

MUSEE D'HISTOIRE NATURELLE

LE MUSÉE D'HISTOIRE NATURELLE DU DOCTEUR ROBÉRIEN FINCHE

Affiche placardée un peu partout dans Exil (dans les alentours de la Cité Universitaire) :

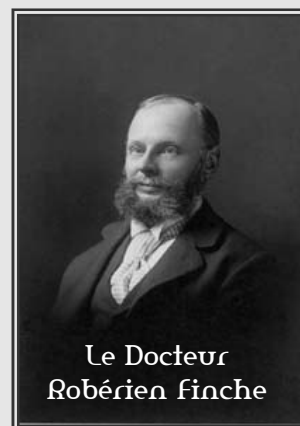
Le Musée d'Histoire Naturelle du Docteur Robérien Finche (Bloc 152 / 456 / 3214)

*« Où la Science côtoie l'Etrange et le Fantastique »
Un spectacle culturel pour toute la famille*

ENTRÉE :
2 V.E. pour les adultes,
0,5 V.E. pour les enfants.

ATTENTION :

Comme chaque année, à la date anniversaire de la disparition du docteur Finche,
Le musée ouvrira ses portes à tous, gratuitement !



HISTOIRE DU MUSÉE

Ce musée d'histoire naturelle est l'initiative personnelle d'un docteur en sciences zoologiques de la Cité Universitaire, un certain Robérien Finche. Il a été fondé en 159 avec les propres fonds de Finche, unique descendant d'une petite famille patriarcale, et dépositaire d'une petite fortune personnelle dont il ne savait que faire.

A l'origine, ce musée est donc la propriété d'un particulier, dont la vision était d'intéresser le public à la Science en lui montrant ce qu'elle avait de plus spectaculaire et de plus beau : une multitude de variétés animales. Fondamentalement persuadé de l'importance de la Concorde Sociale et d'une éducation disponible pour tous, Robérien décida que son entrée serait libre, aux riches comme aux nécessiteux, sans aucune discrimination.

Le docteur Finche finança de nombreuses expéditions sur Forge et dans les profondeurs de l'Océan Noir pour trouver des espèces rares, ainsi que des fossiles datant d'avant l'arrivée des Anciens. Toutes les espèces du musée ne sont pas forcément authentifiées, car Finche achetait ses spécimens à des explorateurs ou des marins, et parfois même, sans s'en douter, à des escrocs...

En 191, le vieux Finche disparaît avec le reste de son expédition dans les glaces de la planète Forge, tout au nord de l'Empire de Kargal. Ne laissant aucun héritier, son testament indique qu'il lègue le musée à la Cité Universitaire

qui saurait faire perdurer son havre de culture offerte aux Exiléens, tandis que la gestion des finances du musée et du reste de sa fortune passe à son fidèle assistant, Michelon Talbot. Il fut impossible de transférer le musée et ses expositions à cause de la taille de certaines reconstitutions ou squelettes. Le docteur Talbot devint le conservateur de fait du musée, s'il ne l'est pas officiellement. Son éloignement de la Cité Universitaire lui a permis de mener sa barque comme il l'entendait, quitte à froisser la susceptibilité de certaines personnes. L'arrivée de Talbot aux commandes du musée marqua le début d'une nouvelle ère : son entrée devint payante, ainsi que les nombreux services rendus par le musée, ce que beaucoup regrettèrent.

DESCRIPTION DU MUSÉE

ASPECT EXTÉRIEUR

D'extérieur, le musée d'histoire naturelle est un grand cube d'acier orné de grands vitraux, vitraux protégés par des grilles finement ouvragées. Une petite gare permet de recevoir les visiteurs qui s'y rendent. Le tramway est le seul moyen d'accès au musée. Un lourd ventail d'acier, sur lequel est gravé une fresque représentant les attractions principales du musée, est surplombé par un visage féminin articulé dont la seule et unique fonction est de souhaiter la bienvenue aux visiteurs. C'est une représentation d'IRMA (ce nom est inscrit au dessus du visage), l'Intelligence Mécanique qui coordonne les systèmes mécaniques du musée.



ASPECT INTÉRIEUR

L'intérieur du musée est un assemblage de plateformes, de passerelles organisées autour de larges balcons qui s'accrochent aux murs du bâtiment. Le musée est séparé en différentes sections selon les espèces, la planète d'origine, et selon un système de classification très complexe. De gigantesques carcasses d'animaux des temps pré-anciens et de monstres marins sont suspendues au plafond par des chaînes et des tiges métalliques, flottant dans le vide.

LE PERSONNEL DU MUSÉE

Le personnel du musée est restreint, composé d'une vingtaine d'anciens ouvriers peu payés, mais qui se contentent de ce travail bien moins dur que celui des usines. Ils sont chargés de l'entretien des locaux et des systèmes mécaniques, de la propreté, du chauffage, de l'éclairage, etc.

Le musée d'histoire naturelle requiert 20 guides pour fonctionner à plein régime (ce qui est rare depuis que le musée n'est plus gratuit). Actuellement, une dizaine de personnes suffisent amplement pour assurer les visites. Ce sont pour la plupart des étudiants de la Cité Universitaire en mal d'argent et qui sont payés de façon journalière.

LES DIFFÉRENTES EXPOSITIONS

Ecologie de forge :

- **L'allée des Oiseaux :** l'une des allées préférées des Exiléens, présentant plus d'un millier de volatiles empaillés, tous originaires de Forge. Les oiseaux sont en effet tellement rares sur Exil...
- **Les espèces marines, mammifères, reptiles et insectes de Forge :** en tout plus de 8000 spécimens présentés.

Ecologie d'Exil :

- **Les petites bêtes d'Exil, et autres vermines...** C'est une petite section car Exil ne possède pas la même diversité animale que Forge.
- **Les espèces marines d'Exil.**
- **Les Monstres des Abîmes :** Les gigantesques et fantasques créatures des profondeurs sont les attractions principales du musée d'histoire naturelle.
- **Les Mystères de la Morgue :** Dépouilles de créatures bizarres et uniques que l'on peut trouver dans la Morgue et les souterrains d'Exil, difficiles à authentifier...

Espèces disparues :

- **Les Anciens Habitants d'Exil :** On y trouve toutes sortes de squelettes de races extraterrestres sensées appartenir à d'anciens peuples esclaves de la Cité d'Acier.
- **Les Lektres :** Ces squelettes seraient des carcasses de Lektres... Mais de nombreux xénozoologistes mettent en doute leur authenticité ! Et classer les Lektres en tant qu'espèce disparue est une autre source de polémique !
- **Les Bêtes d'Avant-les-Anciens :** Fantastiques et monstrueux animaux disparus il y a bien longtemps, les premiers habitants de Forge, bien conservés dans la glace.

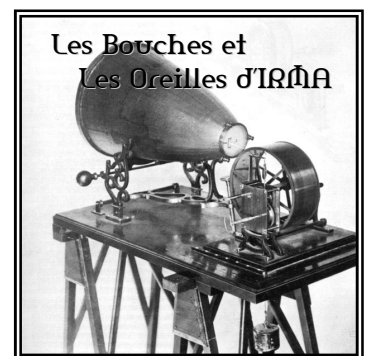
LES SQUELETTES ARTICULÉS

Certaines carcasses sont reliées à des tiges métalliques qui sont elles-mêmes situées dans le prolongement d'un moteur : elles permettent d'animer les charpentes afin de montrer les mécanismes osseux en mouvement ! Sous la direction de Talbot, cette attraction est devenue payante : il faut mettre 0,5 V.E. dans la fente pour activer le mécanisme...

L'I.M. DU MUSÉE D'HISTOIRE NATURELLE

Tout le musée et les systèmes mécaniques sont gérés par une seule et même personne. Ce n'est d'ailleurs pas une personne à proprement parler... Finche a réussi à acheter à prix d'or l'un des premiers prototypes d'Intelligence Mécanique, pour coordonner tous les mouvements des attractions du musée d'histoire naturelle. Il est à noter que IRMA connaît de nombreuses choses sur le musée, et des parlophones disposés à espaces réguliers permettent aux visiteurs de lui poser des questions.

Les Ingénieurs civils aiment à plaisanter en disant que cette IM a bien sa place dans ce musée, tant sa conception semble archaïque à présent... Cette IM est connue sous le nom affectueux d'IRMA, et semble avoir développé une personnalité tantôt pédagogue, tantôt mordante.



L'AUDITORIUM

Petite salle de conférence située dans les niveaux inférieurs du musée, elle est louée aux universitaires qui viennent faire des présentations dans ce cadre fantastique.

LE BALCON NEF

On peut s'y désaltérer quand on a remonté les quelques 10 kilomètres que forme le parcours complet du musée. Qui se plaindrait du coût relativement des consommations dans un cadre aussi somptueux : une carcasse d'un monstre marin, décoré d'arabesques métalliques.

LE CONSERVATEUR TALBOT

Michélon Talbot est un universitaire spécialiste en zoologie, d'origine modeste, et passionné par les choses de l'esprit. Ami de Finche à l'origine, on le soupçonne sérieusement d'avoir saboté l'expédition pour hériter du musée et de sa fortune. On fait état de relations tendues entre lui et le docteur Finche avant son départ pour Forge.

Talbot est un excentrique doté d'un caractère épouvantable. Cinquantenaire, il porte des rouflaquettes fort développées et s'habille avec quatre ou cinq modes de retard. Talbot est un excentrique s'attachant fort peu aux apparences, tant et si bien que lui et l'Intelligence Mécanique du musée sont tombés amoureux, un amour platonique, fatalement. Ils ont donc organisé la disparition de Finche lorsque celui-ci a décidé de moderniser les installations et de remplacer IRMA, Talbot ne supportant pas cette idée.

Malheureusement pour eux, la conception archaïque d'IRMA commence à poser de sérieux problèmes. Ses dysfonctionnements et petites pannes sont de plus en plus fréquentes et les pièces de plus en plus dures à trouver... Son entretien coûte très cher au musée qui peine à se maintenir à flots financièrement.

INTRIGUES ET AVENTURES

L'Empoillé Vivant

Et si l'une des trouvailles d'un fouineur de la Morgue se trouvait être une créature en léthargie, et non un fossile... Il ne manquerait plus qu'elle se nourrisse de chair humaine pour que ça se transforme en drame ! Après tout, ne dit-on pas : « N'est pas mort ce qui à jamais dort... » ?

Le Marionnettiste

Les journaux ont fait état d'un monstrueux incident : un squelette de monstre marin se serait animé et aurait coupé en deux un visiteur d'un coup de mâchoires ! Tout semble indiquer qu'IRMA serait devenue folle... Mais cela ne cacherait-il pas quelque chose d'autre...

Une Carcasse très convoitée

Et si un pauvre marin avait voulu se faire un peu d'argent en vendant le cadavre d'un animal des profondeurs au musée ? Et si cette dépouille était destinée à une Corpole, ou aux Scientistes ? Et si l'on retrouvait le cadavre du marin quelques jours plus tard ?

Le Retour de finche

Et si le docteur Finche n'était pas mort des manigances de son confrère ? Et s'il avait découvert des choses bizarres dans les glaces ? Et s'il avait décidé de faire éclater la vérité au grand jour, de se venger ?