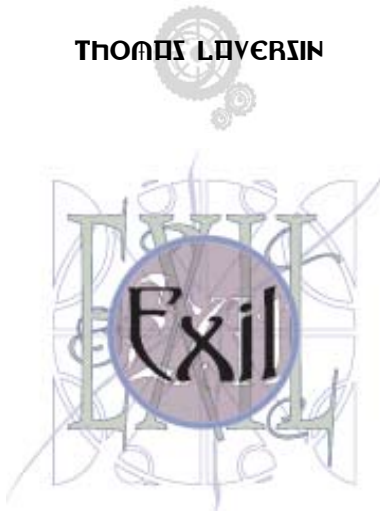


THOMAS LOVERGIN



**LE BLOC  
D'OPTICTIONS  
DE LA  
« BELLE DES FLOTS »**



## HISTOIRE DU BLOC D'ATTRACTIONS

Ce bloc d'Exil est dédié à une et unique chose : **le plaisir**, pour les petits et les grands. Quelle n'est pas leur surprise lorsque les visiteurs apprennent que le bloc d'attractions de la « *Belle des Flots* » a été conçu uniquement avec du matériel militaire et des machines de mort !

### LA LÉGENDE

Cette belle légende prend naissance à l'issue de la guerre contre les Lektres, environ 1200 ans avant la réouverture des Portes d'Airain. Un amiral des plus glorieux de la marine, l'amiral Fuissebert, à l'origine de plusieurs grandes victoires dans la guerre sanglante qui a opposé Exil contre les Lektres, a décidé d'offrir son bâtiment, la « *Belle des Flots* », le plus terrible des navires de guerre de l'époque, pour en faire la matière première d'un superbe monument dédié aux marins qui avaient sacrifié leur vie contre les abominables Lektres.

Considéré comme vétuste et ayant subi des avaries difficilement réparables à la suite de ce long conflit, le légendaire croiseur fut démantelé pièce par pièce, et un monument fut offert par l'Amirauté à Exil et à la postérité. Quoi de plus noble ? Ce bâtiment qui a sillonné les mers, semé la destruction chez l'ennemi, et défendu la Cité d'Acier pendant tant d'années a terminé son existence comme symbole de victoire et comme devoir de souvenir pour les Exiléens.

Ce monument fut placé sur une petite île extérieure au Port Circulaire, dans le Sanctuaire. Le monument, un mélange entre un navire et un marin brandissant un fusil dont l'extrémité forme un flambeau, servait de phare aux bateaux naviguant dans le Sanctuaire. Une carcasse de bâtiment Lektre y était placée comme signe incontestable de victoire...

Cette légende s'achève de façon tragique : une fois le monument historique terminé, l'amiral Fuissebert se suicida d'une balle dans la tête, sans laisser la moindre explication sur cet acte désespéré.

### L'OUBLI

Il suffit de quatre siècles et demi pour que le monument la « *Belle des Flots* » sombre dans l'oubli...

Nul ne soucia plus d'entretenir la flamme du soldat, et l'îlot devint un cimetière pour les épaves irrécupérables du Port Circulaire. Les restes du formidable croiseur s'entassèrent sous les carcasses rouillées de navires de pêche et de commerce, et ses hauts faits s'évaporèrent dans les limbes de l'histoire.

### UN PROJET EXILÉEN

Un siècle et demi avant notre époque, un nouveau projet d'Ingénierie Civile suscita l'excitation des foules : un

bloc uniquement dédié au plaisir et aux divertissements, offert par ADMINISTRATION à ses citoyens. Le chef de projet se dénommait Arthur Bolleringue, un ingénieur civil haut placé dans sa hiérarchie.

Les matières premières utilisées représentant un investissement considérable, il fut décidé que les épaves des îlots entourant le Port Circulaire seraient démantelées et utilisées comme matériaux de premier choix pour la construction du bloc d'attractions. C'est ainsi que le monument et les restes de la « *Belle des Flots* » furent remis à jour...

Féru d'histoire militaire (selon l'Indépendant Exiléen, il possédait une collection de maquettes reproduisant les principales batailles maritimes d'Exil), il décida de remettre à l'honneur cette glorieuse légende militaire. En l'honneur des hauts faits passés de ce navire, le bloc d'attractions fut baptisé à son nom. Le chantier ne dura pas moins de cinq années avant l'ouverture du bloc.

### DURE RÉALITÉ ÉCONOMIQUE

Voilà pour la légende. Le rêve fut rattrapé par la réalité, car dès le début, l'entretien de la « *Belle des Flots* » s'est trouvé être un gouffre financier pour ADMINISTRATION. Rapidement, afin de limiter les dégâts, le bloc entier fut mis en vente et proposé aux Corpoles qui devenaient de grandes puissances financières à cette époque.

Il fut acheté par une Corpole encore jeune, la TALENTOSIA. Malgré un avenir qui s'annonçait radieux, le déficit a coulé la Corpole, aux finances encore trop fragiles.

Le bloc d'attractions fut ensuite acquis pour une bouchée de pain par une petite Corpole obscure, disposant de gros moyens financiers, du nom de SYNOPSIS, et dans des conditions plus que discutables.

Depuis cette époque, la « *Belle des Flots* » se maintient à flots, malgré les ragots qui courent quant à la respectabilité de SYNOPSIS...

## DESCRIPTION DU BLOC D'ATTRACTIONS

Le bloc d'attractions de la « *Belle des Flots* » est situé au cœur de la Cité d'Acier, c'est une sphère toujours animée et illuminée, toujours emplie de musiques gaies. C'est l'un des blocs d'Exil où la nuit n'existe pas.

Les accès à la « *Belle des Flots* » sont nombreux : six rames de tramway, ascenseurs, et des zones d'atterrissage réservées aux ballon-taxis.

Tous ces accès aboutissent à une grande plateforme qui semble bâtie autour d'une grande fontaine fabriquée dans les canons du croiseur. Ces canons servent à présent de jets d'eau, et sont disposés de façon artistique. Une dizaine de guichets accueillent les visiteurs et constituent l'unique accès (payant bien sûr) aux attractions du bloc.

Le bloc en lui-même se compose d'une vingtaine d'attractions de grande taille, la plupart hautement mécanisées, ainsi qu'une cinquantaine de petites attractions plus conventionnelles. De plus, deux grands chapiteaux de cirque proposent des spectacles à toute heure.

Ce décor est à la fois grandiose, ridicule et étrange. On peut voir encore des éléments du croiseur, astucieusement mis en valeur, et des bâtiments confectionnés uniquement pour le plaisir des enfants. Étrangement, le bloc ne contient pas de verdure, ce que l'on aurait pu attendre d'un lieu de détente. Tout est totalement métallique.

Le personnel du parc est composé à la fois de forains dont les familles officient dans le bloc depuis plusieurs générations, ainsi que d'employés de SYNAPSIS à qui on a inculqué la nécessité de communiquer le « bonheur » aux clients, malgré leurs mines patibulaires et un passé parfois peu reluisant...

## LES ATTRACTIONS PHARES

Ces attractions sont les principales sources d'intérêt des gens qui viennent au bloc d'attractions de la « Belle des Flots ».

Elles sont toutes l'œuvre d'Arthur Bolleringue, son concepteur, et d'Ernest Bolleringue, son fils, un ingénieur civil qui a poursuivi la vision de son père. Il est complètement excentrique, caressant doucement la folie... mais génial ! Il se passionne pour ses jouets mécaniques, complètement déconnecté de l'univers qui l'entoure.

### Le Carrousel Géant

Le Carrousel géant est aux dimensions du lieu : énorme sarabande de chevaux mécaniques peints dans des teintes criardes et vivantes, louvoyant dans des reproductions de décors forgiens ciselées dans l'acier.

Un parcours de plus de cinq kilomètres pour petits et grands !

### Tramway Fou (ou Montagnes Kargaliennes)

Une attraction pour ceux qui ont le cœur bien accroché : un tramway qui dévie de sa voie et dévale à toute vitesse les rails, le tout totalisant trois montées et descentes d'un dénivelé de dix mètres à travers les bloc d'Exil !

Très à la mode...

### La Grande Roue

Un grand classique, l'attraction préférée des jeunes amoureux d'Exil en quête d'un endroit tranquille pour s'embrasser.

### L'Attraction de la Mort

Cette attraction est actuellement fermée et interdite par SANITATION. Elle favoriserait en effet les attaques cardiaques... Pensez-vous ! Une dizaine de personnes attachées autour d'un pilier central tournant à grande vitesse... Des rumeurs douteuses prétendent que cette attraction est inspirée d'une torture kargalienne...

### Le Bateau de l'Amirauté

Une attraction simple : un croiseur de guerre exiléen qui balance autour d'un axe pour donner le mal de mer aux participants... Un grand classique indémodable !

### Les Cascades Forpiennes

Cette attraction est située au point le plus haut du bloc de la « Belle des Flots ». On y accède uniquement par un ascenseur. Les participants se placent dans une barque et mettent leurs fixations de sécurité, et dévalent une centaine de mètres de dénivelé dans un tuyau d'eau courante...

## LES AUTRES DISTRACTIONS

La « Belle des Flots » propose de nombreuses attractions secondaires, des divertissements proposés par des artistes, acrobates, saltimbanques d'Exil et des différentes cultures de Forge.

Parmi ces divertissements proposés, on peut citer le tir au fusil sur des imitations d'Ange, la pêche miraculeuse, le lancer de cerceaux, les nombreuses tombolas, les échoppes de confiseries et de pâtisseries aux parfums alléchants, des marchands de beignets frits, de poissons frits, et des parcs de jeux pour enfants. Quelques petits restaurants sont disposés dans tous les secteurs du bloc et réservés aux clients les plus aisés.

## LES DEUX CHAPITEAUX

De nombreux spectacles de cirque sont proposés dans les deux chapiteaux du bloc d'attractions.

### Le Chapiteau des Papillons

Le Chapiteau des Papillons est l'un des plus anciens cirques d'Exil, et le premier chapiteau de la « Belle des Flots ». Sa troupe est véritablement une grande famille : plus de quatre cent personnes y travaillent, dont une centaine d'artistes proprement dits. Ils ont tous des liens de parenté plus ou moins éloignés, et se serrent tous les coudes en cas de coups durs. Ils ont une vision plutôt traditionaliste de leur art, et choisissent avec soin les héritiers de leur savoir.

Ils sont farouchement opposés aux arrivistes du *Nouveau Chapiteau* et n'hésitent pas à saboter leurs représentations, et cela dégénère parfois en bagarres assez violentes...

### Le Nouveau Chapiteau

Ce chapiteau a été ouvert suite à l'achat du bloc par SYNAPSIS, prenant le nom de *Nouveau Chapiteau*. La troupe est un mélange d'artistes acrobates pour la plupart exiléens. Selon les rumeurs, certains de ces acrobates seraient d'anciens taulards...

Malheureusement pour eux, ils rencontrent une farouche opposition de la part des artistes du *Chapiteau des Papillons*, qui n'apprécie pas de se faire damer le pion par ces arrivistes à la botte des Corpoles.

## MYSTÈRES DE LA « BELLE DES FLOTS »

### INDICES ET FAITS ÉTRANGES

#### Synopsis Corp.

SYNOPSIS est une société écran qui sert à blanchir une partie de l'argent sale de la Chimère. En fait, l'œuvre généreuse d'Ernest Bolleringue est devenue un moyen de subsistance important pour les criminels d'Exil... Ironique, comme aime le répéter Fernansin de Graille, directeur de SYNOPSIS et du bloc d'attractions. La Chimère n'a pas hésité à mettre ses griffes sur la « *Belle des Flots* » suite au prix de vente avantageux.

#### La Guerre des Cirques

*Le Nouveau Chapiteau* n'est pas réellement un cirque. C'est ni plus ni moins un lieu d'entraînement pour les cambrioleurs de la Chimère, et une planque pour ceux qui ont besoin de se faire oublier suite à un manque de discrétion ou à quelques inimitiés avec quelques personnalités d'Exil. Grimés sous des déguisements de foire et maquillés, ils sont méconnaissables. Les criminels qui dirigent le cirque sont des vieux de la vieille, « à la retraite » en quelques sortes, ils imposent une éthique et un code moral strict à ceux qui viennent trouver refuge chez eux.

Cependant, *le Chapiteau des Papillons* ne l'entend pas de cette oreille. Ces artistes sont prêts à toutes les extrémités pour récupérer ce lieu qu'ils considèrent comme leur dû. Même à la violence, jusqu'au meurtre... Après tout, ils savent que ce ne sont que des criminels...

En réalité, une violente lutte oppose les artistes des deux cirques, mais les deux camps sont conscients de la nécessité de discrétion : les cambrioleurs qui doivent conserver leur couverture si pratique, et les artistes qui ne veulent apporter le discrédit à leur profession et au bloc, qui fermerait à coup sûr si SÛRETÉ apprenait que le bloc appartient en réalité à la Chimère...

#### Ernest Bolleringue

L'un des mystères du bloc d'attractions réside dans la personnalité de son génial ingénieur. Âgé d'une soixantaine d'années, il a longtemps souffert de graves désordres mentaux, dont une forme particulièrement avancée du Syndrome d'Hypersensibilité Chronique.

Fils d'Arthur, le concepteur original du bloc, il est obsédé par l'œuvre de son père, il a donc pris sa succession. À l'origine, sa fonction est de concevoir de nouvelles attractions et d'entretenir les anciennes avec l'aide de quelques mécaniciens. Son travail est tellement époustoufflant qu'il est à l'origine de l'ensemble des grandes attractions du parc, les ayant toutes créées ou améliorées !

Il vit à l'intérieur du bloc depuis, commandant les pièces dont il a besoin pour ses créations ingénieriques, en toute

indépendance et sans aucun contrôle de la part de SYNOPSIS... Qui saurait contrôler son esprit dément ? Il faudrait d'abord savoir où il réside dans le bloc, mais cela reste un secret pour tous...

#### L'Affaire des Munitions

Une affaire qui a soulevée de nombreuses interrogations : le bloc d'attractions aurait commandé plusieurs caisses de munitions d'artillerie. Ce bon de commande a été déniché par un petit journaliste de l'Indépendant Exiléen en mal de sensations fortes, et qui l'a porté à la une du quotidien.

SYNOPSIS a réussi à se sortir de cette affaire par une pirouette fort habile : les munitions utilisent des poudres utiles pour le fonctionnement de certaines attractions, et comme ces lots étaient vendus à un prix fortement avantageux...

#### La Passe du Carnage

Un étrange phénomène saisit les visiteurs, épisodiquement. Quelquefois, au détour d'une attraction, d'un tunnel, d'une accélération, un trouble saisit les sens... Des visions de meurtres, des explosions, des cadavres s'impriment dans l'esprit... Furtivement, elles disparaissent, laissant juste une impression de malaise...

Dans le même ordre d'idée, parfois des visions et détonations de guerre se juxtaposent aux tirs aux anges, transformant l'attraction bon enfant en peloton d'exécution, et en massacre de matelots.

Les visiteurs appellent ce phénomène « la Passe du Carnage » et certains même recherchent cet effet en s'abrutissant dans les manèges de Bolleringue.

#### L'Ancienne Rade

L'îlot situé aux alentours du Port Circulaire, qui servait de cimetière aux navires, a été bâti sur une ancienne rade. Ce n'est plus qu'un agglomérat métallique composé par l'accumulation d'épaves depuis des siècles.

Des ferrailleurs se sont installés dans les alentours pour recycler l'acier des anciens navires. Ces ferrailleurs habitent sur des bâtiments sur pilotis, car ils redoutent tous de s'installer sur l'îlot, le jugeant hanté. Ils évoquent des images imprécises de morts, de formes étranges, de guerre éternelle, bref de damnation...

### LE CŒUR DE LA « BELLE DES FLOTS »

La « *Belle des Flots* », le navire de guerre, vit toujours en ce bloc d'attractions... Son esprit n'a jamais quitté les tôles d'acier qui l'ont composé, et ce, malgré les efforts de l'amiral Fuissebert pour le détruire.

Ce navire, de toutes les batailles importantes contre les Lektres, a été composé dans un alliage recyclé de l'une des tombes des Anciens, au cœur de la Morgue. Peut-être est-ce à cause de cet alliage que la « *Belle des Flots* » s'éveilla à la conscience ? Elle qui n'a jamais connu que destruction et mort...

L'amiral Fuissebert fut en contact direct avec cette conscience nouvelle et fragile, et l'utilisa pour combattre les Lektres. L'amiral et le croiseur ne faisaient qu'un, un duo mortel qui fit grandement avancer la cause des Exiléens durant ce conflit.

Lorsque la guerre s'acheva, la « *Belle des Flots* » reproduisit le seul schéma social qu'elle avait connu : la destruction. En faussant le jugement de l'amiral, elle le força à attaquer involontairement une plateforme de commerce et plusieurs navires exiléens. Lorsque l'amiral reprit ses esprits, il réalisa l'ampleur du drame et le danger que représentait son navire bien aimé. Il décida de le démanteler et de rendre inoffensive son âme pervertie en l'intégrant dans un monument inoffensif et inerte. Il se suicida peu de temps après, écrasé par le poids de la culpabilité, et par l'incapacité de vivre sans son navire.

Mais l'esprit de la « *Belle des Flots* » était toujours là, et la proximité du bâtiment lektre permit à son âme de perdurer dans la haine. Pire encore, son esprit contamina peu à peu son environnement. En premier, le bâtiment lektre s'éveilla à la conscience, agressé immédiatement par la « *Belle* »... L'îlot du monument devint hanté par des visions étranges, des formes fantomatiques se livrant un combat loin des yeux des vivants.

Puis ADMINISTRATION décida de bâtir son bloc d'attractions en utilisant involontairement la « *Belle des Flots* »... Depuis, elle influence le quotidien de ses habitants et contamine le bloc. Son influence dans l'histoire du bloc d'attractions est tangible, on peut même supposer qu'elle en a « choisi » son propriétaire. De même, elle marque l'esprit de ses habitants du sceau du conflit, les faisant s'opposer sans relâche. Nul doute que la guerre entre les deux chapiteaux s'éternise...

Les images de son passé surgissent parfois, contaminant les visiteurs, d'où le phénomène de la « passe du carnage ».

Le pauvre Ernest Bolleringue est quant à lui totalement sous l'emprise du croiseur, comme l'amiral le fut à son époque, et comme son père fut obsédé à son tour. Il court dans tous les sens, créant des mécanismes qui n'ont de sens que pour lui, parlant tout seul. Ses rêves ne sont qu'une suite de batailles se répétant sans fin. Il a définitivement sombré dans la folie depuis une dizaine d'années, et seul son génie ingénierique lui permet de ne pas avoir été chassé, ou interné.

Pire encore, la « *Belle des Flots* » ressent son environnement, Exil elle-même, comme une entité étrangère. Et comme les seuls moyens de communication qu'elle connaît se limitent à la violence, on ne peut que craindre ce qui pourrait se produire... Mais qui pourrait intervenir, et surtout, que faire contre cet esprit immature et belliqueux ?

*Merci aux forumistes exiléens pour leurs commentaires utiles et avisés.*

