chapitre quatre : Voyage sur force.....	128
Encyclopédie naturaliste.....	154
Chapitre cinq : L'Exiléen	174
Chapitre six : L'Administrateur.....	210
Chapitre sept : Aventures et intrigues	232
Ceux qui vivent dans les murs.....	276
Chapitre huit : Mystères exiléens.....	288
Inspirations et sources.....	316
fiche de personnage.....	318
L'Indépendant Exiléen.....	320



Sommaire	3
Introduction : Exil, cité mystérieuse	5
Un monde d'acier et de brume	6
Les Exiléens	6
Exil et Forge	6
Arvil de Nessim, aventurier et érudit	7
Jouer en Exil	7
Exil, le livre	7
<i>Le syndrome d'hypersensibilité chronique</i>	8
<i>Le dérèglement</i>	8
Lexique exiléen	9
Un résumé hasardeux et embrumé : histoire de la cité d'Exil	13
Les temps avant l'histoire	14
La révolte et les guerres Obsidiennes	14
Émergence de la cité d'Exil	15
 Chapitre un : Exil, la lune	19
L'espace et le temps	19
Forge, la planète	19
Exil, la lune	20
Calendriers exiléens et forgiens	20
Navires, pêcheries, comptoirs et concessions	21
Les piquiers	21
Les plate-formes de pêche	22
Les Léviathans	22
Les concessions	23
Les comptoirs	23
Les pirates de l'Océan Noir	24
Créatures et légendes de l'Océan Noir	24
Créatures de l'insondable	24
L'île des Morts	25
La légende du capitaine fou	26
Les Portes d'Airain	26
Le passage	26
Autour des Portes	26
Les abords de la cité	29
La Cité et l'Océan : une brève histoire des abords d'Exil	29
Les garde-lames	30
Le Sanctuaire	30
Les îles Lémures	30
Les Anciens	31
Les Sœurs en deuil	31
À quelques encablures d'Exil	31
 Chapitre deux : Exil, la cité	33
Présentation d'une cité géante	33
L'arrivée	34
Comment décrire Exil ?	34
Considérations pratiques	35
Structure de la cité : une approche de son histoire	35
Considérations cadastrales : existe-t-il un plan d'Exil ?	36
Immeubles et passerelles	37
Les passerelles d'Exil	37
<i>Les métiers</i>	38
Les quartiers et les blocs	38
Les habitations	39

T A B L E D E S M A T I È R E S

Les bâtiments publics.....	40
Le port d'Exil.....	40
Une description générale du port d'Exil.....	40
Les ports extérieurs.....	41
La structure des îles extérieures.....	41
Les îles militaires.....	42
Terminal.....	43
Goulet & Chaudron.....	43
Tarbas.....	44
Trois-Noeuds.....	44
Port-En-Noir.....	44
Trainéfil.....	44
Le port Circulaire.....	45
Bourg-rupin.....	45
Les abattoirs.....	46
Le Sabre.....	46
Encalmine.....	46
Les havres.....	46
Soie rouge.....	46
La Criée.....	46
<i>Carte du Sanctuaire</i>	47
Le Borgne.....	48
La morgue.....	48
Douaniers et contrebandiers.....	48
La cité industrielle.....	49
Les manufactures souterraines.....	50
Les ateliers.....	50
Les chantiers navals.....	51
Palais et jardins exiléens.....	52
Les jardins supérieurs.....	52
La place des Disputes.....	53
Le Grand Zoo.....	53
Le Grand Opéra d'Exil.....	53
Les canaux suspendus.....	53
Les palais des patriarches.....	54
La cité administrative.....	55
De l'esprit exiléen et de l'administration.....	55
La cité administrative : une enclave dans la Ville verticale.....	55
Le devoir du fonctionnaire exiléen.....	56
Le Consistoire.....	57
Qui dirige ADMINISTRATION ?.....	57
Les départements ou ministères.....	57
<i>Jouer un fonctionnaire</i>	59
PLAN (Office de régulation, planification, rénovation et entretien, dit).....	59
CONTRÔLE (Centre de contrôle vocal et informatif, dit).....	59
AXE (Axe de vérification, pointage et expertise interne, dit).....	59
CENSURE (Comité art, culture et liberté, dit).....	59
SANITATION (Services de gestion sanitaire et sociale, dit).....	59
VOIRIE (Sécurité et vérification des passerelles, dit).....	59
TRIBUNAL (Ministère de la protection des biens et des citoyens, dit).....	60
COMMERCE (Secrétariat indépendance et autarcie, dit).....	60
Les non fonctionnaires d'ADMINISTRATION.....	60
Les oubliés d'ADMINISTRATION.....	60
La Cité universitaire.....	61
L'enseignement en Exil.....	61
L'enseignement primaire.....	61
Les études secondaires.....	61

Les études supérieures	61
Les études professionnelles	62
La cité du savoir	62
Passerelles et quartiers étudiants	62
De quelques lieux de la cité universitaire	63
L'observatoire	63
Le pavillon militaire	63
L'institut des techniques ingénieriques	63
La Bibliothèque universelle d'Exil	63
La Cité Machine	64
La pensée ingénierique	65
Principes ingénieriques	65
La durabilité	65
La modularité	65
L'automatisation	66
Le recyclage	66
<i>Jouer un ingénieur</i>	66
Les limites de l'ingénierie	66
Un labyrinthe inextricable	66
Quelques idées d'événements	67
Les machines absurdes	67
Les machine-soleils	68
La cité militaire	69
Les structures militaires exiléennes	69
Comment défendre Exil ?	70
La forteresse aviaire	70
Zones mortes et bas-fonds	71
Les zones mortes	71
Les zones dangereuses	71
Les bas-fonds	71
Les aberrations	72
Les tombeaux des Anciens	72
Chapitre trois : vivre en Exil	75
Apparence	75
Les Exiléens	75
À propos des langues en Exil	76
La mode	77
Matières et couleurs	77
Une mode pour jours de pluie	77
Sous les manteaux, au travail et en intérieur	79
Citoyenneté	80
La Concorde sociale	80
De la place de la femme	81
Progrès social et revendications	81
Le citoyen exiléen	82
Un tableau politique de la Cité d'Acier	83
Les élections	83
Les partis politiques exiléens	83
Les patriarches d'Exil	85
<i>Les Aussames-Nerbois</i>	86
<i>Les Vriss'Cressances</i>	86
<i>Les Donassernes</i>	86
<i>Les Kelerennes</i>	87
<i>Les Margannes</i>	87
<i>Les Pham'Velker</i>	88
<i>Jouer un noble</i>	88

T A B L E D E S M A T I È R E S

<i>Les Obre-Ignisses</i>	89
Industriels et corpolitains.....	90
Ouvriers, employés et syndicats.....	91
Clubs et groupes de pression.....	92
Les journaux exiléens.....	93
L'arène politique.....	93
Les religions en Exil.....	94
Le culte des Anciens.....	94
La religion scovienne.....	94
Le mouvement messianique Crépuscule.....	95
Technologies	96
L'énergie.....	96
Le feu et l'eau.....	96
L'air.....	97
Électromagnétisme et machines absurdes.....	97
L'éclairage.....	98
Parler, échanger, communiquer.....	98
Le premier réseau informatif.....	98
Le chromatographe.....	99
Le parlophone.....	100
Les transports.....	100
À pied ou à dos.....	100
Le nohodahak.....	101
La mode de la bicyclette.....	101
En tramway.....	101
Sur l'eau.....	102
... Et en l'air.....	102
Les androïdes.....	103
Les armes.....	103
Civilités	104
La monnaie et l'économie.....	104
Se nourrir.....	104
<i>Un menu exiléen typique : Le bistrot des bleus-aciés</i>	106
Se divertir en Exil.....	110
Les rassemblements festifs.....	110
Théâtres et concerts.....	110
Les arts en Exil.....	111
L'occultisme.....	111
La vie nocturne : cabarets, estaminets et gargotes.....	112
Les sports.....	113
Exil la licenciée.....	113
Le jeu.....	114
Les drogues.....	115
Criminalité.....	115
Les bandits d'honneur.....	115
Jeu et racket.....	116
Trafics.....	116
Le vol.....	116
La Chimère.....	116
Sécurité	117
Ordre et justice.....	117
PANDORE.....	117
SÛRETÉ.....	118
OBSIDIENNE.....	119
Guerres des polices.....	121
JUSTICE.....	121
SANITATION et VOIRIE.....	122

Le traitement des déchets et des eaux usées	122
Épidémies et maladies	123
La mort.....	124
<i>La Recouvrance, une maison de fou</i>	124
Les dangers de la cité	124
Les spores	124
Les accidents industriels	125
Chutes.....	125
Émeutes et révoltes	125
Liste de prix	126
Chapitre quatre : Voyage sur forge	129
Forge, le continent	129
Le monde de Forge	129
Le froid.....	130
Le continent : une terre brisée	130
Trains et vapeur.....	131
<i>Carte de Forge</i>	132
L'empire de Kargarl	133
Un empire à l'agonie	133
L'Empire et Exil.....	134
Quelques villes	134
Quelques personnalités	135
Le royaume d'Autrelles	135
Un royaume en guerre	135
Quelques villes	136
Quelques personnalités	136
La Ligue des duchés	137
Une turbulente mosaïque de cités-états	137
Quelques villes	138
Quelques personnalités	138
La Sostrie	139
Une nation en plein essor.....	139
La Sostrie et Exil.....	140
Quelques villes	140
Quelques personnalités	141
Le Royaume de Talbes	141
Traditions et stabilité.....	141
Quelque villes.....	142
Quelques personnalités	142
La république d'Autrans	143
Une mosaïque en pleine mutation	143
Quelques villes	143
Quelques personnalités	144
Les terres de Lonastre	144
Une république en pleine guerre civile.....	144
Quelques Villes	145
Quelques personnalités	145
Le protectorat de Scovié	146
Un état protectionniste et peu connu.....	146
Quelques villes	146
Quelques personnalités	147
Petites nations forgiennes	147
Île de Stances.....	147
Les baronnies scentennes	148
Les Royaumes Rouges.....	148

Un essai sur la politique extérieure exiléenne	149
Prédéterminante histoire	149
Les nouvelles frontières	149
L'affaire du cuirassé Noctifale (123).....	150
La trahison des îles Omiyeoe	150
La Pan-forgienne d'investissement	152
La république d'Autrans	152
Pour conclure	153
Encyclopédie naturaliste	154
Faune	155
Le Slourte.....	155
L'Hydrophyle ou Cheveux d'Ange	156
Le Gueulard.....	157
La Tique Bulbeuse ou Bulbeuse ou Glôrk	158
Le Léthéral ou Brûlesprit	160
Le Céphalocoque ou Perce-Pierre	162
Le Rouillard ou Ourxyde	163
La Scolieuvre	165
Le Fureuil de Kargarl.....	166
L'harfang Dukas kargarli	168
Le Félynx ou Saigneur d'Autrelles	169
Flore	171
La tarragone.....	171
La stoupa vulgaire.....	171
Le cinopuff	172
La guédière lumineuse.....	172
La glumine	173
La marnicole	173
Chapitre cinq : L'Exiléen	175
Le profil du personnage exiléen	177
Origine.....	177
Sexe & âge.....	178
Famille	179
A propos des relations.....	179
Nommer votre personnage	182
Archétypes	182
Ressources et niveaux de vie.....	182
Indices de ressource : catégorie sociale et salaire journalier.....	182
Différents types de ressources	183
Les niveaux de vie	183
Liste des archétypes.....	184
Historiques.....	188
Liste des historiques	188
Nombre d'Historiques	188
Choix des Historiques.....	188
Description des Historiques	188
Avantages et désavantages.....	194
Comment les utiliser ?	194
Désavantages	195
Avantages	198
Les statistiques du personnage	202
Attributs	202
Description des attributs	202
Potentiel des attributs	202
Potentiels à la création du personnage.....	202

Valeurs annexes.....	203
Talents.....	203
Définition d'un Talent	203
Niveau des Talents	203
Quelques remarques et précisions sur les Talents.....	203
Talents hermétiques	204
Talents à la création.....	204
Niveau de base à la création	204
Points de création	204
Niveau maximal à la création.....	204
Ajustements d'archétypes.....	204
Les langues en Exil.....	204
Description des Talents.....	205
Les Relations.....	207
Statut.....	207
A la création	208
Évolution, nouvelles relations	208
Exemple de création d'un personnage	208
Chapitre six : L'Administrateur	211
La boîte à outils.....	212
Résolution des actions	212
Actions pures.....	212
Actions simples	213
Talent concerné.....	213
Difficulté de l'action.....	213
Modificateurs extérieurs	213
Marge.....	213
Actions d'opposition.....	213
Difficulté de l'action.....	214
Modificateurs extérieurs	214
Résolution de l'opposition	214
Choix du Talent approprié.....	214
Résolution d'actions : règles avancées.....	214
Marge minimale.....	214
Tentatives successives.....	215
Actions étendues.....	215
Coopération.....	216
La violence en Exil.....	216
Principes de base.....	216
Le temps.....	216
Potentiel de Combat	216
Attitude.....	216
<i>Défense</i>	216
Initiative.....	217
À propos des armes	217
Combat au contact	217
1 - Attitude	217
2 - Initiative.....	217
3 - Passe d'armes	217
Passes gagnantes	218
Combat à distance	218
Attitude.....	219
Initiative.....	219
Tir.....	219
Difficulté	219
Marge minimale	219

T A B L E D E S M A T I È R E S

Dommages.....	219
Passe gagnante de distance	220
Tirs perdus.....	220
Précision sur les armes à feu	220
<i>Remarques sur la gestion des combats</i>	221
Règles avancées de combat	221
Attaques multiples (contact)	221
Deux armes	221
Attaques multiples (distance).....	221
Attaques visées (contact et distance).....	221
Bagarre	221
Bonus aux dommages	222
Armes & protections.....	222
Armes de mêlée	222
Armes de jet et de trait.....	222
Armes à feu	222
Précisions sur les armes à feu.....	223
Protections.....	223
Boucliers.....	225
État de Santé, dommages et soins	225
Points de Santé.....	225
Capital de Points de Santé.....	225
Perte de Points de Santé.....	225
Récupération de Points de Santé	226
État de Santé et malus	226
Les blessures et les chocs	226
Les blessures.....	226
Les chocs.....	226
Les maladies.....	226
Contracter une maladie.....	226
Effet d'une maladie	226
Quelques maladies.....	226
Venins et poisons.....	227
Autres pertes de Points de Santé	227
Chutes.....	227
Asphyxie.....	227
Les soins (Regagner des points de Santé).....	227
Recevoir des soins	227
Guérison naturelle	228
Petit lexique technique	228
Acquérir de l'expérience	228
Attribution des points d'expérience.....	228
Progresser.....	229
Apprendre	229
Le Détachement	230
Points de Détachement.....	230
Peur et détachement.....	230
Quand demander un test de Détachement ?	231
Gain et perte de points de détachement.....	231
Apathie et immobilisme.....	231
Chapitre sept : Aventures et intrigues	233
« Les Passantes », un quartier de la Cité verticale	233
Quelques éléments historiques	234
Les différents ensembles composant les Passantes.....	234
Situation du quartier.....	234
Plan de situation du quartier des Passantes	235

Habitat & Immeubles	236
La reconstruction ingénierique.....	236
Les moyens de transport.....	237
Quelques passerelles à visiter.....	237
Économie, entreprises et société.....	238
L'industrie textile	238
La mécanique de précision.....	239
L'aéronautique.....	239
Bars, cabarets et clubs des Passantes.....	240
Clubs et groupes d'influences.....	240
Quelques lieux marquants des Passantes	242
Au Grand Bazar moderne.....	242
Le théâtre des inspirés	242
Le dispensaire des Passantes.....	242
Le centre de contrôle ingénierique	243
Les Bains Publics des Passantes, administrés par SANITATION.....	243
La vie du quartier.....	243
Agitation sociale.....	243
La criminalité.....	243
Les spores	244
Quelques personnalités notables	244
Quelques mystères des Passantes.....	246
Les cancelats	246
Les escaliers sans fin	246
Le chemin des Morts	246
Les Trépassantes, un scénario pour Exil	247
Avant toute chose	247
Les faits précédant l'aventure	247
Premiers pas dans les ennuis.....	247
Le monstre des Passantes.....	247
Descente de Pandores.....	248
Le commissariat des Bas-Rivages	248
Chasse à l'homme.....	249
Le cinquième cadavre.....	249
La suite des événements.....	249
L'affaire du cinquième meurtre	250
L'enquête sur les premières victimes.....	250
La piste forgienne.....	251
La piste syndicale.....	251
Dénouement(s).....	251
Sporadiquement vôtre, un autre scénario pour Exil	252
<i>Un rapide résumé</i>	<i>252</i>
Dans les journaux !.....	253
Prodigieuse découverte archéologique.....	253
Un ascenseur hydrolique pour les canaux des Jardins supérieurs	253
Prolégomènes scénaristiques.....	254
Embargo	254
<i>Du commerce des armes entre Exil et Forge</i>	<i>254</i>
<i>Politique et finances.....</i>	<i>254</i>
<i>Un cadet amoureux.....</i>	<i>254</i>
<i>Scandale au consistoire</i>	<i>255</i>
<i>Une deuxième livraison</i>	<i>256</i>
<i>Derrière les apparences.....</i>	<i>257</i>
<i>... il y a d'autres apparences</i>	<i>257</i>
<i>À toutes fins utiles : un bref portrait de Sévélus Sven</i>	<i>258</i>
Extensions	258
Une journée sur les canaux des jardins suspendus	259

T A B L E D E S M A T I È R E S

Une flânerie.....	259
... Fluviale.....	260
Et soudain, c'est le drame !.....	262
<i>In extremis</i>	263
<i>Les secours s'organisent</i>	263
<i>Naufragés</i>	263
<i>Meurtre</i>	264
<i>Libération</i>	264
<i>Alerte !</i>	265
Quarantaine.....	265
Biohazard.....	265
<i>Tirés hors du lit</i>	265
<i>Accueil scientifique</i>	266
Le dispensaire de Longue Décade.....	266
Donner du temps au temps.....	268
<i>Examens</i>	268
<i>Explications bio-médicales</i>	268
<i>Ballet mondain</i>	268
Au service de la cité.....	271
Préparation.....	271
Profanation.....	271
Descente.....	272
Traces.....	273
Proies et chasseurs.....	273
Retour.....	274
Postface.....	274
Petit vade-mecum des personnages impliqués.....	275
Ceux qui vivent dans les murs	276
Sensuite	277
Haurnois	278
Matocras	279
Horloger	280
Séraphin	281
Ombres errantes	282
Être du brouillard	283
Laphorite	284
Temporite	285
Diaphane	286
Rampant	287
Chapitre huit : mystères exilés	289
Le syndrome d'hypersensibilité chronique	290
Les particularités de la maladie.....	290
Première phase : insomnies.....	290
Seconde phase : errances nocturnes.....	291
Troisième phase : les chutes oniriques.....	291
<i>Utiliser le syndrome d'hypersensibilité chronique</i>	292
Quatrième Phase : Communion.....	293
Intérêt et recherches.....	293
Les intelligences mécaniques	294
Multitudes informatives.....	294
Le chant des IM.....	294
Microcosme et diversité.....	295
Les libres-penseurs.....	295
Les réalistes.....	296
L'idéal ingénieurique.....	296

Perspectives.....	297
Le projet SMIS.....	297
L'étrange rendez-vous.....	297
Les scientifiques	298
Les scientifiques et les Exiléens	298
Structure de la caste des Scientistes.....	299
Entrer dans la Caste.....	299
L'enseignement scientifique.....	299
La vie du scientifique	299
La forteresse scientifique.....	300
Les voies scientifiques et leurs réalisations.....	300
L'esprit.....	301
La Réalité et le Temps : les " Entropistes "	301
La Chair.....	302
Les Stalytes	303
Le mystère stalyte.....	303
Les Stalytes et les Exiléens	304
L'éclosion des palais.....	304
Les rapports.....	304
Secrétaires et messagers.....	304
Les secrétaires	304
Les messagers.....	305
Les palais stalytes.....	306
Les Lektres	307
Automates	307
Étincelle de vie.....	307
Profession : Créateur d'automates	308
Génération d'automates.....	309
Attributs des automates.....	309
Talents des automates	309
Autres caractéristiques	310
Structure.....	310
Autonomie	310
Libre arbitre.....	310
Contrôle	310
Indépendance	310
Idiosyncrasies	310
Construire un automate.....	311
Conception.....	311
Fabrication.....	311
Programmation initiale d'un Automate	312
Remise à zéro d'une seconde génération.....	313
Exemples d'automates	314
Automate modèle Garde du corps	314
Automate modèle Mineur	314
Automate modèle Ballon-chauffeur	315
Les inspirations d'Exil	316
Romans	316
Bandes dessinées	316
Cinéma	317
Musique	317
Sources bibliographiques	317
La feuille de personnage	318
L'Indépendant Exiléen	320