

# LE TITANIDE

## « LE TITANIDE »

Quelle autre ville pourrait renfermer tant de secrets, tant de merveilles, tant de mystères, tant de dangers ! **Exil !** Exil. *Exil...* Ville de phantasmes et de mort. [...] Parmi ces étrangetés, que dire de ces hommes qui ont bâti leurs demeures sur la dépouille même d'un des Anciens ? Le quartier dit « du Titanide » est bien plus qu'un simple quartier, c'est l'essence même des contradictions des Exiléens [...]

Étude de la civilisation exiléenne, volume II, **Marthuis de Talbes.**

Le Titanide est l'un des nombreux mystères d'Exil, illustrant l'étrangeté de cette Cité Lunaire.

Le Titanide est une zone d'Exil regroupant verticalement une vingtaine de blocs. Il tire son nom de la gigantesque statue d'obsidienne sur laquelle gravitent ces blocs. Cette statue de plus de 2700 mètres de haut représente un géant aux traits étrangers, un genou fléchi, et doté de quatre bras : deux supportant le poids d'un bloc et les deux autres les paumes tendues vers l'Océan Noir.

Qui n'a jamais éprouvé un frisson en apercevant le Titanide, cet être aux dimensions imaginables seulement dans Exil ! De l'Océan Noir, on peut l'apercevoir, comme émergeant de l'une des façades de la Cité d'Acier, tout son corps fléchissant sous le poids des tours métalliques et à moitié enseveli sous les passerelles...

Les ingénieurs des cadastres se perdent en conjonctures à son sujet : son origine, son époque de construction, son utilité... Les ingénieurs civils sont formels, il s'agit d'une création des Anciens, et le Géant est creux comme un vase. Ses entrailles sont un vaste labyrinthe froid, humide et venteux, dont les accès sont totalement interdits et constamment sous la surveillance de PANDORE.

Mais au-delà de cette étrangeté, les Exiléens se sont adaptés et ont tiré avantage chacun à leur manière de cette situation, l'intégrant dans leur culture et dans leur quotidien.

« N'insiste pas, petit vaurien, la pièce que tu m'as ramenée ne vaut pas un sou, elle est complètement rongée par les spores... »

Comment ça te payer ! Je te paierai le jour où le Titanide se réveillera ! »

**Jancelin Despentès.**

## QUELQUES ÉLÉMENTS HISTORIQUES

Le Titanide ne s'est révélé que depuis une cinquantaine d'années, en 154 pour être précis, suite à une terrible catastrophe qui a défrayé la chronique et conduit à la mort de milliers de gens. Une dizaine de passerelles se sont effondrées, entraînant d'autres passerelles, qui ont

entraînées avec elles trois blocs d'habitation... « Un véritable carnage » avait titré l'Indépendant Exiléen.

Cependant, ce terrible drame eut une conséquence inattendue : des vestiges oubliés furent mis à jour. Après les déblaiements et des fouilles plus poussées, ces ruines se sont révélées être un gigantesque colosse d'obsidienne qui devait porter bientôt le nom de « Titanide ».

A l'époque, l'affaire avait attiré l'attention et la pitié du public, car ce fait divers fut largement relayé par la presse exiléenne. Il faut dire qu'elle avait tout pour séduire le quidam : catastrophe humaine, héroïsme des Mitières, mystère des Anciens... et complot à peine voilé. En effet, les Scientistes se sont manifestés à ce moment là, arguant que, selon un ancien traité datant de la réouverture du Portail des Anciens, ils avaient le droit de veto sur les travaux qui allaient être entrepris pour réhabiliter le secteur. Bien sûr, ils nièrent formellement jamais avoir eu connaissance de l'existence de la statue d'obsidienne... Après quelques procès de forme, ADMINISTRATION céda bon gré mal gré.

Puis, le temps passant, cette affaire retomba dans l'oubli, de nouvelles catastrophes se produisant, de nouvelles découvertes ayant été réalisées, de nouveaux complots ayant été découverts... La mémoire des hommes est ainsi faite !

## Atmosphère ! Est-ce qu'il a une seule d'atmosphère le Titanide ?

Une véritable toile d'araignée, composée de câbles, de poutrelles et autres soutiens d'acier, s'accroche à un colosse d'un noir profond aux dimensions difficilement imaginables. Vertigineux et venteux qualifient bien le Titanide, de nombreuses passerelles du Titanide donnent directement sur le vide ! Le Titanide est parfois envahi par une brume poisseuse et salée provenant de l'Océan Noir.

Le Titanide est un ensemble de quartiers étrange, un élément surnaturel que tout le monde admire régulièrement, tant et si bien que plus personne ne le voit autrement que comme un élément touristique !

Grâce à son atmosphère fantasmagorique, le Titanide est souvent un point de rendez-vous pour les artistes en manque d'inspiration, ce qui lui donne un aspect bohème très plaisant.

Les ingénieurs civils réhabilitèrent l'ensemble des blocs gravitant autour du «Titanide», comme l'appela l'imagination populaire. Dans leur optique de progrès permanent, ils en profitèrent pour faire ressortir harmonieusement le corps de la statue, et disposèrent un système de gestion automatisé des passerelles, pas toujours fiable d'ailleurs...

## LES QUARTIERS DU TITANIDE

### SITUATION D'ENSEMBLE

L'ensemble est composé de blocs arrimés à la statue de tous les moyens imaginables par les ingénieurs civils, et ensuite arrimés aux blocs alentours de la zone dite « du Titanide ». Le résultat est une multitude de câbles, de passerelles amovibles, de moteurs et grues de grandes tailles, des poutrelles d'acier plus ou moins esthétiques suivant les quartiers, et d'innombrables escaliers de toutes formes et dimensions...

La statue se situe au nord de la Cité d'Acier entre les angles 20 et 60, à proximité de la Cité Administrative. Elle se situe entre 2900 et 4000 mètres du centre de la Cité, donc sa façade donne sur l'océan Noir. Les pieds du Titanide s'appuient sur le Port Circulaire, tandis que la Coupole qu'il supporte culmine à la hauteur de 2750 mètres !

Ceci dit, les ingénieurs civils sont parvenus à démontrer que le Titanide bougeait légèrement, sûrement par un léger manque de stabilité, ces coordonnées ne sont donc pas totalement fiables dans le temps.

En tout, 400 000 personnes vivent dans le Titanide. Cela fait des blocs de la statue des zones particulièrement bondées, malgré un contrôle strict de la population opéré par ADMINISTRATION.

Les ingénieurs civils ont été contraints de développer une modularité extrême dans le Titanide, à cause de la nature même du lieu. Les progrès amenés par les ingénieurs civils y sont réellement impressionnants, du moins dans la partie supérieure du Titanide.

Le Titanide est une parfaite illustration de la lutte des classes qui se déroule à Exil, car les quartiers sont clairement séparés les uns des autres en raison de la forte verticalité de l'endroit. En hauteur, là où l'air est le plus pur, vivent les bourgeois et puissants d'Exil, et plus on descend dans les blocs du Titanide, plus le revenu moyen des habitants s'amointrit et plus le confort diminue. La partie inférieure du Titanide est donc particulièrement insalubre et sale.

« L'avantage que le Titanide a sur nous, pauvres Exiléens, c'est qu'il est tellement grand qu'il ne sent pas la puanteur de son cul, pas plus que celle de ses pieds. »

**Morhuvis de Talbes,  
particulièrement inspiré.**

## LES QUARTIERS HABILLANT LE TITANIDE

Il est temps de s'intéresser de plus près à l'anatomie du Titanide. Commençons notre examen par le haut, puis descendons graduellement...

### La Coupole

**41 / 2750 / 3512**

Le bloc principal est situé sur les épaules du Titanide, sous forme d'une grande coupole. Deux avenues permettent d'y pénétrer, l'une en provenance des Jardins Supérieurs, l'autre d'un bloc voisin de la Cité Administrative.

De nombreux jardins d'agrément y ont été installés, et une machine-soleil est suspendue au dessus de la Coupole. Comble du raffinement, des plateformes luxuriantes gravitent autour de la sphère lumineuse. Elles peuvent être louées à la journée par les riches plaisanciers des lieux, ou peuvent constituer un cadre agréable pour des réunions ou des conférences.

La Coupole est le lieu de résidence des puissants du Titanide, on compte pas moins de dix familles nobles, d'importance modérée, qui y résident. Les hôtels sont nombreux, ici de véritables palaces qui accueillent avec empressement les ambassadeurs forgiens fortunés, les bureaucrates en congé, et les corpolitains en transit.

### Les Quadruples Aisselles

**32 et 51 / 2491 / 3456**

Quartiers des commerces de luxe accessibles directement depuis la Coupole. On y trouve de tout, surtout des choses inutiles et ostentatoires, à des prix souvent très excessifs ! Des lustres électriques particulièrement ouvragés et esthétiques sont répartis tout au long des poutrelles d'acier, éclairant ces lieux de façon très recherchées, avec de nombreux jeux de lumières.

### La Paume Senestre et la Paume Dextre

**34 / 2485 / 4122 et 48 / 2483 / 4130**

Les bras supérieurs du Titanide soutiennent la Coupole. Les bras inférieurs forment un gigantesque arc de cercle tendu vers l'océan Noir. C'est un lieu de promenade très populaire, agrémenté de bancs, de lampes romantiques et d'échoppes de marchand. On y trouve aussi de nombreux amuseurs et acrobates venus mériter quelques V.E.

### Le Corps du Titanide

**De 24 à 59 / De 1700 à 2457 / De 3302 à 4000**

Cette appellation désigne les blocs qui sont fixés au niveau du torse et de l'abdomen du Titanide, ce qui comprend 8 blocs complets ! On y trouve de nombreux quartiers d'habitations, ainsi que des commerces et des ateliers d'artisans qui commencent à ressentir la concurrence des Corpoles. Par rapport aux autres quartiers d'Exil, elle possède des équipements relativement modernes et récents, à cause des rénovations rendues nécessaires par la grande catastrophe. Peu de bâtiments datent de l'ère pré-ingénierique et ne sont pas constitués de métaux ! De même, les systèmes de sécurité sont plutôt bien étudiés.

## **Le Dos du Titanide**

**De 24 à 59 / De 1700 à 2457 / De 2902 à 3301**

Il est le support de la gigantesque usine des frères Canon. Cette usine emploie une grande partie de la population du Titanide. Elle est décrite en détail plus loin.

## **L'Entrecuisse**

**43 / 1685 / 3345**

Le quartier sulfureux du Titanide ! Discret, peu éclairé, il est réservé à une clientèle aisée. On y trouve des bordels, des casinos et lieux de décadence en tout genre. Un voile d'acier a été fixé au niveau de tous les passages donnant sur le vide. En effet, suite à de nombreuses chutes dues à une absorption abusive d'alcool, VOIRIE a décidé d'améliorer les consignes de sécurité grâce à ce filet protecteur. Les habitués appellent ce voile « la Dentelle Noire », et aiment se glisser en dessous en criant qu'ils vont déflorer le Titanide... Par conséquent, les accidents restent toujours aussi fréquents à cet endroit. A noter aussi que les pauvres fêtards sont la cible des pickpockets, malgré la surveillance de PANDORE.

## **Les Bas Membres**

**De 24 à 59 / De 0 à 1624 / De 3301 à 3956**

La populace ouvrière et les immigrés forgiens sans le sou y résident. La plupart de ces petits quartiers n'ont pas bénéficié de la même attention que le reste de l'anatomie du Titanide, ils sont moins sûrs et plus peuplés, et sont reliés les uns aux autres par de petites passerelles branlantes. Les ingénieurs civils tentent d'intégrer les anciennes passerelles à leurs plans architecturaux, mais ces plans ne figurent malheureusement pas dans leurs priorités.

Les Bas Membres sont aussi le lieu d'une lutte incessante entre les Mitiers et les squatters qui construisent des passerelles sauvages. Par trois fois déjà depuis la grande catastrophe, des quartiers de fortune se sont abîmés dans les flots, par faute de fixations sûres.

L'une des autres particularités de ce lieu est d'être un refuge pour les anges qui peuvent y nicher dans des lieux difficilement accessibles aux hommes, et par extension un lieu de prédilection pour les chasseurs qui voient en ce lieu un territoire de chasse dangereux, peu stable, à réserver aux meilleurs et aux plus aventureux.

**Sous les Pieds :** Les forges et l'industrie des métaux s'y sont terrées, cachant la souffrance de ceux qui y descendent jour après jour. Les habitants aisés du Titanide ne se soucient guère d'eux, car ils ne les considèrent pas comme faisant partie de leur secteur.

## **LES MOYENS DE TRANSPORT**

Les transports posent toujours un problème dans cette zone tellement verticalisée qu'est le Titanide ! S'il existe de nombreux accès des blocs alentours, comme les deux tramways desservant l'un la tête et l'autre le torse, la solution la plus pratique pour circuler au sein du Titanide consiste à prendre le réseau des nombreux ascenseurs qui le parsèment.

La plupart des ascenseurs publics sont payants, en général d'un prix allant de 0,1 à 0,5 V.E. suivant la modernité et la fréquentation de l'élévateur. Certains autres ascenseurs sont la propriété des usines et sont réservés à leurs ouvriers, ceux-ci sont bien évidemment gratuits.

## **La Passerelle-Ascenseur du Titanide**

**44 / variable / 3809**

Fierté de la réalisation ingénierique, la Passerelle-Ascenseur du Titanide a les dimensions d'une grande place, et possède toutes les installations nécessaires pour rendre le voyage entre les blocs du Titanide agréable : cafés et bistrot accueillants, kiosques à journaux, des bancs à profusion, des parlophones à disposition, etc.

Le seul hic est que certaines sections sont réservées à un certain rang de la société. En pratique, si l'on est un ouvrier, le seul confort disponible de la passerelle-ascenseur du Titanide, c'est un simple banc. De plus, on peut considérer que plus de la moitié de cette passerelle est réservée à l'usage exclusif d'environ 1/10<sup>ème</sup> des voyageurs...

## **Le Trans-Titanide**

C'est le nom du tramway qui parcourt l'ensemble du Titanide. En pratique, il forme une fine spirale d'acier qui s'enroule autour de la statue colosséenne. La plupart des personnes le boude, car il met prêt de 6 heures pour aller de la Coupole jusqu'aux Bas Membres ! Il n'est utilisé que pour les courts trajets d'au plus une dizaine de stations (il y en a plus d'une cinquantaine au total !), les Exiléens lui préférant les ascenseurs, plus rapides et plus agréables.

## **Les Ποηδοπαῖς**

Les pieuvres géantes encore assez utilisées par les entreprises du Titanide, car pouvant livrer des lieux difficilement accessibles. L'entreprise Canon Frères fait facilement appel à eux en cas de besoin, pour les marchandises non périssables. Le Titanide abrite une dizaine de ces étranges créatures.

## **Les passerelles mobiles brevetées Gilbertin**

Encore en test au niveau du Corps du Titanide par les ingénieurs civils, ces passerelles mobiles font entre cinquante et quatre-vingt mètres carré. Elles sont entourées d'une coque ouvragée, d'une porte et de confortables banquettes de velours, et suspendues à un système de rails par des chaînes d'acier. Un parlophone permet de donner la destination voulue à une Intelligence Mécanique qui oriente alors un système de rails pour conduire la passerelle à l'endroit désiré.

En théorie, ce système fonctionne, mais c'est sans compter les variables du système : les appellations sont souvent différentes entre ce qui figure dans le cadastre et l'appellation usuelle : la réponse la plus souvent fournie est : « Destination inconnue. Veuillez reformuler votre destination ». Agaçant si on ne dispose pas des coordonnées précises du lieu. De plus, les ingénieurs n'ont pas encore différents problèmes techniques : les pannes ne sont pas rares, et personne n'aime rester suspendu dans le vide pendant 2 à 4 heures...

## Ballon-Taxi

C'est le moyen le plus rapide d'arriver dans un endroit précis, mais il n'est pas exempt de danger à cause des bourrasques de vent imprévisibles venant de l'océan Noir et s'engouffrant entre les armatures du Titanide. Les Ballon-Taxis sont réservés à une clientèle aisée, à cause du prix élevé de la course.

## Les Canaux de l'Échine

Il existe toujours le système de distribution de l'eau, un grand système d'écluses automatisées descendant le long de l'échine du Titanide, depuis la Coupole et encore au-dessus des Jardins Supérieurs, jusqu'au Port Circulaire. Ce mode de transport est excessivement lent, réservé au transport des marchandises non urgentes et non périssables uniquement.

## ÉCONOMIE, ENTREPRISES, SOCIÉTÉ

### CANON FRÈRES

L'entreprise la plus importante du Titanide, son véritable poumon économique, c'est l'entreprise familiale **Canon Frères**, une vaste société agroalimentaire qui donne un travail à la moitié des habitants du Titanide, directement ou indirectement par la myriade de fournisseurs ou de sous-traitants qu'ils font vivre.

Leur production est très vaste, car à partir de produits alimentaires provenant de la pêche et de la mer, leurs silos et leur laboratoire les transforment en divers produits chimiques de base, entrant dans la composition de nombreux produits d'usage courant. Leurs employés ont d'ailleurs l'habitude et la fierté d'annoncer en brandissant un produit commun : « ça, c'est encore Canon Frères ! ». Il va sans dire que les cheminées des unités de production dégagent une odeur particulièrement nauséabonde dans les blocs voisins.

L'usine bénéficie de toutes les améliorations les plus récentes de la science ingénierique, et s'étend sur toute la superficie du dos de la statue, ce qui en fait l'une des usines les plus grandes d'Exil. La configuration de l'usine peut être totalement modifiée en quelques jours, suivant les besoins des projets en cours.

L'une des autres caractéristiques est l'aspect familial et indépendant de cette entreprise. Bien que très convoitée par les Corpoles, Canon Frères est l'unique propriété de la famille, et entend bien le rester. Ils emploient souvent des familles entières qui travaillent ensembles, très rarement des forgiens. On leur reproche d'en être revenu à des méthodes proches du servage, mais bien peu de leurs ouvriers s'en plaignent, car les frères Canon leur offrent des avantages que l'on ne trouve pas dans les autres usines.

### DESOXI INC.

55 / 1423 / 3526

Cette société assez importante produit des substances anticorrosion, indispensables à l'entretien de toutes structures métalliques de la Cité d'Acier. Comme toutes les entreprises de ce genre, les émanations toxiques

qu'elles dégagent réduisent considérablement l'espérance de vie des ouvriers et du voisinage. Bien entendu, SANITATION est contrainte de fermer les yeux sous l'incitation de VOIRIE, car « c'est un mal nécessaire ». A noter que cette société appartient à une Corpole qui préfère taire son identité.

## L'ANNEAU MÉCANIQUE

37 / 2223 / 3783

L'Anneau Mécanique est l'un des lieux fameux du Titanide. C'est en effet un assemblage de passerelles qui réunit les fabricants d'automates ayant trouvé approprié de chercher l'inspiration auprès de cette magnifique œuvre des Anciens.

On y trouve de tout, des artisans plus ou moins doués, plus ou moins fous, plus ou moins scrupuleux... En tout cas, la visite de cette passerelle révèle toujours son lot de surprise : carcasses humanoïdes, automates déambulants à tous les coins d'escaliers, bruits et exclamations en tout genre...

Beaucoup de fabricants d'automates espèrent en fait découvrir un secret de fabrication unique dans les entrailles du Titanide. Ils emploient une cohorte de fouineurs, généralement des enfants des blocs inférieurs pour dénicher des curiosités.

La concurrence entre ces artisans géniaux peut parfois se révéler violente, certains s'opposant sur leurs théories respectives, d'autres sur leurs méthodes commerciales. Dans tous les cas, ceci fait du Titanide une zone où la concentration d'automates est largement supérieure à la moyenne du reste d'Exil.

- « Non, non et non ! Tu n'as pas besoin de te brosser les dents, bon sang de bonsoir ! Tu es un androïde, dois-je te le rappeler sans cesse ? »

- « ... »

- « Arrête ça tout de suite, tu ne peux pas pleurer, vu que tu n'as pas de larmes, boîte de conserve ! »

- « C'est là où vous vous trompez lourdement, Maître. »

**Jancelin Despentes et sa dernière création,  
avant sa fûque.**

## LES FORGES

Sous les pieds du Titanide, on trouve l'enfer des brasiers et des métaux en fusion. Beaucoup d'immigrés forgiens n'ont d'autres choix que d'aller y travailler pour vivre. Il faut dire que les recruteurs ne sont pas très regardant, embauchant facilement tout non-citoyen se présentant devant eux.

On peut trouver une dizaine de ces fourneaux géants, installés dans des caveaux qui devaient autrefois servir de sépultures aux Anciens.

## DANS L'ENTRECUISSÉ DU TITANIDE

« **L'Automate Débridée** » est un établissement spécialisé dans les automates de plaisir. Il est tenu par Scapien Monteleur, un ancien fabricant de l'Anneau Mécanique reconverti dans le « service ».

« **A l'Improviste** » est un cabaret très apprécié, et fréquenté par la bonne société. Très réputé pour ses cocktails alcoolisés provenant de Forge, et ses meneuses de revue provinciales.

« **Les Petites Poupées** » est un établissement de plaisir très fréquenté et calme, car la tenancière, Emilie Croquebois, est réputée avoir émasculé elle-même un client qui maltraitait ses filles...

« **La Dentelle Noire** » est un établissement de plaisir, pour ceux qui prennent leur plaisir dans des pratiques un peu déviantes... Les invités y vont masqués d'une cagoule noire pour préserver leur anonymat, et il s'y déroule des orgies dont la décence refuse que l'on donne plus de détails. A noter que l'établissement est surveillé de près par SURETE.

« **Le Sou du Titanide** » est le plus grand casino du Titanide. Belle structure d'acier toute en arcs et en alcôves, le rez-de-chaussée est réservé aux communs, tandis que les deux étages sont accessibles uniquement à ceux qui peuvent miser GROS.

« **La Banque de Kargal** » est le casino qui vient en second en terme d'importance. Il est dirigé par la mafia kargali, et ses méthodes sont souvent expéditives pour ceux qui misent inconsidérément.

## LE MARCHÉ FLOTTANT

variable / variable / variable

Cette passerelle est issue du génie de l'Ingénierie Civile. Elle repose sur le même principe que la Passerelle-Ascenseur. Elle se déplace tout au long du Titanide (sauf la Coupole) à l'aide de câbles et de treuils d'acier.

De nombreux marchands se partagent la passerelle du Marché Flottant, mais les autorisations pour s'y installer doivent être demandées auprès d'ADMINISTRATION, et plus précisément de COMMERCE, ce qui peut se révéler très long...

## LES QUOTIDIENS LOCAUX

Outre le bien connu Indépendant Exiléen, le Titanide possède ses propres feuilles de chou que voici présentées :

**Le plus vendu** : *La Voix du Titanide.*

**Le plus bourgeois** : *Plus Grand que Nature...*

**Le plus populaire** : *Le Boulet. (Editions Canon F.)*

**Le plus contestataire** : *Juste une Question de Temps.*

## LA COUPOLE

### LIEUX IMPORTANTS DE LA COUPOLE

#### La Place du Visage

La tête du Titanide émerge à présent en plein milieu d'une place, de superbes jardins agrémentent ce lieu fréquenté par de nombreux peintres et artistes venus chercher l'inspiration sous le regard des Anciens.

Il est intéressant de savoir que cette tête est factice. Elle a été bâtie au fur et à mesure que l'on imitait de la défricher ! Où est la véritable tête du Titanide ?

On peut aussi y croiser les multiples marchands de statuettes du Titanide, plus ou moins bien faites. Ce qui se vend le mieux, ce sont les petits automates à l'effigie du Titanide, assemblés dans l'Anneau Mécanique. Ces petits automates peuvent se déplacer de façon aléatoire : un véritable ravissement pour les enfants de bonne famille ! On envisage même leur production en série !

#### La Société des Gentilshommes de fortune

Ce bâtiment est le siège d'une association de personnalités excentriques au tempérament aventureux ! Cet ancien hôtel réhabilité est situé sur la Coupole, près de la Place du Visage. Ces gentilshommes sont toujours à l'affût de la moindre légende pour monter des expéditions et partir à l'Aventure avec un grand A, que ce soit sur Exil ou sur Forge !

Au rez-de-chaussée a été installé un musée où sont installées les « découvertes » de ces gentilshommes au tempérament un peu exalté. Son accès est gratuit, mais en réalité, peu de gens des Bas Membres ont accès à la Coupole...

#### Les Éditions Partelian

Une tour de dix étages constituée de poutrelles dorées, chacune sculptée à un motif différent, et un atelier non moins luxueux, voilà le siège des éditions Partelian, du nom de son riche propriétaire. En plus de publier des romans de luxe et « l'Encyclopédie Incomplète d'Exil » (un grand succès), Partelian édite aussi le quotidien de la Coupole : « Plus Grand que Nature... »

Son jeu favori est de laisser, Gédéon Gaudrelin, un noble oisif, et Marcelin Bondroit, un corpolitain fortuné, se disputer à coup de subventions pour avoir la première page...

#### L'Opéra Miniature

Ce petit édifice en forme de minaret est un petit opéra réservé aux notables du Titanide. Quelques cantatrices et quelques orchestres viennent y donner des représentations privées, pour un public trié sur le volet.

#### Le Carrousel Mécanique

Ce magnifique carrousel composé d'automates complexes et artistiquement ouvragés est le chef d'œuvre de Maître Garouseau. Quoi de plus délicieux que d'écouter une musique gaie tout en tourbillonnant

doucement et en discutant des nouvelles fraîches avec sa monture ?

### **Le Belvédère de la Paume Dextre**

Un point de vue imprenable, bien qu'un peu venteux, sur l'Océan Noir. C'est l'un des rendez-vous des amoureux d'Exil.

### **« La Belle Flottante »**

C'est un restaurant-cabaret de qualité, installé dans un énorme dirigeable et amarré à la paume senestre. Son propriétaire, Joque Damblin, est un passionné de course de ballon-taxi, qu'il organise régulièrement à son compte.

### **La Promenade Des Epaules**

Une belle promenade touristique aménagée et fleurie, reliant la Paume Dextre à la Paume Senestre. C'est aussi un lieu prisé par les duellistes qui cherchent un cadre adapté pour leurs affrontements d'honneur.

## **LA VIE DANS LA COUPOLE**

Pour les habitants de la Coupole, la vie est douce... La lumière de la machine-soleil réchauffe l'atmosphère, les jardins sont régulièrement entretenus. Tout ceci les conforte dans leur complexe de supériorité. Ceux-ci considèrent que la Coupole fait naturellement partie des Jardins Supérieurs. Ceux qui ne font qu'y travailler rentrent chez eux, dans le Corps du Titanide, chaque soir grâce aux ascenseurs.

### **EXTRAIT DE L'ÉPIQUE D'UN CORPOLITAIN**

- Réveil. Petit déjeuner apporté par XX-Anselme, automate domestique.
- Passage au bureau de change, ruelle des filins.
- Penser à envoyer le stagiaire chercher le cadeau du petit.
- Réunion de tractations syndicales avec l'usine. Identifier les meneurs et les faire disparaître, d'une manière ou d'une autre.
- Déjeuner d'affaire avec les représentants des chemins de fer Autrelliens à la « Belle Flottante ». Ne pas oublier de réserver.
- Rejoindre les enfants au Carrousel Mécanique (par ballon-taxi).
- Vente de la société Humelin. Plateforme de la Coupole réservée.
- Représentation de à l'Opéra Miniature avec Shanïa.
- Rejoindre Laetea à l'hôtel des Draps de Satin, chambre 213.
- Retour à la maison. Déposer le cadeau du petit devant sa porte. Bain avant de rejoindre ma femme.

### **La Tradition Des Assassins**

Le Titanide est moins connu pour ses assassins... En effet, la Coupole est le lieu de passage de nombre d'ambassadeurs forgiens, de députés, de corpolitains et de hauts fonctionnaires. Celui qui a les bons contacts peut trouver le moyen de se débarrasser d'un gêneur, pour peu qu'il en ait les moyens !

## **Les Suicides**

L'une des modes les plus morbides qu'inspire le géant d'acier touche les dépressifs : quoi de plus beau que de mourir sous les yeux des Anciens ? Et hop !

## **QUELQUES PERSONNALITÉS NOTABLES**

### **Marthuis de Talbes**

Personnalité du monde de la fête du Titanide. Ancien écrivain forgien, il est adulé comme un véritable héros suite à l'éloge qu'il a faite du Titanide. Tout le monde le connaît ! Et tout le monde l'apprécie, malgré son naturel emporté et exubérant. Il a maintenant une cinquantaine d'années, présente un embonpoint conséquent, et arbore un teint rougeaud sous sa barbe à double pointe.

### **Jarinïa la Douce**

Artiste renommée originaire du Titanide, cette cantatrice à la voix de cristal est surtout appréciée pour le côté sombre de ses compositions et pour le rythme tantôt syncopé, tantôt lancinant de son chant. Selon elle, ses chansons seraient inspirées des rêves du géant endormi, ce qui expliquerait l'originalité de ces compositions...

A noter que Jarinïa est très appréciée de la gente masculine fortunée d'Exil, ce qu'elle vit comme un véritable calvaire, ses préférences allant plutôt vers la gente féminine.

### **Jansard Villeforte**

Ce petit homme a de grands rêves. Cadet issu d'une longue lignée patriarcale, fonctionnaire haut placé d'ADMINISTRATION, son rêve serait d'être élu au Consistoire ! Il y consacre toute son énergie et toute sa fortune personnelle, faisant souvent des orations politiques, distribuant des tracts, promettant monts et merveilles et mentant allègrement pour atteindre son objectif. Ces idées rencontrent des échos dans les classes populaires comme chez les bourgeois.

### **L'Automate qui Tanque**

Ce vieil automate, l'un des premiers modèles viables, déambule tant bien que mal le long de la Coupole, avec une pancarte fixée dans le dos indiquant « Demandez moi votre chemin ». En fait, quelques personnes seulement savent que cet automate sert à prendre les rendez-vous avec les assassins de la Coupole...

## **LE CORPS DU TITANIDE**

### **LIEUX IMPORTANTS DU CORPS**

#### **Les Canaux de l'Échine**

Ils composent un système de canaux qui permet d'acheminer les marchandises du bas du Titanide jusqu'au sommet. Il est à présent très peu utilisé et sert de lieu de plaisance pour les gens moins fortunés qui viennent s'y baigner lorsque le temps est clément.

#### **Les Entrailles Enchevêtrées**

Pour pénétrer au sein des organes internes du Titanide, il existe de nombreuses ouvertures et interstices par

lesquels peuvent se faufiler les vauriens et les malandrins qui ont besoin d'un endroit discret ou d'une cache.

Les Entrailles Enchevêtrés servent aussi de lieux de rencontre pour de nombreux malfrats, sectes et autres conspirateurs...

Le décor intérieur du Titanide est impressionnant : de gigantesques galeries se ramifiantes et se regroupant, des salles aux proportions cyclopéennes ; tout indique que ces lieux n'étaient pas destinés aux hommes. Quant à savoir à quoi servent ces énormes et incompréhensibles machinerie, même les Scientistes qui s'aventurent pourtant souvent dans ces lieux n'en savent rien...

C'est aussi un refuge pour une colonie de fureuils revenus à l'état sauvage, et à qui on attribue nombre de tracas quotidiens.

### **Le Vieux Quartier**

Ce bloc a été épargné par la Grande Catastrophe. On y trouve encore de vieux édifices qui rappellent le passé aux anciens du Titanide. Ce quartier est devenu curieusement fort côté, malgré des installations moins modernes que dans les blocs alentours. Le charme de l'ancien probablement...

### **Le Palais du Visage Étrange**

C'est un ancien palais en ruine, datant des Guerres Patriarcales. Bâtiment énorme aux dimensions effrayante et labyrinthique (encore que dans le Titanide, il fait pâle figure), les Scientistes y ont installé une de leur base d'étude. Nul ne sait ce qu'ils trafiquent réellement ici, mais ils font de nombreuses expéditions dans les Entrailles du Titanide et en ressortent avec des colis étranges.

Selon de vieilles rumeurs, dans la pièce principale du palais se trouverait un gigantesque visage, censé représenter le visage d'un Ancien, ce qui expliquerait leur présence en ce lieu.

### **Le Théâtre Mécanique**

Le Théâtre Mécanique est la création farfelue d'un fabricant d'automates de l'Anneau Mécanique, Thomas Ventremou. Celui-ci prétend épisodiquement avoir découvert le secret des émotions chez les automates, et entend le prouver lors d'une représentation théâtrale. Ses efforts sont régulièrement vains, au grand plaisir des spectateurs qui peuvent rire aux éclats de la maladresse des automates comédiens... La conclusion d'une pièce est l'occasion tant attendue de jeter des légumes pourris sur la scène dans une bonne ambiance et une franche rigolade. Monsieur Ventremou s'en retourne alors dans son quartier en promettant que la prochaine fois, ça marchera !

### **L'Établissement du docteur Lazlo Krahzick**

C'est à la fois un hôpital et un centre d'aliénés. C'est le plus grand hôpital de SANITATION dans le Titanide, et tous les habitants du Corps peuvent y trouver des soins. Une aile de l'établissement est réservée aux aliénés, que le docteur espère un jour pouvoir sortir de leur folie.

### **La Passerelle des Écrasés**

A vocation touristique, elle est située au niveau de l'abdomen du Titanide. Sa particularité consiste en de minuscules jetées venteuses, à accès payant, qui s'achèvent dans le vide, brisées... En se penchant, sans dépasser la chaîne de sécurité qui vous évite de faire le grand saut en cas de grosse bourrasque, on peut apercevoir les restes d'un bloc écrasé lors de la Grande Catastrophe.

### **La Passerelle du Grand Saut**

Cette passerelle très étroite fait un coude au-dessus du vide : c'est la passerelle qui s'éloigne le plus d'Exil (c'est écrit sur une plaque d'obsidienne). Est-il utile de préciser qu'elle s'est déjà abîmée dans les flots noirs une dizaine de fois ?

### **La Petite Boutique du Chasseur**

Tenue par Geronte Grobois, cette boutique présente un étal impressionnant d'armes à feu en tout genre qu'il est facile d'acquérir, car Géronte n'hésite pas à faire des prix avantageux à ses amis chasseurs... Il faut dire qu'il organise de nombreuses parties de chasse dans les Bas Membres, quelquefois pour de riches personnalités d'Exil !

### **L'Atelier du Mécanidermiste**

Cet atelier aux dimensions modestes est tenu par Maximatien dit « le Boucher ». Cet excentrique artisan est doué dans deux domaines bien différents qu'il a réussi à allier et à transformer en art : la taxidermie et la fabrication d'automates. Il consacre ses journées à vider de petits animaux domestiques ou sauvages, et à concevoir des mécanismes minuscules pour animer ces créatures empaillées. Ses créations les plus chères sont importées des régions les plus reculées de Forge. Il connaît un grand succès parmi les dames de bonne naissance.

### **La foire aux Occultistes**

Habiter dans le Titanide excite l'esprit des superstitieux. Pour certains, l'esprit des Anciens règne encore ici, et révèle les secrets de l'âme à qui sait les décrypter. Une foule de charlatans se fait donc un plaisir de les contenter ! Ces médiums se sont regroupés dans une allée sombre aux parfums bizarres et aux couleurs criardes.

### **LA VIE DANS LE CORPS**

La vie dans le Corps du Titanide est très semblable à ce que l'on peut trouver ailleurs dans Exil. Les habitants bénéficient de plus des prouesses ingénieriques les plus récentes ! En contrepartie, tous les bâtiments sont composés d'acier, et il subsiste très peu de monuments de l'ancienne époque, ce qui rend le décor un peu plus austère qu'ailleurs dans Exil... Le prix de la modernité et de la sécurité !

Beaucoup d'habitants sont fiers de leur appartenance au Titanide, ils feront généralement bloc pour défendre l'un des leurs contre les gens de l'extérieur du Titanide.

## Le jour des cerfs-volants

Le jour des cerfs-volants est très important dans le Titanide, et tous s'y adonnent, petits comme grands. Seul le bon docteur Lazlo a publié plusieurs articles dans les journaux pour dénoncer cette pratique comme source d'accidents très graves : chutes, voire décapitation !

## L'Ombre du Titanide

L'Ombre est l'organisation criminelle qui régule cette activité dans le Titanide. Affiliée à Chimère, elle se réclame des mêmes principes. Une véritable guerre s'est déclenchée entre elle et les mafias forgiennes des Bas Membres, qui risque de s'achever dans un bain de sang si l'escalade de violence ne cesse pas.

## Le Culte des Anciens

Certains habitants du Titanide se servent de la statue comme d'un lieu de culte, organisant des célébrations dans les Entrailles Enchevêtrées. SURETE enquête sur ces agissements illégaux, mais la configuration des lieux n'a jamais permis une arrestation.

### LA JOURNÉE TYPIQUE D'UN OUVRIER (SOURCE RIV)

- Réveil
- Trajet par ascenseurs pendant 1 heure
- Briefing avec le contremaître
- Début du travail à la chaîne
- Pause du midi (10 minutes)
- Reprise du travail
- Pause de 5 minutes
- Reprise du travail
- Fin de journée – Ascenseurs (1 heure)
- Dodo

## QUELQUES PERSONNALITÉS NOTABLES

### Les frères Canon

Ces quatre richissimes quinquagénaires sont l'âme économique du Titanide. Conscients et fiers de leur réussite, ils ont commencé avec l'échoppe de vidage de poissons de leur père pour en faire la plus grande usine agroalimentaire d'Exil, et ils ne se laisseront pas ennuyer par les Corpoles. Ils sont assez aimés par leurs employés auxquels ils octroient des avantages assez peu courants pour l'époque. Les frères Canon ont échappé à des dizaines d'assassinats grâce à leur garde du corps, un Autrellien au sixième sens incroyablement développé.

### Janselin Despentes, fabricant d'Automates

Janselin est l'un des fabricants les plus doués de sa génération. Cependant, à 45 ans, malgré ces inventions, il reste insatisfait : il n'a jamais réussi à créer un automate vivant, autonome, capable d'éprouver des sentiments. Véritable orfèvre, son nom est connu de tous.

### Albin de Messandre, Occultiste morbide

S'il est des médiums qui ont de véritables pouvoirs, alors Albin en ferait sûrement partie. Malheureusement, son

don est plutôt de nature morbide, ce qui fait qu'il n'a pas vraiment une clientèle nombreuse qui se presse à sa boutique...

### Otto, l'Automate qui se croit Humain

Il n'est pas rare de croiser cet automate de seconde génération dans le Corps du Titanide. Bien connu de tous, Otto (c'est le nom qu'un ivrogne lui a donné) est apprécié, car il rend service à ceux qu'il croise, sans jamais demander de contrepartie, toujours aimable, toujours toqué. Il est en effet persuadé d'être humain, de chair et de sang, j'entends ! Certains ont bien essayé de lui faire entendre raison, mais Otto refuse de les écouter... Sa seule crainte est d'être retrouvé par son créateur, Maître Despentes.

- « Bonjour citoyen ! Vous avez besoin d'aide à ce que je peux voir ? »

- « De rien ! Il est naturel d'aider son prochain ! Au fait, sauriez-vous où je pourrais trouver un emploi, je n'ai pas de références... »

- « Bien entendu, payé !? Comment voulez-vous que je trouve un appartement digne de ce nom, sinon ? Et me payer de quoi me vêtir dignement et manger ? Hein ? »

- « Cessez de rire bêtement, monsieur. Au revoir. »

Otto, Automate.

### Signain Parapuy, Chef local de SURETE

Signain est le chef divisionnaire de SURETE dans le Titanide, ce qui est loin d'être une affaire de tout repos. Dégarni, mince et avec un regard perçant bleu profond, il a un caractère jovial qui cache un esprit méticuleux et obstiné. Son intégrité n'est plus à prouver, malgré les pressions qu'il subit de la part des Corpoles, de Canon Frères, des Scientistes, des patrons de casino, etc. Il est l'un des ennemis les plus virulents du chef de brigade Opelin, des Bas Membres, le jugeant totalement incompetent et corrompu.

## LES BAS MEMBRES

### LIEUX IMPORTANTS DES BAS MEMBRES

#### Les Casernes de Mitiars

Situées à différents endroits stratégiques du Titanide, elles sont particulièrement nombreuses dans les Bas Membres. En effet, beaucoup ont encore le souvenir de la Grande Catastrophe, et n'ont aucune envie qu'elle se reproduise. Les Mitiars sont pourtant assez peu appréciés dans les Bas Membres, à cause de leur fonction qui consiste à détruire les plateformes illégales.

#### Les Quartiers forgiens

Les quartiers les plus insalubres du Titanide ont été volontiers laissés aux immigrés forgiens les plus démunis. Les conditions de vie et d'hygiène y sont exécrables, de même que la criminalité y est galopante



## Le Lac Des Boueux

Le lac des Boueux s'est formé suite à une fuite dans le système d'évacuation des eaux. Celle-ci n'ayant pas causé de dégâts majeurs, les autorités ont décidé de ne pas dépenser leurs fonds inutilement. Le lac est le lieu de travail des Boueux, les gens capables de supporter l'odeur des déjections des gens du haut du Titanide pour récupérer les objets parfois précieux qui y tombent encore.

## La Grande Décharge

La Grande Décharge est constituée des restes de la Grande Catastrophe... On n'y trouve plus rien de valeur depuis quelques années, et elle sert de refuges à tous les clochards et les mendiants des Bas Membres. Ne s'y aventurer sous aucun prétexte, car on parle d'un retour au cannibalisme en ces lieux !

## Le Quartier Des Catins Rouges

Quartier des Bas Membres où l'on peut trouver du plaisir pour quelques V.E. Outre des bars infâmes et des hôtels de passe minables, une véritable cohorte de prostituées forgiennes traîne dans ces escaliers, régulièrement rançonnées par la mafia. On les appelle les Catins Rouges, car il n'est pas rare de les retrouver parées d'une robe rouge tissée dans leur propre sang.

## Le Dispensaire du fou

Le docteur Lazlo est traité de fou par de nombreuses personnes. Il entretient à ses propres frais ce dispensaire destiné aux plus démunis. Il ne désemplit jamais et est laissé tranquille par la mafia tant qu'il ne se mêle pas de ce qui ne le regarde pas.

## « Les Poings du Titanide »

Ce bar situé aux tréfonds des Bas Membres est le repaire de la racaille et des poivrots locaux. Le patron, originaire des Royaumes Rouges, organise régulièrement des matchs de boxe illégaux qui donnent lieu à des paris. Il n'est pas rare que ces combats se terminent dans la mort d'un des participants.

## Le Mont-de-Piété du « Vieux Débris »

Véritable institution dans les Bas Membres, le mont-de-piété est un terrain neutre pour les mafias locales. Le « Vieux Débris », dont nul ne connaît le vrai nom, escroque tout le monde sans le moindre remord, sans faire la moindre discrimination... Il faut dire qu'il est à l'abri derrière ses grilles d'acier, ses automates s'occupant des contacts directs avec les clients, lui évitant les réclamations trop « vigoureuses ».

## LA VIE DANS LES BAS MEMBRES

La vie dans les Bas Membres ressemble à une lutte de tous les instants. Trouver à manger, se vêtir, trouver du travail à tout prix, n'importe quel travail... Les épidémies ne sont pas rares et on y meurt encore de maladies bénignes.

A cela s'ajoute une criminalité galopante, les truands agissent en toute impunité, car PANDORE ferme les yeux

sur de nombreuses affaires, à tel point que les gens se méfient encore plus des autorités que de la mafia.

## Un vent de contestation

Un foyer de révolte couve depuis quelques années dans les Bas Membres. De plus, ces idées trouvent un fort écho dans le Corps du Titanide. Il ne manquerait qu'une étincelle, une nouvelle injustice, pour que le quartier n'explose et que ses habitants ne mettent tout à feu et à sang.

## Les Mafias forgiennes

Les ghettos forgiens ont favorisé l'apparition de la criminalité et de multiples organisations nationalistes. Elles « offrent » leur protection à leur concitoyen, vivent du trafic, du racket et du jeu, de la prostitution... Elles sont en expansion depuis quelques dizaines d'années, elles commencent à être assez puissantes pour inquiéter l'Ombre du Titanide, surtout si elles unissaient leurs forces...

## GUIDE DE SURVIE DANS LES BAS MEMBRES

*Comment survivre lorsque l'on est une femme sans emploi, et sans citoyenneté dans les Bas Membres, un témoignage poignant, paru dans le quotidien « Juste une Question de Temps... »*

« Déposer Petrien chez la vieille folle de la passerelle des Exécutés. »

« Récupérer les restes du restaurant « la Table Autrellienne » après avoir subi les étreintes grossières du cuisinot. »

« Payer la protection du gros Barbiton, pas envie de perdre encore deux dents. »

« La soupe populaire, avec un peu de chance, j'aurai une ration, cette fois. »

« Se méfier de cet individu avec un long pardessus et ces étranges lunettes qui ressemblent à des jumelles. »

« Récupérer Petrien chez la vieille folle. »

« Trouver un endroit sec où dormir, pour éviter que son rhume ne le tue de la même manière que sa sœur. Penser à aller voir le docteur Lazlo pour avoir d'autres médicaments. »

## QUELQUES PERSONNALITÉS NOTABLES

### Le bon docteur Lazlo Krahzich

Le docteur Lazlo est un aliéniste qui tient aussi un dispensaire. Profondément idéaliste, il œuvre pour le concept de Concorde Sociale (qu'il améliorerait s'il en avait le pouvoir), et se passionne pour les maladies mentales qu'il considère comme des problèmes auxquels faut trouver la réponse adaptée.

Ses idées bien arrêtées lui ont valu l'animosité des personnalités bien pensantes de la Coupole.

## Le chef de brigade Opelin

Opelin (personne ne connaît son prénom) est le chef de brigade le plus corrompu d'Exil. Arrosé par la mafia, il a tellement fermé les yeux qu'il en est devenu insensible. Ses équipes ont adopté cette mentalité, et ceux qui ont refusé les pots-de-vin ont rapidement fait le grand saut.

## Poperon de Stances

Poperon est un rude gaillard des îles de Stances. Sa réputation de cruauté n'est plus à faire, et il est à la tête de la famille mafioso de Stances. Poperon voit cependant plus loin, car il rêve de prendre la tête d'une coalition pour renverser l'Ombre du Titanide.

## Hytérion, Révolutionnaire

Hytérion est un ancien contremaître dégoûté de sa besogne, des dizaines de pauvres hères qui sont morts dans les forges d'Exil, faute de sécurité. Il distribue des tracts dans tous les quartiers du Titanide, organise des manifestations souvent violentes, et est soupçonné d'avoir saboté plusieurs usines... C'est une personnalité appréciée des Bas Membres.

## LES LÉGENDES DU TITANIDE

### LE SOUFFLE DU TITANIDE

Au cœur de la nuit, quel habitant du Titanide ne s'est jamais réveillé sous l'effet d'un souffle puissant, profond, provenant non pas de l'extérieur mais de l'intérieur d'Exil... On appelle ça l'appel du Titanide.

### LES DISPARITIONS

Il y aurait de la marchandise humaine dans les cuves de chez Canon Frères ? Rumeurs diffamatoires répandues par les Corpoles ? Alors pourquoi toutes ces disparitions...

### LE RÉVEIL DU TITANIDE

Ce cauchemar taraude l'inconscient de chaque habitant du Titanide : et si le géant reprenait vie... Cependant, les Exiléens prennent cela avec philosophie. N'ont-ils pas créé cette expression pour exorciser cette crainte : « Le jour où le Titanide se réveillera. »

### UN VENT DE RÉVOLTE

Les opposants à ADMINISTRATION et à la Concorde Sociale, des nostalgiques du temps des guerres patriarcales auraient élu domicile dans les Entrailles du Titanide, ourdissant leurs complots dans le plus grand secret.

### LA VÉRITÉ SUR LE TITANIDE ?

Et si le Titanide n'était pas la statue elle-même mais une entité que les Anciens aurait emprisonnée à l'intérieur, en stase ; pourquoi pas l'un des leurs, condamné à une léthargie éternelle pour les actes impardonnables qu'il

aurait commis. Du coup la statue ne serait que son tombeau. Les Scientistes auraient découvert la sphère aveuglante dans laquelle il repose, maintenue par une machine absurde générant cette zone intemporelle. Les Entropistes auraient tenté de se livrer à des expériences, provoquant une instabilité relativiste qui serait à l'origine de l'effondrement des blocs et de la découverte de la statue par les Exiléens...

*Une idée de Croiseurbank.*



## PROFESSIONS LOCALES COURANTES

### Artiste de rue

Un petit peu de chaleur dans les ténèbres de la grande Cité lunaire, voilà comment vous avez donné un sens à votre vie. Bien sûr, vous ne mangez pas beaucoup, ni très régulièrement, et quelques fois, vous devez faire diversion pour que vos collègues puissent faire les poches en toutes quiétudes, mais l'important, c'est votre art, votre talent, et le sourire de ceux à qui vous donnez le sourire pendant quelques infimes mais précieuses minutes. Vous êtes l'âme de cette Cité et vous connaîtrez chacun de ses secrets...

*Artiste* [spectacle de rue] +3 niveaux

ou *Acrobate* +3 niveaux

*Citadin* +1 niveau

*Filou* +1 niveau

Indice de ressources : II

### Boueux

Fouiller les déchets des autres est une manière de survivre comme une autre. Elle a l'inconvénient de ne pas être très glorieuse, ni très propre, mais quand une femme et des enfants à nourrir... Et puis, on tombe quelquefois sur des choses bizarres, c'est dingue ce que les gens fortunés peuvent jeter, dont on peut tirer un bon prix auprès des personnes adaptées...

*Filou* +2 niveaux

*Citadin* +2 niveaux

*Bagarre* +1 niveau

Indice de ressources : I

### Contremaître

Vos ouvriers sont un peu comme vos enfants : vous devez veiller sur eux, pour que rien de mal ne leur arrive, mais vous devez aussi les punir et les remettre dans le droit chemin si nécessaire. L'important, c'est la production ne soit pas interrompue. Vous êtes tiraillé par les Corpoles toujours plus exigeantes, et les ouvriers qui se réfugient derrière le principe de la Concorde Sociale. Votre travail est dur, mais vous le faites bien, dans l'intérêt de votre équipe, et ferez tout pour que cela continue ainsi.

*Bricoleur* +2 niveaux

*Ingénieur* +1 niveau

*Citadin* +1 niveau

*Bagarreur* +1 niveau

Indice de ressources : III

### **Domestique / Groom**

Que ce soit dans un hôtel de luxe ou un hôtel miteux, vous êtes au service de vos clients venus chercher un peu de calme. Vous connaissez de nombreux secrets, mais votre professionnalisme vous interdit de révéler quoi que ce soit. Enfin, jusqu'à ce que votre conscience ne vous empêche de dormir...

*Gentleman* +3 niveaux

*Citadin* +1 niveau

*Connaisseur* [choisir une spécialité] +1 niveau

Indice de ressources : II

### **Garde du Corps**

Profession très en vogue dans la Coupole du Titanide, tous vos efforts sont dirigés vers les assassins. Vous avez la lourde tâche de protéger la vie des personnalités d'Exil qui ont le malheur de déplaire et de trop gêner les desseins de plus puissants qu'eux. Vos services sont chers, mais vous êtes l'un des meilleurs !

*Espion* +3 niveaux

*Tireur* +1 niveau

*Gentleman* +1 niveau

Indice de ressources : III



## **CONTACTS DANS LE TITANIDE**

### **Enma, Agent de maintenance d'automates**

Enma est une jeune femme qui tient une petite échoppe dans l'Anneau Mécanique. Elle ne se consacre pas à produire de nouvelles machines, mais préfère réparer les œuvres de ses concurrents à prix modique.

### **Douard, Groom de la haute société**

Douard est l'archétype du groom professionnel : sobre, strict et courtois. En réalité, il a un gros problème, une amante très dépensière qu'un salaire de groom n'arrive pas à combler... Il vend des informations à droite et à gauche, pour de fortes sommes de velles.

### **Les Doigts d'Or**

Un petit pickpocket d'une quinzaine d'années. Il officie surtout dans l'Entrecuisse du Titanide, et profite de sa frêle corpulence pour se glisser sous la Dentelle Noire pour s'enfuir. Il n'est pas rare qu'il loue ses talents à de tierces personnes mal intentionnées.

### **Contrien, Ouvrier chez Canon Frères**

C'est un grand gaillard qui est chargé de conduire le travail des ouvriers d'une unité de production de Canon Frères. Syndicaliste, son allégeance balance entre ses patrons très généreux et la cause ouvrière. C'est néanmoins un bon baromètre de l'activité syndicale du Titanide.

### **Franchecourt, Enquêteur de Sureté**

Franchecourt est un jeune homme de bonne famille, passionné de romans policiers, tellement passionné qu'il a décidé d'en faire son métier, au grand dam de sa famille

qui l'a déshérité. On ne lui confie que les enquêtes faciles de la Coupole, par égard pour sa famille, ce qu'il fait qu'il manque un peu d'expérience pour les cas les plus « violents ».

### **Bert, Pandore**

Bert est un Pandore honnête, mais au tempérament très, très violent. Il faut dire que la violence, il ne connaît que ça. C'est un appui sûr pour se balader dans les Bas Membres.

### **Le Charcutier des Tranchées**

C'est le surnom d'un ancien infirmier de Kargal qui a fait la guerre. Il a déserté l'armée pour gagner Exil de façon illégale, sans avoir la citoyenneté. Il y officie en tant que médecin non déclaré, ne posant aucune question à ses clients.

### **Le Puant**

Le Puant a un physique de rat, il sert d'informateur à toute la faune des Bas Membres : mafias, PANDORE, etc. Il est tellement insignifiant que nul n'a songé à s'en débarrasser, d'autant qu'il est protégé par PANDORE, et qu'il ne dévoilera jamais d'information trop importante, de peur des représailles...



## **SYNOPSIS**

### **Au Sujet de "l'Automate qui Tanque"**

Imaginez qu'un voyou qui n'est pas conscient de sa secrète utilité, le vole pour revendre les pièces à un créateur d'automates (une des connaissances des PJ)... Les assassins n'apprécieraient sûrement pas que des données enfouies dans ses engrenages mémoriels, renfermant des informations sur leurs clients et leurs prochaines cibles, se triment dans la nature... Les assassins pourraient remonter l'affaire et effacer toutes les traces, éliminant le malheureux créateur d'automates qui pensait seulement avoir récupéré les pièces d'un vieil androïde destiné à la casse. Quelques minutes avant de mourir, il aurait pu laisser un message par transmission pneumatique ou chromatographique à l'un des personnages lui indiquant qu'il avait découvert quelque chose de très inquiétant et dangereux et qu'il ne savait pas ce qu'il devait faire, en parler à SURETE ou faire comme si de rien n'était... Le PJ, absent, aura ce vague message après qu'il ne soit trop tard. Cela devrait le pousser à mener sa propre enquête (d'autant que SURETE a conclu à un simple hold-up qui aurait mal tourné), de plus les assassins essaient de mettre la main sur toutes les personnes qui auraient pu être au courant et en particulier ont réussi à avoir accès, de par leur riche clientèle, à une Intelligence Mécanique pour vérifier les dernières transmissions pneumatiques et chromatographiques passées par le créateur...

*Une idée de Croiseurhawk.*