



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Méthode du Dr Chestel > Inspirations > **Les mondes d'Onirocosme (Episode 1 première partie)**

Les mondes d'Onirocosme (Episode 1 première partie)

Nouvelle


jeudi 27 août 2009

Réveil plutôt difficile ce matin et surtout plus aucun souvenir de ce que j'ai fait la veille au soir. De plus un violent mal à la tête me dissuade de bouger ; cela ne me ressemble pas.

La lumière diffuse provenant du plafond dessine en bleu une chambre dépouillée et sommairement meublée : un lit, une table de chevet, un lavabo, un rideau plastifié occultant partiellement une douche et un wc, une commode. Aucune fenêtre. Le mur de gauche est couvert de photographies, de qui ? de quoi ? C'est trop loin, trop petit.

D'autres pensées se mêlent aux miennes : la téléperception qui me lie à Sophie mon épouse et à Ernest un collègue de travail, n'est pas rompue. Tous deux viennent de s'éveiller dans une chambre semblable à la mienne avec des idées toutes aussi confuses. Nous nous étions réunis tous les trois pour une séance de soins à l'Institut Chestel puis... plus rien, le noir complet.

Péniblement, je m'assieds sur le bord du lit. Sur la table de nuit un verre plein d'eau, un Dictaphone et trois gélules : une blanche, une rouge et une jaune. Je saisis le Dictaphone et le mets en marche. C'est un enregistrement très court, de ma propre voix : "Tu es tombé en pleine guerre des souvenirs. Prends les gélules, ce sera bien plus simple". S'il existe une personne de bon conseil c'est sans aucun doute moi, aussi je repose le Dictaphone et j'avale les trois gélules d'un coup.

 Je m'approche des photographies. Des traces sur le mur laissent à penser que certaines ont été retirées récemment. Les clichés montrent tous Arthur Von Glücke lors des différentes expériences

qu'il a vécues au cours de ses missions pour Chestel. Arthur, mon "hôte" : jeune, belle gueule, les joues roses signe de "fraîcheur" et de bonne santé, une famille aisée, de nombreuses connaissances féminines... Quitte à se choisir un Masque, celui-ci est plutôt satisfaisant même si quelques élans du cœur sont parfois à déplorer. Une faiblesse qu'il perdra avec l'âge !

Suivant mon exemple Sophie avale ses trois gélules et s'apprête à quitter sa chambre ; Ernest également. Mes habits sont soigneusement pliés sur la commode : un slip blanc en coton, un pantalon blanc, une blouse également blanche, des sabots comme on en voit dans tous les hôpitaux. Tous sont marqués au nom de mon Masque, d'autres identiques sont méticuleusement rangés dans les tiroirs. Je m'habille rapidement et sort de la chambre.

Dehors un couloir uniformément beige avec des dizaines de portes numérotées mène vers des ascenseurs et à d'autres couloirs identiques. La mienne porte le numéro 333 et je suis au troisième étage. Presque face à moi un couloir (dépourvu de porte pour ce que j'en vois) part perpendiculairement. Je m'y dirige.

Juste au coin je m'arrête net. Venant dans ma direction un dinosaure vêtu d'une blouse blanche souffle une bulle de chewing-gum rose grosse comme ma tête. A ma vue il s'empresse de l'éclater et de remettre la pâte colorée dans sa bouche puis me lance un sifflant

"Bonjour Arthur !"



- Bonjour... euh...

Soyons poli avant d'en savoir plus surtout qu'il a l'air de me connaître. Et puis un Vélociraptor il vaut mieux ne pas l'agacer, c'est carnivore. Je le regarde s'éloigner puis je reprends mon exploration.

A ma droite se trouve le "centre de vie". Je me souviens... Là devant il y a la cantine avec sa grosse pendule fonctionnelle (9 heures 15), un peu plus loin les salons avec télévision, les salles de détente et de sport, puis après le tournant le pressing et les salles de test où nous répondons à de longs questionnaires au retour des missions... mais quelles missions ?

Sur ma gauche le mur cède la place à une grande paroi vitrée qui me permet d'admirer une serre gigantesque avec de multiples plates formes couvertes d'arbres et de fleurs et reliées entre elles par tout un réseau de petites chutes d'eau. Face à une telle luxuriance, difficile d'apercevoir le sol quelques étages plus bas ou d'affirmer que la lumière qui éclaire l'ensemble est d'origine naturelle. Je n'ai vu aucune fenêtre jusqu'à présent et il s'agit certainement de lampes.



En face, une seconde serre contient également des plantes mais elles servent uniquement de décor à des dinosaures... des dizaines de dinosaures ! Je reconnais un Diplodocus, un Ankilosaure, puis encore plus bas un Brachiosaure, tous semblables à ce qu'ils furent sans doute dans un lointain passé mais dans une taille différente, la taille humaine. Vers les étages supérieurs, des Ptéranodons virevoltent en un mystérieux ballet plein de grâce tandis que tout en bas, dans une vaste piscine tapissée de plantes aquatiques, d'autres espèces glissent dans l'eau avec aisance.

La quatrième zone semble plus sombre mais tout aussi saisissante. Des machines à vapeur s'entassent dans l'espace cherchant à l'occuper tout entier. Les rouages succèdent aux poulies et aux pistons dans l'anarchie et dans un but que je ne comprends pas. La vapeur sort frénétiquement des tuyères et j'apprécie la présence de la paroi qui me

protège de la fumée, de la chaleur mais surtout des odeurs que tout cela doit générer.

Un petit schéma vous aidera sans aucun doute. J'ai remarqué à ce sujet que les capacités artistiques de mon Masque m'étaient partiellement acquises. Manier le crayon et le pinceau sont maintenant à ma portée.

Tandis que je me concentre sur la morphologie des lieux des souvenirs me reviennent, comme quoi il suffit parfois d'attendre.

Chaque "quartier" correspond à un groupe de population présent au centre. Ainsi le "centre de vie" correspond à ceux que nous nommerons les Chestel et dont je fais partie. Les plantes représentent les Hipsoés, Chestel du futur tournés vers la nature et la méditation. Les machines symbolisent les Aphrams, également Chestel du futur mais tournés eux vers la mécanisation à outrance et la science. Quant aux dinosaures, ils ont été recréés par les Aphrams et forment un groupe aux aspirations inconnues.



Quelques personnes s'approchent du centre de vie et se dirigent vers la cantine. C'est l'heure du petit-déjeuner et un café me fera du bien. J'entre. Tandis que certains s'avancent vers les piles de plateaux, je sélectionne un café à un distributeur puis je m'installe à une table isolée d'où j'ai une vue d'ensemble.

- Tu sais qu'il est préférable de bien s'alimenter le matin ! me lance Sophie qui étale consciencieusement de la confiture sur un croissant deux étages plus haut.

- Certainement ma chérie mais là je n'ai pas l'esprit à ça. Et toi Ernest, où va-tu ?

- Je vais voir où peuvent me conduire les ascenseurs... Manifestement nous pouvons accéder librement aux étages numérotés 1 à 9 (une petite rencontre physique vous tenterait-elle ?). Pour le rez-de-chaussée et le dernier étage il faut une clé, voire deux clés différentes.



- C'est Karl qui a les clés je crois , précise Sophie. C'est lui qui nous fourni ce dont nous avons besoin, comme les cassettes pour les Dictaphones. Et des blocs de papier pour mes notes. Des notes que j'ai peut-être déjà prises auparavant.

- J'ai l'impression de me retrouver dans un Univers qui boucle. On vivrait toujours la même journée qui commencerait au réveil dans cette chambre.

- Oui mais tu oublies les photos, souligne Sophie. Le Patient n'a aucune possibilité de connaître tout cela à propos de nos Masques.

- Exact. De plus lorsque nous soignons un Patient on se souvient très bien de lui et de ses troubles, or là, rien !

- Et puis pour croire aux dinosaures, faut vraiment être cinglé ! ironise Ernest.

Il va donc falloir trouver une autre explication à notre présence en ces lieux. En tout cas si nous évoluons dans un Univers "pensé", son créateur ne manque pas d'imagination mais il est sans conteste dérangé.

Deux tables plus loin un jeune homme s'assied et installe devant lui un jeu d'échec. Le crâne et le visage soigneusement rasés, bronzé, les sourcils et les yeux bruns, il me regarde avec un sourire

engageant.

Une occasion de glaner quelques informations supplémentaires. Je prends mon gobelet et je m'avance.

- Puis-je m'asseoir même si je ne souhaite pas jouer ?

- Je t'en prie, discuter et faire de nouvelles rencontres permettent de passer le temps. Je me nomme Élosius, Aphram.

- Arthur, Chestel. Je n'ai pas les idées très claires ce matin aussi tu vas peut-être pouvoir m'éclairer. Pourquoi sommes-nous là ?

- Je vois, tu viens de prendre les gélules. Ne t'inquiète pas, cette absence désagréable de souvenirs est provisoire. En fait nous n'avons généralement pas grand chose à faire au centre, juste attendre qu'on nous envoie en mission...

P.-S.

Texte et illustrations : Merin

[Une présentation du jeu](#)