

The Autopsy of John Doe

Scénario de tension horrifique pour 3-4 personnages joueurs

Par Sélène "Cthulh00" Leygnac, Novembre 2023

Le 21 décembre 2022, à Clarksfield, dans le Minnesota, en fin d'après-midi, un corps est confié à une morque pour son examen. Plusieurs personnes vont se retrouver bloquées dedans par la tempête de neige.

Gardiennement Uniquement

Tout ce qui suit est à l'usage exclusif de la Gardienne

Attention, beaucoup de champs sont laissés aux Joueuses, et beaucoup d'improvisation est à prévoir. Le rôle de la Gardienne va être de fournir des informations contextuelles au début, le scénario reposant énormément sur les interactions entre les personnages.

Puis, après le twist, il va falloir gérer un PNJ

J'invite **très fortement** à donner les textes résumants les personnages tels quels. J'ai choisi les mots au mieux que possible

Le scénario n'est pas pensé pour un système particulier, je l'ai playtesté avec du Cthulhu Dark (sans utilisation du dé de folie), parce que je voulais quelque chose de simple et rapide.

Note : Dans le cas d'une session à 3 Joueuses, il ne faut pas inclure le Dépanneur, Robert A. Miller, judicieusement placé en dernière position à cette fin.

Tous les portraits sont issus du site <https://thispersondoesnotexist.com/>

Ambiance sympathique : <https://www.youtube.com/watch?v=VQPmdHixUOQ>

Personnages :

Christine Vowell, 53 ans, médecin légiste

*Propriétaire historique de la Maison funéraire des Deux Pins, à Clarksfield dans le Minnesota, tu es une **légiste de talent**, au moins dans le contexte du comté de Yellow Medicine.*

*Tu n'y es pour rien, mais tu n'as jamais réussi à garder d'employé sur la durée, et maintenant que tu t'apprêtes à prendre ta retraite, tu n'as **pas de repreneur** pour ton entreprise. Il n'y a pas eu de pattern particulier de la part des employés, certains n'étaient pas faits pour ça, d'autres ont trouvé de meilleurs postes ailleurs ou ont dû déménager pour raisons familiales. Tu as vérifié, ta morgue n'est pas bâtie sur un cimetière indien. Ça t'ennuie un peu, mais ça ne t'empêche pas d'avoir pris ta décision : en 2023, c'est fini, **tu prends ta retraite**. Plus que 10 jours à tirer.*

Tu as noué une amitié forte avec Doug Bradford, un policier près de la retraite lui aussi.

*En fin d'après midi, tu as reçu un appel de la police : ils ont besoin de ton expertise pour **autopsier un cadavre**, un homme criblé de balles de ce qu'on t'a dit.*

Le corps va t'être amené sous peu.

*Le ciel se couvre et tes articulations te font un peu mal, **il va sans doute y avoir une tempête**.*

Tu as des connaissances en **médecine**, en **médecine légale** et en **administratif**.



Tyler Moss, 25 ans, agent de police

Jeune, ambitieux, dynamique et à l'affût, voici les qualificatifs qui t'ont été donnés par Douglas Bradford, ton mentor, devenu entre temps inspecteur, à la fin de ta période de supervision au sein des forces de polices du comté de Yellow Medicine, au Minnesota.

Ce matin, en prenant ton poste, tu as déposé ta demande de promotion au grade de lieutenant. Tu sais que tu as largement les capacités pour l'obtenir.

Tu sais aussi qu'**une erreur pourrait te coûter cher et qu'il vaut mieux la jouer super-zélé** jusqu'à ce qu'on te convoque pour le concours.

C'est pour ça que, contrairement à tous tes collègues qui ont flairé le piège, **tu as accepté une mission pénible : accompagner un cadavre pour son autopsie à la morgue de Clarksfield**, un petit village de même pas 1000 âmes du comté.

Le problème, c'est qu'ils annoncent de la neige, ça pourrait donc durer longtemps si tu es bloqué par la tempête.

Le corps a été retrouvé criblé de balles non loin d'une maison de retraite où une bête sauvage avait fait des ravages.

Tu dois attendre d'avoir les conclusions de l'autopsie pour quitter la morgue.

Tu as des connaissances en **droit**, tu es **endurant**, et tu sais **tirer**.

Tu as une arme à feu et une radio.



Shelly Crane, 39 ans, Négociatrice au FBI

Tu sais qu'il y a des choses en dehors de la compréhension du commun des mortels.

Triangle vert, toi-même tu sais...

*On t'a dit qu'un **cadavre sans aucun doute lié à l'occulte** avait été retrouvé par la police et mis à la **morgue des Deux Pins**, à Clarksfield dans le Minnesota.*

*Tu as à peine eu le temps d'enfiler ta tenue du **FBI**, de préparer ton **badge** et de foncer.*

*Tu es le genre de personne qui **se sert de sa langue plutôt que de son arme**, d'ailleurs tu n'as pas pris d'arme avec toi, un acte manqué fait dans la précipitation.*

Ton objectif est, tu t'en doutes, de **recupérer le corps**. Ces gens là ne doivent pas trop en savoir.

Tu es douée en **négociation**, tu as des **connaissances sur l'occulte**.



Robert A. Milone, 43 ans, Dépanneur

*Divorcé, père d'un enfant de bientôt 10 ans, tu menais une existence assez classique. Du moins jusqu'à ce que des **gens du gouvernement** t'approchent pour que tu sois **leurs yeux et leurs oreilles**. Eux appellent ça un friendly.*

Eux ? FBI, CIA, NSA, tu ne sais pas vraiment. Honnêtement, tu fais surtout ça parce que ça arrondit les fins de mois, mais tu te surprends à croire, par moments, que tu rends activement le monde meilleur.

*Tu as reçu un coup de fil en fin d'après midi te demandant d'aller à la **maison funéraire des Deux Pins**, à Clarksfield dans le Minnesota, pour assister un'e agent'e (en anglais c'est neutre donc je retransmets) chargé'e de récupérer quelque chose sur place. Tu n'as pas plus d'informations sur la mission.*

*Tu étais sur une intervention de **dépannage** assez loin et la circulation était mauvaise, tu arrives donc plus tard que tu ne l'aurais voulu. Surtout que la radio répétait en boucle de ne pas sortir, qu'il allait y avoir une **tempête de neige**.*

Tu espères que ça ne va pas durer trop tard, et tu es bien content que ce soit ton ex qui ait votre enfant cette semaine.

Tu es **costaud**, et tu as de bonnes **connaissances en mécanique**.



Si vous prévoyez d'être Joueuse sur ce scénario et que vous n'avez pas compris la première fois, refermez ce document immédiatement.

On entre dans la zone spoiler dès la page suivante, et vous n'avez pas envie de vous gâcher votre plaisir de jeu. Vraiment pas.

Merci.

Le twist :

Allons droit au but : Shelly Crane, l'agent du FBI (et de Delta Green) qu'une Joueuse contrôle n'est en fait pas la vraie Shelly Crane, mais une membre d'un culte dérivé des Suivants de la Nouvelle Chair (cf scénario CONTROLCOPY pour Delta Green RPG – vous n'avez aucunement besoin d'avoir lu ce scénario pour faire jouer le mien).

Ne donnez pas cette information à votre Joueuse pour le moment, attendez l'arrivée de la vraie Shelly Crane, comme ça même le traître sera surpris de trahir, et ça, ça n'arrive pas tous les jours.

Car oui, la vraie va débarquer, c'est elle que vous jouerez.

À partir de là, je dirai Shelly Crane pour le PJ, et la *vraie Shelly Crane* pour le PNJ.

Maintenant, on va voir un peu le déroulé du scénario par ordre chronologique. Je rappelle qu'il va vous falloir beaucoup improviser, mais j'ai quelques éléments pour vous y aider.

Introduction :

Après avoir distribué les prêtirés (je vous fais confiance pour les répartir aux Joueuses avec le plus d'affinité pour les rôles), on commence le récit avec le Dr Vowell. Elle a reçu un appel de la police, qui vient lui amener le corps.

La police arrive, fait remplir les papiers habituels (Christine a l'habitude, elle repère peut-être même une coquille sur un papier), et annonce que par mesure de sécurité l'officier Moss va rester sur site puisque le corps est peut-être lié à une affaire plus grosse.

Shelly et Robert ne sont pas encore de la partie.

En toute logique, après s'être présentés, ils vont passer assez rapidement à l'autopsie, alors que la neige devient plus forte et que le jour commence à décliner.

La Maison funéraire est sur trois niveaux :

Au rdc : une salle d'exposition, une petite salle avec du nécessaire de cuisine, une petite table, et un canapé. Au fond, le laboratoire et la chambre froide (le laboratoire possède une entrée séparée, pour pouvoir acheminer les cadavres directement à l'arrière au cas où une cérémonie est en cours dans la salle d'exposition).

À l'étage, le bureau de Christine, et deux chambres. Des toilettes et une salle de bains aussi, bien entendu.

Au sous-sol, une remise, une réserve et d'autres éléments administratifs.

N'hésitez pas à laisser la narration à la Joueuse de Christine. Après tout, c'est son affaire, elle sait ce qu'il y a.

L'autopsie :

Ne laissez pas trop de temps avant de faire arriver Shelly (celle jouée par votre Joueuse).
Il n'y a rien à véritablement découvrir, seulement des questions à se poser.
De toutes façons, le but d'une partie des personnages est que cette autopsie n'ait pas lieu.

Le cadavre, extérieur :

- criblé de balles
- des tatouages plus ou moins ésotériques (mais difficile d'en dire plus à cause des impacts de balles)
- plusieurs fractures, certaines pouvant être liées aux balles, mais pas toutes
- très peu de blessures post-mortem (un examen plus poussé montrera qu'il en existe mais qu'elles datent vraiment de la période juste après la mort)
- plusieurs cicatrices d'opérations qui remontent à longtemps

Cadavre, intérieur

- Situs inversus complet (tous les organes sont inversés, le cœur est à droite, le foie à gauche, etc)
- impossible d'en avoir la certitude à cause des balles, mais il semblerait qu'il y ait un troisième rein
- un morceau de papier dans l'estomac, absolument illisible à cause des sucs gastriques

L'arrivée de Delta Green :

Shelly Crane arrive sur le site, elle voit la lumière de la Maison Funéraire des Deux Pins. La neige recouvre les voitures du parking (dont la voiture de patrouille de Tyler Moss).

Un interphone/visiophone (laissez Christine le définir, le visiophone a un grand intérêt) est présent à l'entrée (on peut y répondre depuis l'étage, dans l'entrée ou depuis le laboratoire où une commande permet d'y répondre avec les pieds).

Laissez les Joueuses interagir, mais ne tardez pas trop à faire venir Robert s'il y a 4 Joueuses (sinon oubliez-le). Il fait nuit, la tempête est bien avancée. Il est surpris que Shelly soit déjà arrivée (il pensait y être avant), mais c'est plutôt une bonne surprise pour lui.

À partir d'ici, laissez la main aux Joueuses. N'hésitez pas à faire des apartés pour augmenter la tension, l'important est de bien savoir qu'il y a deux camps : les locaux, Tyler et Christine, qui veulent que l'autopsie soit réalisée, et Delta Green qui veut récupérer le corps avant que l'autopsie ne soit réalisée.

Quand vous voyez que la tension entre les Pjs se fige (ou retombe), ou si l'autopsie avance trop (si vous n'avez plus rien à dire de plus que les éléments que je vous ai donnés), *la vraie Shelly Crane* sonne à l'interphone.

Elle est un peu moins bien apprêtée que la fausse, et semble à peine plus âgée (ou plus fatiguée).

La Cultiste (nom inconnu) :

Donnez ces informations à la Joueuse de Shelly Crane :

Tu ne fais pas partie de Delta Green, tu es une cultiste. Le cadavre est celui d'un homme qui a fait partie de ton culte, et s'il vient à être découvert on pourrait peut-être remonter jusqu'à vous.

Grâce à un rituel, tu as pris l'apparence de Shelly Crane, une agent du FBI que tu as croisée par le passé. Toi aussi tu es douée en négociation, tu lui as fait croire qu'elle faisait fausse route quand elle est venue fourrer son nez dans les affaires du culte. Tu l'as assez observée pour savourer l'imiter parfaitement par ton rituel.

*Par une forme plus basique du rituel, tu as déguisé ton permis de conduire en carte du FBI. **Tu as la possibilité de déguiser un objet en un autre d'à peu près la même taille.***

Tu es la menace, sème le trouble, récupère le cadavre et fuis. Ou tue-les tous si tu trouves une arme. Change d'apparence, déguise des objets. Tu es la menace.

Soyez le plus clément-e possible avec la Cultiste. Elle n'a pas d'arme, et c'est votre seule menace. Je lui ai systématiquement donné deux dés en système Cthulhu Dark, de manière à ce qu'elle soit difficile à battre (sauf en corps à corps contre Tyler puisque lui est entraîné, ou une autre situation similaire).

De votre côté, vous jouez *la vraie Shelly Crane*, négociatrice du FBI et agente de Delta Green. Elle possède les papiers pour récupérer le cadavre (grâce au Programme), et elle est armée.

Elle ignore la présence de la cultiste (en toute logique elle en sera avertie par la surprise chez les autres Pjs).

Vous devez la rendre suspecte par sa seule présence. Elle ne voudra pas trop en dire, au moins dans un premier temps, dans la mesure où elle suspecte que son double a des alliés. Par la suite, si la menace est tenue à distance ou neutralisée, surtout avec la tempête de neige qui va les bloquer plusieurs jours durant, elle va s'ouvrir, et va ouvertement parler du Programme aux autres Pjs en essayant de les recruter (en tant que friendly ou agent).

La fin ?

Ce scénario étant uniquement tenu par les interactions entre Pjs, il est difficile de lui écrire une fin.

Gardez en tête la tempête de neige qui brouille les communications, peut couper le courant, et empêche la fuite.

Lors de mon playtest, Robert était absent, la Cultiste s'est faite abattre par *la vraie Shelly Crane* alors qu'elle luttait contre Tyler Moss.

La vraie Shelly Crane a alors proposé à Tyler et Christine de rejoindre le Programme, Tyler était motivé, Christine non.

Tyler est devenu friendly (il deviendra peut-être agent un jour ?), et Christine, qui en savait trop et a véritablement manifesté de l'hostilité envers Delta Green a été abattue chez elle dans son sommeil.