



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Méthode du Dr Chestel > Scénarios > Kurt >  
**L'amnésique**

# L'amnésique

Histoire du patient Kurt

lundi 24 août 2009, par [Daniel Danjean](#)



## HISTOIRE DU PATIENT : Kurt

### LES PROTAGONISTES

#### **Helmut Van Daat**

C'est le vrai nom du patient. Dans son monde il s'en souvient, même s'il n'aime pas qu'on l'emploie, préférant se faire appeler Monsieur. Il a tué sa femme accidentellement, il y a 5 ans, et il essaie d'oublier. Pour cela il efface toutes les connaissances de la bibliothèque grâce à un procédé chimique qu'il a mis au point (il est chimiste). Il passe les pages de tous les livres au-dessus d'une marmite bouillonnante dont les vapeurs effacent l'encre d'imprimerie... donc les souvenirs dans la réalité.

#### **Hélène Van Daat**

C'était la femme d'Helmut. Elle est morte à 20 heures, lors d'une dispute. Ayant glissé, elle s'est cognée la tête contre un meuble et est morte immédiatement. Helmut a pieusement déposé son corps dans la chambre conjugale où il reste intact (aucune décomposition). Son mari lui apporte chaque soir un repas qu'elle laisse intact et fait jouer le piano mécanique. Il y a une fausse note dans la partition qu'il fait jouer soir après soir, et

Helmut attend qu'Hélène se lève pour corriger cette erreur.

#### **Gertrude**

La domestique, cuisinière dévouée et femme de ménage, se tait car elle a peur d'être chassée. Ex-infirmière, elle tentera de soigner toute personne malade. Elle a travaillé dans des hôpitaux durant la guerre et y a acquis un certain savoir-faire un peu brusque. Un docteur ne serait appelé qu'en toute dernière extrémité, et comme il risquerait d'arriver trop tard, il n'est jamais appelé.

#### **Ernst Van Daat**

L'enfant d'Helmut et Hélène, il croit sa mère encore vivante et ne comprend pas pourquoi elle ne veut plus le voir. Il a la manie d'effacer toutes les traces : sur la neige grâce à un hélicoptère télécommandé qui pulvérise de l'eau qui gèle instantanément, dans la maison grâce à un chiffon. C'est son père qui l'a chargé de cette mission. Il peut être amusant de le jouer suivant un soigneur, effaçant toutes ses empreintes sur les boutons de porte.

Ses seules occupations sont les études et le sport. Il est comme un robot qui exécute toujours ce qu'on lui dit, qui apprend par cœur, facilement, mais ne faisant signe d'aucune initiative ni d'étincelle de joie ou de sentiment. Il doit être joué avec une mentalité d'ordinateur qui répond uniquement aux questions qu'on lui pose.

Les Soigneurs sont engagés comme professeurs (il ne faut pas le leur dire au début) pour éduquer l'enfant. Ils ont carte blanche pour agir, du moment qu'il ne dérange pas l'emploi du temps et les



travaux d'effacement du père. Les matières à enseigner sont de préférence les matières scientifiques plutôt que celles faisant appel uniquement à la mémoire (histoire, géographie...)

Ce sont les seules personnes présentes dans la maison d'Helmut Van Daat. A 100km de là on peut rejoindre l'univers normal et la police.

que la terre est rouge, contrairement à l'extérieur où elle est marron. Le "sang" d'Hélène a symboliquement rougi la terre. N'oubliez pas qu'Hernst va tenter d'effacer discrètement les traces dans la neige avec son hélicoptère (envergure de 2 mètres). Il n'est pas vraiment discret mais la neige étouffe les sons. Détail pratique : la télécommande dispose d'un bouton "retour automatique" qui pose l'hélicoptère sur le toit de la tour d'où il est dissimulé à la vue d'en bas.

## **Rez-de-chaussée du château**

### *- L'entrée*

Un couloir avec au bout un tableau représentant le père du patient qui vous regarde d'un air courroucé. Deux portes à gauche, deux portes à droite, un panneau avec un écran de télévision pour ouvrir la porte de la maison et la porte extérieure. Des portemanteaux dont trois sont occupés par de lourdes parkas fourrées (le père, le fils et Gertrude).

### *- Le salon salle à manger*

Une vaste pièce avec une fausse cheminée dans laquelle "brûle" une bûche (du plastique éclairé par une lumière orange tremblotante). Devant la cheminée sont alignées quatre paires de chaussures : une pour homme (Helmut), une pour enfant (Ernst), une pour femme et de belle qualité (Hélène) et une paire de charentaises (Gertrude). Une grande table de chêne pouvant accueillir largement 10 personnes, trône au milieu de la pièce. Un escalier en colimaçon permet d'accéder aux étages.

### *- La salle de sport*

Elle contient un immense placard : le congélateur qui contient une quantité de nourriture impressionnante. Dans la salle on trouvera des haltères, des barres suédoises, des tapis de sol, un cheval d'arçon, des cordes, mais pas de trampoline (trop dangereux et aucune aspiration à s'élever).

### *- La cuisine*

C'est là que réside Gertrude la plupart du temps, faisant bouillir d'étranges ragoûts insipides dont elle

## **LES LIEUX ET L'ÉPOQUE**

Ces données ne seront connues que plus tard par les soigneurs, dans un effort surhumain de mémoire : actuellement, en Finlande, au début de l'hiver, des étendues de neige sans relief ni végétation. Le ciel gris et la faible luminosité donnent l'impression que terre et ciel se confondent.

### **Le château**

Une construction massive avec un seul étage, une tour sur la droite s'élevant sur deux étages et se terminant par des créneaux, un chemin de ronde et un minuscule grenier recouvert d'ardoise noire. Tous les volets sont fermés : la maison semble aveugle. Le toit est recouvert de neige mais on peut voir les ardoises au bord du toit, là où la neige tient moins bien. Cela dessine comme une dentelle décrépie qui donne à la bâtisse l'air d'une vieille femme en deuil.

Le château est entouré d'un mur massif. La porte donnant sur l'extérieur est commandée de l'intérieur par un panneau qui se trouve dans l'entrée. Elle s'ouvre dans un silence de conte de fée. Une caméra permet de voir les rares visiteurs (logique dans ce climat froid).

### **Le jardin**

Il contient six cercueils fermés dressés verticalement, la tête en bas. Il s'agit simplement d'une protection pour les six sapins du jardin (authentique). Si on fouille le jardin, on s'apercevra

tire la substance du congélateur. La pièce est toujours impeccablement propre et seul y règne l'odeur du ragoût. Le menu affiché est toujours le même :

petit déjeuner : œufs, toasts, fromage blanc, jus d'orange, beurre et miel de sapin

Déjeuner : crudités (carottes râpées, betteraves et choux), ragoût, purée de légumes au choix (carotte, épinard, choux, pomme de terre), fromage fondu, glace au choix (plombière, chocolat, fruits des bois)

Dîner : bouillon de légumes, ragoût, spaetzel (pâtes en forme de tortillon), fromage fondu, compote au choix (pomme ou banane)

#### *- La chambre de Gertrude*

Banale si ce n'est l'absence de souvenirs et d'objets personnels. Pas de photographie, ni de tableaux, tout a été jeté par Helmut. Gertrude garde caché sous le matelas les photos de son mari et de son fils en communiant, marin puis marié. Il n'y a aucun miroir dans la pièce.

#### *- Le garage*

On y range le traîneau télécommandé (celui qui a amené les soigneurs), deux motoneiges avec traîneau, chacun pouvant emporter 5 personnes en plus du chauffeur. Il y a un stock important de pièces de rechange et de carburant. Malheureusement, faute de soins, les motoneiges ne peuvent démarrer de suite et il faudra près de deux heures pour les remettre en état. C'est également là qu'on trouve la chaufferie alimentée en mazout. Il y en a une réserve importante, suffisante pour incendier la maison par exemple... Attention, aucun risque si ce n'est l'incendie car le mazout explose que dans des conditions très particulières. De plus pour qu'il s'enflamme, il faut le chauffer, sinon il s'éteint de lui-même. Le patient n'efface pas les données scientifiques, inutile de vouloir le rouler.

### **Le premier étage**

#### *- Les chambres des soigneurs*

Les lits sont faits, les volets sont fermés et le chauffage poussé à fond. Helmut leur explique qu'il

faut laisser les volets clos pour des raisons d'économie car ils sont bien isolants. Il n'y a aucun miroir dans ces pièces et toutes les vitres sont traitées anti-reflet (c'est inscrit dans le coin en tout petit et en finlandais, un jet de SOC pour la connaissance de la langue ou un jet de TEC pour le comprendre soi-même).

Il y a une chambre par soigneur.

#### *- La chambre d'Ernst*

Semblable aux chambre des soigneurs mais la température y est plus basse pour qu'Ernst s'endurcisse. Aucune décoration, tout est neutre. Les papiers peints ressemble à du papier logarithmique (traits parallèles d'écartement croissant).

#### *- La bibliothèque*

Une immense bibliothèque dont les multiples ouvrages tapissent les murs. Des fauteuils et un bar-mappemonde uniformément marron. En regardant de plus près on remarque encore quelques traces légères des continents. C'est une sphère de 1 mètre de diamètre s'ouvrant en deux pour révéler des alcool : vodka au poivre, à l'herbe de bison, nature (mais pas à l'orange), rhum blanc, gin... essentiellement des alcools blancs et transparents. Il règne dans la pièce une odeur indéfinissable (le produit qui efface l'encre) qui masquera le goût des alcools, mais dans cette pièce seulement.

Il manque une série de livres sur une étagère (les livres que le patient "traite", actuellement le chapitre éducation...) Les livres ont l'air en bon état et c'est en les ouvrant que l'on remarque que la plupart ne sont constitués que de pages blanches. Ont été traité dans l'ordre (en se fiant à l'odeur) : les romans policiers, les livres sur le droit, les livres parlant des femmes (encyclopédie...), l'histoire contemporaine, la géographie, la politique... Il reste les civilisations disparues (surtout un magnifique livre des morts égyptien), la musique classique et l'opéra, les revues scientifiques (surtout chimie) dont il manque visiblement un exemplaire qu'Helmut consulte régulièrement dans son antre.



### - La salle de bains

Seule pièce de la maison à posséder un miroir qui est vieux, toujours embué et dont le tain est rongé par endroit. On s'y voit difficilement, un peu déformé (il n'est pas plat) et du fait de la présence de défauts on a la désagréable sensation de ne pas pouvoir "se regarder en face". Cette salle est pour tous les habitants de la maison et on remarquera une serviette et un gant qui ont l'air de ne pas avoir été utilisés depuis longtemps (ceux d'Hélène).

### La tour

#### - 2ème étage

Le cabinet de travail d'Helmut. C'est là qu'il efface les livres, inlassablement. Il a toujours la clé sur lui et la porte est toujours fermée. C'est l'ancre d'un alchimiste avec des livres suspendus au-dessus de cornues fumantes, comme des oiseaux morts. On y retrouve la même odeur indéfinissable que dans la bibliothèque mais en plus fort.

#### - 3ème étage

La chambre des époux Van Daat est également fermée à clé. Elle contient un lit à deux places où repose le cadavre intact d'Hélène, un piano mécanique qui se met en route automatiquement tous soirs à 19h45, une coiffeuse contenant encore des articles féminins (vernis et lime à ongles, brosses à cheveux, parfum...), un secrétaire, un canapé et deux placards (un pour Hélène et l'autre pour Helmut). Toutes les nuits, Helmut dort sur le canapé, quand il n'est pas en train d'effacer des livres bien sûr.

#### - 4ème étage

Le chemin de ronde où se pose l'hélicoptère et la salle de radio et de télécommande.

## CALENDRIER DES ÉVÉNEMENTS

### Les pères Noël sur leur traîneau

Alors que la gunatraja fait son effet, les murs de la salle s'estompent... et les personnages se retrouvent sur une grande étendue de neige. Ils sont tous habillés en père Noël, c'est à dire pantalon rouge, manteau rouge avec capuchon rouge bordé de blanc, barbe blanche et hotte. Dans cette hotte chacun y retrouve quelques affaires personnelles (le strict minimum) et son matériel professionnel sous forme de jouets (le cuisinier a une dinette, le policier un uniforme pour enfant et un pistolet à eau, le docteur une blouse blanche pour enfant et un stéthoscope en plastique...). Les soigneurs peuvent y trouver des objets en particulier (jet de MAT à 5 pour le premier objet, 6 pour le second, 7 pour le troisième... si cet objet est un jouet bien entendu, très difficile d'y trouver du vrai matériel).

Tous les jouets sont prévus pour un garçon de 12-13 ans.

Ils sont sur une sorte de traîneau à moteur à chenilles qui fonce dans la neige. Une grande antenne et l'absence de volant laissent à penser que c'est un engin télécommandé. La destination semble lointaine : tout droit vers l'horizon.

Il fait très froid et les soigneurs sont fatigués, comme abrutis par un long parcours. Que font-ils dans ce traîneau ? Mystère.

### L'arrivée au château

Un point noir apparaît à l'horizon et grossit rapidement. C'est un château. Le traîneau se dirige droit vers la porte de l'enceinte qui reste close... et s'ouvre enfin au dernier moment. Le traîneau s'arrête devant la porte de l'entrée qui s'ouvre également à leur approche, apparemment sans que personne n'y touche.

### Accueil et présentations

Une odeur de bouillon chaud guide les soigneurs

dans la salle principale du château, devant la cheminée. Gertrude pose sur la table des bols fumants. Un bruit de pas rapides indique que l'on descend des escaliers. Un jeune garçon (Ernst) apparaît et se dirige droit vers les souliers, visiblement déçu de ne rien y trouver. Il regarde alors les nouveaux arrivés et très droit et très digne il lance un "Bonjour, pères Noël".

Une fois les cadeaux distribués, il les arrangera par ordre croissant de taille mais ne les ouvrira pas tant que son père ou quelqu'un ne lui en aura pas donné la permission. Si l'on oublie d'en mettre dans une paire de chaussures, il demandera pourquoi cette paire reste vide. Il éludera toute réponse par un "cela ne se fait-il pas ainsi ?" Son comportement doit paraître anormal et surtout manquer de spontanéité (cela laisse le temps au meneur de réfléchir).

Quand les bols de bouillon auront bien refroidi ou que tout le monde sera assis (y compris l'enfant qui ne mangera pas avant d'avoir fait une sorte de prière silencieuse), le patient arrive, provoquant la levée d'Ernst qui se tiendra très droit à côté de sa place.

"Bonjour messieurs, mesdames. Vos chambres vous attendent. Vous pourrez commencer votre tâche dès demain matin. Toute la maison est à vous sauf les pièces de la tour où je vous interdis d'aller. Les horaires sont les suivants :

- petit déjeuner à 6 heures,
- déjeuner à 12 heures,
- dîner à 19 heures,
- coucher à 21 heures.

Je compte sur votre ponctualité. Ce soir, exceptionnellement le coucher pourra être décalé à 22 heures. A tout à l'heure".

Il remonte les escaliers de la tour. Il est environ 18 heures.

*Détail : la ponctualité se joue sous la loyauté. Il est très facile d'arriver à l'heure si on le désire.*

### **Premier repas (et suivants)**

A 19 heures précises, le patient arrive à sa place (la table a été mise par Gertrude). Il s'assoit et son fils fait de même, sans bruit (jet ADA facile). Il se recueille pendant une minute mais ne fait pas de signe de croix. Tout manquement au rituel sera marqué par un regard noir (et le risque de perte de chance associé, donc augmentation du niveau de chance). Il y a une place à sa droite avec un plateau dans lequel sont servis, en même temps que pour les autres convives, les plats du jour. Ce plateau est là pour sauver les apparences. Le silence est de rigueur.

A 19h45, le repas est fini et de la musique se déclenche, provenant de la chambre dans la tour. Il s'agit d'une valse de Strauss jouée par une débutante adroite (quelques hésitations mais pas d'erreurs si ce n'est une note vers la fin). Quand la musique commence la patient ordonne "souriez" et il le répète jusqu'à ce que tout le monde sourie. Puis il se lève pour porter le plateau à son épouse et il dit "dansez" jusqu'à ce que tout le monde danse. La connaissance des pas de danse dépend de SOC, la pratique d'un jet d'ADA facile si on connaît et difficile sinon.

### **Première nuit (et suivantes)**

Extinction des feux à 21 heures (inutile de le rappeler aux joueurs). L'électricité est coupée dans toute la maison. Elle sera rallumée à 5 heures le lendemain par Helmut qui se déplace avec une lampe à pétrole. Gertrude possède une lampe de poche ainsi qu'un stock de piles de rechange mais la maison n'est pas riche en éclairage de secours. On peut trouver quelques bougies d'anniversaire en nombre limité dans la cuisine.

Le disjoncteur est situé dans le cabinet de travail. Comme le courant est coupé, la température va peu à peu descendre dans la nuit (raisonnablement car la maison est bien isolée) et un individu surpris dans le couloir par l'extinction des feux sent comme un froid... (PER facile)

### **Première leçon (et suivantes)**

Ernst est la représentation symbolique de l'avenir



d'Helmut : froid, dénué de sentiments, de curiosité, de toute innocence. Il doit faire penser à une coquille vide, sans spontanéité, sans initiative. Un seul désir dont il ne connaît plus la raison : effacer les traces (genre traces du crime...)

L'enfant est incapable de faire une rédaction de son propre chef. Une dictée bien orientée (avec de lourdes allusions à sa mère ou à un crime) permettra de voir son trouble par les fautes d'orthographe qu'il ne commet pas normalement.

Il n'y a aucun programme de prévu et Ernst n'a aucune envie. Les exercices de mémoire le fatiguent (comment parler d'histoire quand on n'a aucun livre sous la main et de gros doutes ?)

- Mathématiques : légère tendance à réaliser plus vite les soustractions et un esprit rebelle à l'extraction des racines.

- Sport : le sens de l'équilibre est fabuleux mais si on insiste Ernst risque de tomber et de se blesser au front...

- Musique : quelques accrocs surtout dans les valse de Strauss (dont la fin des partitions manque).

- Dessin : un tracé d'ordinateur qu'une manche efface petit à petit. Il n'y a aucun stylo indélébile dans la maison.

*Détail : le patient a effacé tous ses souvenirs. Avec un 12, un soigneur peut recréer les souvenirs qu'il veut (par exemple Guttemberg qui découvre l'Amérique en 1515). Ce souvenir deviendra réalité pour le patient.*

piano, il s'est engueulé avec elle qui lui a répondu. Il a voulu la pousser du piano, elle a glissé et s'est cogné le crâne. Ne voulant pas causer d'esclandre, il a tenté de la soigner lui-même, se méprenant sur la gravité de la situation. Elle est morte dans la nuit. Poussé par les remords, il tente d'effacer de sa mémoire cet épisode, malheureusement son subconscient l'oblige à jouer chaque soir la même scène, pour expier.

Mais divers indices laissent à penser qu'il n'est pas si innocent qu'il veut bien le dire. Ainsi Gertrude dit qu'Helmut est violent. Il peut également s'en prendre à un patient : il tente de le tuer mais s'arrête à temps. Helmut est imbattable sauf avec un 12.

Aucun de ces indices ne doit être probant, ils sont juste là pour laisser planer le doute, rendant plus difficile le choix final.

Pardon ou châtiment ? Les soigneurs peuvent se trouver face à un problème moral.

Soit le patient voit son crime pardonné et il perd son sens moral (par exemple, il peut annoncer aux soigneurs après la séance, qu'il va se remarier avec une apprentie pianiste et qu'il retournera vivre en Finlande... pour vivre un remake ?), surtout s'il est vraiment un assassin.

Soit le patient est forcé de voir son crime et d'en réaliser l'horreur et il risque de se suicider à l'issue de la séance.

On peut le mettre en contact avec sa femme pour qu'il s'explique, faisant ainsi disparaître le blocage et ce de plusieurs manières.

- par une séance de spiritisme : comme le patient n'y croit pas, il faudra la simuler. En contre partie le patient aura tendance à croire au surnaturel par la suite.

- en faisant disparaître le corps et en "découvrant" des indices indiquant le pardon (une fleur sur le lit à la place du corps avec l'odeur de son parfum préféré). Séquelle probable : croyance au surnaturel, aux phénomènes fantomatiques.

## DÉROULEMENT ET CONSÉQUENCES

Helmut a tué sa femme lors d'une dispute stupide dans l'ambiance surchauffée de la maison isolée par l'hiver. Ne supportant pas l'air qu'elle jouait au



On peut le faire mettre en accusation par la police. Si les circonstances sont calmes, plutôt clémentes, le patient retrouve le désir de vivre mais risque de croire en un certain laxisme de la justice. Si les circonstances sont violentes, on retrouve le risque de suicide.

On peut détruire sa maison et le forcer à recommencer une nouvelle vie, en ayant tout oublié. Cela lui fera définitivement perdre la mémoire mais aussi le sens du remords. Cela en fera t il un criminel ? L'avenir le dira.

Débrancher le congélateur ou le saboter obligera le patient à retourner dans le monde normal ou tout au moins à recommander de la nourriture. Symboliquement, le refuge n'en est plus un. Il doit abandonner ses chimères. Si le corps de sa femme reste intact il aura toujours la peur de la découverte de ce corps et donc des remords. Le patient revient à une vie normale surtout si les joueurs restent calmes. Comme séquelle majeure, il aura une horreur des produits congelés (non fiables) et il craindra de trouver un cadavre dans une maison abandonnée.

Rééduquer Ernst est un travail de longue haleine,

excessivement pénible. Si vos joueurs se sentent psychologues et que vous vous en sentez l'envie, essayez. C'est une magnifique idée mais pénible à jouer.

---

## ANNEXES

### Plan du château



- 1. portrait du père d'Helmut
- 2. panneau de contrôle de la porte extérieure
- 3. congélateur
- 4. grenier servant de salle de radio pour l'hélicoptère

P.-S.

Auteur : Daniel Danjean

Source d'inspiration : la Belle au Bois Dormant...