

*"Exil est un vieux monde moribond,
où l'homme n'est guère plus qu'une maladie de fin de vie..."
un philosophe exiléen*

*"Exil est la perle noire d'un océan tragique"
Arvil de Nessim, voyageur et écrivain*

EXIL

Aventures et mystères au cœur de la Cité d'Acier

Exil est un jeu de rôles steampunk sombre, ayant pour cadre la cité du même nom, une monstruosité d'acier bâtie sur une lune aquatique qui orbite autour d'une planète nommée Forge. Les êtres humains, prenant naturellement la dénomination de Forgiens et d'Exiléens, se sont développés sur ces deux mondes uniquement reliés par les mystérieuses Portes d'Airain. Leur niveau technologique est aujourd'hui grossièrement comparable à celui du début de notre vingtième siècle...

"Je suis arrivé en Exil par la mer, comme tous les autres. J'étais debout sur le pont huileux d'un vieux baleinier poussif, et nous venions de dépasser les petits îlots noirs déchirés qui annoncent la proximité de la Cité. La brume s'était levée, épaisse et collante. De sa voix traînante, le capitaine m'expliqua qu'il en était presque toujours ainsi : la chaleur dégagée par la Cité se heurtait à l'eau glacée de l'océan, créant un brouillard permanent. Le vieux navire glissait lentement sur une eau étrangement calme, dans un silence pesant. Seul subsistait le bruit grinçant des cordages ...

Bientôt, à la limite de l'audible, un bourdonnement régulier se fit entendre. Il se précisa, ronflement sourd de machines qui semblaient respirer en chœur. Nous en étions encore loin, et pourtant c'était bien le souffle de la Cité que nous entendions. [...]

Soudain elle apparut, fantôme d'acier aux myriades de lumières surgissant des brumes. La Cité dépassait en grandeur tout ce que j'avais pu voir jusqu'à présent. Les roches noires plongeaient dans les tréfonds de l'océan, soutenant les énormes murs d'acier et les flèches de métal. Depuis mon embarcation, j'avais le sentiment étrange d'être en marge de la vie, en dehors du monde réel. Il était en face de moi, bouillonnant d'activité. Je pouvais voir ses lumières, entendre sa respiration sifflante, respirer ses odeurs entremêlées, mais j'en étais exclu. Je ne me tenais qu'à sa périphérie. Auprès de la monstruosité d'Exil, rien ne semblait exister... "

Arvil de Nessim

Exil, la cité

Perdue au milieu d'un océan insondable et furieux, plongée dans une nuit quasi perpétuelle et un brouillard impénétrable, battue par les vents et la pluie, la cité d'Exil se dresse sur les restes de l'antique et cyclopéenne nécropole d'une race oubliée. Exil fut ainsi baptisée par les esclaves humains arrachés à leur monde par les mystérieux Anciens afin d'y bâtir ce

sanctuaire. Depuis, les esclaves ont brisé leurs chaînes et précipité la chute de leurs anciens maîtres.

Les tréfonds d'Exil forment une énorme et incompréhensible machinerie, originellement conçue par les Anciens pour assurer l'entretien de leurs tombeaux mortuaires. De ces antiques temples ensevelis, il ne reste aujourd'hui que des traces, dans les fondements des palais des familles nobles, le socle des ruelles exiléennes ou les fondations des immeubles de métal bâtis par les ingénieurs. Des dédales inexplorés s'enfoncent encore au cœur de la Cité, peut-être vers les secrets oubliés des Anciens.

Machinisme et ingénierie

"Nous sommes à un tournant de notre histoire. L'humanité aborde une nouvelle ère, une époque de prospérité sans pareille. La cité d'Exil, notre cité, est la quintessence de "l'Ingénierie". Elle est le témoignage sans égal de la supériorité de l'homme sur la matière brute. Exil est une œuvre d'art en perpétuelle évolution. Elle sera bientôt capable de s'améliorer, de s'entretenir, de progresser de manière indépendante. Elle sera le berceau des générations futures qui grandiront et prospéreront en son sein toujours renouvelé..."

Extrait d'un discours du Grand Maître Ingénieur Sémiol Lorkaz

Au sein d'Exil a grandi la théorie du Machinisme, prônée par la caste des **Ingénieurs civils**. Reconstruisant perpétuellement la Cité d'acier, ils tentent de la transformer peu à peu en une entité autonome et modulable.

Exil est un monde en pleine mutation technologique, où se côtoient archaïsmes et innovations. La vapeur est omniprésente, l'électricité fait son apparition dans les énormes manufactures de la Cité, on croise fréquemment des androïdes des automates, des vaisseaux de guerre caparaçonnés d'acier sortent des chantiers navals d'Exil et les ballons-taxis relient les passerelles suspendues de la Cité.

Mystères exiléens

Dans l'obscurité complice d'Exil glissent de sombres créatures. Depuis les plus hautes flèches de la Cité Verticale jusqu'à ses bas-fonds brumeux, des êtres rôdent, des complots se trament et des vies se jouent...

Exil est ainsi le berceau des inquiétants **Scientistes**, explorateurs des voies interdites de la connaissance et héritiers des techniques léguées par les Anciens..

Exil abrite également les **Stalytes**, énigmatiques étrangers capables de manipuler le temps et l'espace, poursuivant leurs desseins sans sembler se soucier des humains...

Raffinement et décadence

Reflète de son histoire, Exil abrite une civilisation tout aussi brillante que complexe. Les exiléens sont des gens paradoxaux. Hédonistes, passionnés par toutes les formes d'art, ils n'en sont pas moins obsédés par le progrès technique, dont les ingénieurs et les Scientistes sont parfois les incarnations effrayantes.

Pourtant avides de liberté et d'accomplissement personnel, ils ont développé une passion pour la rectitude, l'organisation et l'ordre, qui se reflète dans la toute puissance d'**Administration**, énorme machine bureaucratique dédiée à la gestion de la Cité, prompt à broyer ses habitants. Les fonctionnaires exiléens sont à la tête d'un système d'information tentaculaire tenu par les **Intelligences mécaniques**.

Enfin, les exiléens sont obnubilés par la recherche effrénée de tous les plaisirs, donnant l'image d'une société décadente, tiraillée entre ses dogmes sociaux restrictifs et ses penchants autodestructeurs pour la révolte, la débauche, le luxe et le pouvoir.

Forge

Forge, planète autour de laquelle orbite Exil, est un monde hostile et froid, faiblement éclairé par un soleil qui se meurt. Son unique continent est une terre rude et glacée, morcelée en une multitude d'états qui entament, bien souvent dans la douleur, la révolution technique et industrielle qu'a déjà vécu Exil. Le train et la vapeur se développent, désenclavant les campagnes glacées du continent.

Grâce aux Portes d'Airain, les liens entre Forge et Exil sont constants et complexes. Si Exil applique en apparence une politique d'isolationnisme farouche, elle n'en intervient pas moins secrètement dans les guerres incessantes qui déchirent le continent, excitant rancœurs et divisions afin de préserver sa domination technique et culturelle.

Aux yeux des Forgiens, Exil est une sorte d'aberration, à la fois une menace, un modèle, un fantasme... Exil émet pourtant une attraction si forte que de nombreux Forgiens embarquent chaque jour vers les portes d'airain, persuadés de voguer vers une vie meilleure...

Le système de jeu

Souple et rapide, le système de jeu **Clockwork** s'adapte parfaitement à l'atmosphère d'Exil et permet d'en gérer tous les aspects : créatures étranges, automates et intelligences mécaniques ou délires scientistes. Mettant l'accent sur le degré de maîtrise du personnage plutôt que sur le facteur aléatoire des dés, Clockwork se révèle simple d'utilisation sans toutefois en devenir simpliste.

Balade en Exil

"Exil est une cité pour qui le mot "disparate" semble avoir été inventé. Lorsque l'on déambule dans ses rues ou sur ses passerelles suspendues, on ne peut se défaire de cette étrange impression d'être dans un monde alternatif et mystérieux. Un simple coup d'œil vers le ciel et l'on devine par delà le brouillard et les nuages la masse sombre et pesante de Forge. Terrible impression de vertige : les circonvolutions encombrées d'Exil nous avaient presque fait oublier que nous étions sur la Cité lunaire, en équilibre précaire quelque part au milieu de l'éther..."

Le regard tente alors de s'accrocher au décor humain, afin de dissiper cette impression de chute. Mais tout nous rappelle qu'ici nous sommes bien dans l'antique Cité sanctuaire : les étranges structures métalliques des Ingénieurs, les invraisemblables jardins et rivières suspendus, les écrasants dômes des universités et de la cité administrative... Ici je reste en arrêt devant ce qui semble être un hermétique tombeau de pierre noire dont les fondations s'enfoncent vertigineusement dans la carcasse d'acier de la Cité. Ici, je suis fasciné par l'entremêlement de ponts métalliques surpeuplés où des exiléens font commerce ou se divertissent. Enfin, je me perds dans les jardins de la Cité, effrayé par le sombre mutisme des tours stalytes.

Quoi qu'en en dise, il s'agit bien ici d'un autre monde."
Arvil de Nessim

Exil, le Projet

Auteur : Emmanuel Gharbi
Assisté de : Emmanuel Gaillot, Antoine Bauza
Système de jeu : Clockwork, Antoine Bauza
Contact : emmanuel.gharbi@free.fr
Site web : <http://exil-jdr.fr.st>