

Forest Haven

Ecrit par Jean-Charles Ray

Un jeune homme a disparu en explorant un hôpital psychiatrique abandonné du Maryland. L'établissement, fermé pour mauvais traitement des patients, est réputé hanté.

Accroche

**9 Février,
Laurel, Maryland
14h30**

L'équipe de Channel Fear a été contactée par Kevin Grind. Son ami Max Faucet, vidéaste et explorateur urbain, a disparu pendant leur visite de l'hôpital psychiatrique Forest Haven. Dans la mesure où leur présence sur les lieux était en-dehors du cadre légal et qu'aucune trace du jeune homme n'a été retrouvée, la police met peu d'effort dans l'enquête. Bien qu'il ait encore du mal à y croire, Kevin s'est résolu à admettre la possibilité d'un lien avec la réputation de hantise attachée à l'hôpital. Il a donc fait appel à Channel Fear, bien qu'il n'ait jamais réellement cru à leurs émissions.

Forest Haven : Fondé en 1925 aux abords de Laurel, dans le Maryland, Forest Haven était un hôpital psychiatrique traitant à la fois adultes et enfants. Le vaste centre s'étend sur 22 bâtiments répartis sur environ 120 hectares. A partir des années 1970, des rumeurs de mauvais traitements ont commencé à se répandre, incluant l'emploi de personnel radié de l'ordre médical, des tortures physiques, psychologiques, des abus sexuels et de cadavres enterrés dans des fosses communes, voire jetés dans une rivière non loin. A la suite de nombreuses plaintes et d'une enquête accablante, l'établissement est fermé en 1991 par le Département de la Justice. Le site est aujourd'hui un haut lieu de l'exploration urbaine et de la chasse aux fantômes.

La présence d'un médium ou d'un exorciste dans l'équipe ouvre une fin alternative.

| |
|---|
| Ce scénario met en scène un hôpital psychiatrique traitant des enfants. Si les joueurs ne souhaitent pas assister à des violences infantiles, il est possible de faire varier l'âge des patients jusqu'à des adultes infantilisés par le personnel, ce qui ne retire rien à l'ambiance glauque du lieu. |
|---|

Ce qui s'est produit

Brian Tulman, un jeune patient de Forest Haven, est mort dans une chute mortelle en essayant de récupérer son ours en peluche, caché par un autre patient. Il a été incinéré le lendemain, à 11h36 du matin. Durant son exploration, Max Faucet a déplacé la peluche, éveillant sans le savoir l'esprit de l'enfant. Le fantôme qui est apparu à 23h36 cherche à retrouver son ours pour l'emporter avec lui. Ce faisant, il a ouvert un passage entre la réalité et un monde spectral figé dans les instants précédant son incinération. La fournaise mortuaire est la porte entre ces deux dimensions, l'ours du monde spectral et celui du monde réel en sont la clef, scindée en deux.

Développement

Ce scénario se divise en quatre phases, la recherche d'information, l'exploration du site, la chasse aux fantômes et le passage dans le plan spectral. Plus qu'une enquête policière, le but est d'épaissir progressivement l'ambiance de Forest Haven pour aboutir à une forme de train fantôme plus rythmé.

Recherche d'information

Forest Haven est un lieu connu, documenté et sources de nombreuses légendes urbaines. C'est l'occasion d'inviter les joueurs à explorer les innombrables pages internet sur le sujet en manière de prologue immersif. Une

autre option pour le meneur est de rassembler un certain nombre d'articles plus ou moins contradictoires préparant les joueurs à visiter le site ainsi que des photos d'exploration urbaine à révéler au long de la session de jeu.

Kevin Grind

Les joueurs rencontrent Kevin Grind chez lui, dans un appartement encombré de matériel informatique, de films d'horreur et de comic books. Le jeune homme est très perturbé par la situation. Habitué à participer aux vidéos de son ami, jouant sur les codes de la « chasse aux fantômes » et frôlant souvent avec le canular, cette exploration est soudainement devenue beaucoup trop réelle pour lui et il se raccroche encore à la possibilité d'être lui-même victime d'une plaisanterie de Max Faucet.

- Il donnera très volontiers aux joueurs les rushs qu'il a conservé et toutes les informations en sa possession, si minces soient-elles. Il espère que l'équipe de Channel Fear saura découvrir ce qui est arrivé à son ami ou, plus heureusement, prouver qu'il s'agit d'une supercherie de sa part.
- Interrogé à ce sujet, il avouera avec un peu de réticence (**S'imposer/1**) que Max et lui avaient l'habitude d'arranger quelque peu les éléments de décors et de mettre en scène de faux phénomènes mais il tiendra à affirmer qu'ils n'ont jamais dégradé aucun lieu.
- Il acceptera d'accompagner les joueurs à Forest Haven de jour et de leur servir de guide pour retracer le parcours qui a été fait mais il refusera catégoriquement de passer une autre nuit là-bas, terrifié à l'idée d'avoir approché le surnaturel de trop près.

Kevin Grind : 28 ans. Caucasien. Taille moyenne. Cheveux courts et bruns. Yeux marrons. Pull gris, parka et jeans. **Vidéaste et explorateur urbain.** Fébrile, inquiet, il fera de son mieux pour aider les joueurs mais ne parvient pas à réaliser pleinement ce qui s'est produit.

Les rushs

La vidéo de Kevin débute dans la voiture des deux amis. On les voit annoncer leur exploration et plaisanter sur les légendes qui entourent Forest Haven. Suivent différents plans de l'hôpital psychiatrique : l'entrée sur le site, la visite de différentes salles et couloirs... les vidéastes surjouent la peur face à ce qu'ils découvrent, manipulent certains éléments (les coupes dans le cabinet médical, les boutons de la télévision dans la salle de séjour), glissent occasionnellement sur des gravats. **Max prend un ours en peluche vert sur une étagère dans une cage d'escalier** (manquant de peu de tomber dans le vide) **et le place dans l'un des lits du dortoir** (Tous les éléments précédents servent à enrober ce point et noyer l'indice parmi les autres scènes). Finalement, Max et Kevin installent leurs sacs de couchage dans la chapelle. Sur les plans suivants, Max est terrifié : il a vu un enfant dans l'ombre. Kevin commence lui aussi à être gagné par la peur mais se demande si son ami n'est pas en train de le mener en bateau. Les images deviennent fébriles, paniquées ; il est difficile de distinguer quoi que ce soit. Kevin finit par perdre de vue Max dans le méandre de couloirs. Il est encore en train de chercher son ami quand la caméra s'éteint, faute de batterie.

Max Faucet : 28 ans. Caucasien. Taille moyenne. Barbe et longs cheveux bruns. Yeux bleus et lunettes. Sweat à capuche, blouson en cuir et jeans. **Vidéaste et explorateur urbain.** D'un naturel rieur, il plaisante beaucoup et joue l'effroi... jusqu'à se retrouver dépassé par les événements.

La police

Les joueurs peuvent avoir l'idée de consulter la police locale. Celle-ci est très peu motivée par l'affaire. Depuis sa fermeture, Forest Haven est administré par la United States Park Police, une agence fédérale, et la police locale a trop l'habitude des « weirdos » visitant le lieu pour s'en préoccuper sérieusement, surtout sans élément tangible. De plus, l'exploration urbaine (ou Urbex) se pratique en marge des cadres légaux et les services de police considèrent que gérer ce genre de cas n'est pas leur priorité.

- La police acceptera une interview sans difficulté, profitant surtout de l'occasion pour rappeler que l'exploration urbaine est illégale et dangereuse.

- Des recherches ont été menées à Forest Haven et dans les bois alentours mais celles-ci n'ont rien révélé... si ce n'est des graffitis et dégradations qui sont attribuées vaguement (et à tort) aux deux chasseurs de fantômes.
- Si les accusations portées contre Forest Haven se sont avérées fondées, il n'y a aucun cas sérieux de disparition depuis la fermeture du centre.
- En tant que journalistes (quoique peu sérieux), les joueurs n'auront pas de difficulté pour accéder au site ; cependant, la police ne participera que minimalement à ce qu'elle considère comme une perte de temps.

Angela Russo. 48 ans. Hispanique. Embonpoint. Uniforme de police. **Détective en charge de l'enquête sur la disparition de Max Faucet.** Agacée et peu coopérative, la disparition du vidéaste s'ajoute à des dossiers « plus sérieux » de cambriolages et de règlements de compte entre gangs.

Exploration du site

Durant cette phase, les joueurs vont explorer le site de Forest Haven, installer leur matériel, réaliser de premières prises de vues, etc. La scène commence dans la journée, suivant l'heure où ils arrivent sur les lieux, et peut se prolonger jusqu'à 23h36, heure de l'apparition du fantôme. Cette exploration libre peut être émaillée de quelques épreuves rappelant aux joueurs que ce genre d'aventure ne se fait pas sans risque :

- La traversée des étages au plancher plus ou moins délabré, des chutes d'objets ou la traversée de portions effondrées peut donner lieu à des jets **Agir**.
- Des meubles ou effondrements bloquant certains passages peut donner lieu à des jets **Force**.
- Des jets **Percevoir** peuvent guider les joueurs vers des pistes vraies ou fausses, donner l'illusion d'une présence (squatteurs ou être surnaturel) et, en cas d'échec, laisser les joueurs s'égarer dans le dédale de couloirs de l'hôpital.
- Cette phase est l'occasion de capturer des plans évocateurs de l'hôpital psychiatrique. L'attention des joueurs portée à ce sujet devrait être récompensée par des **points d'expérience** en fin de partie.

Poursuite du fantôme

A 23h36, le fantôme de Brian Tulman apparaîtra. Il guidera l'équipe de Channel Fear de pièce en pièce jusqu'à la morgue, laissant dans son sillage des **échos du passé** (voir description des pièces, ils sont au choix du meneur).

- Il y a de fortes chances que les joueurs aient établi leur campement dans la chapelle, le lieu le plus habitable de Forest Haven, mais le fantôme apparaîtra là où sont les personnages.
- Si l'équipe a choisi de dormir, l'un des membres s'éveillera et apercevra la silhouette du fantôme les observant depuis la porte entrebâillée avant que le premier écho ait lieu.
- Si l'équipe est vigilante, l'apparition sera précédée par les indications des éventuels instruments de surveillance installés et par un premier écho.
- Si les joueurs sont dispersés, le meneur choisit à qui le fantôme apparaît.
- Le meneur peut choisir le nombre et l'ordre des pièces dans lesquelles le fantôme apparaît pour allonger ou raccourcir la phase de jeu.
- Les joueurs qui ne seront pas entrés dans la fournaise continueront d'assister à des échos dans les pièces qu'ils traversent.

Brian Tulman. 10 ans. Afro-Américain. Borgne. Malingre et vêtu d'un pyjama élimé. **Ancien patient mort en tentant de récupérer son ours en peluche.** Impassible, le regard triste, il n'est pas agressif et attend seulement de retrouver sa peluche.

Plan spectral

Ceux passés par la fournaise se retrouvent dans l'hôpital du temps de son fonctionnement, à 11h36 du matin, heure de l'incinération de Brian Tulman. C'est sur ce plan que Max Faucet est coincé, retenu prisonnier parmi les patients. Les joueurs auront la possibilité de le sauver... ou de fuir en le laissant en arrière. Le meneur pourra trouver une description de chaque salle au point **plan spectral**.

- Le spectacle choquant des patients maltraités devrait donner lieu à des jets **Se Contrôler**. En cas d'échec, la panique ressentie par le personnage attirera l'attention des infirmiers qui chercheront à « calmer » cet état de crise.

Les infirmiers : Les yeux révulsés, portant des masques sanitaires (si un joueur parvient à l'arracher, il découvrira une face lisse et sans traits), le personnel hospitalier accomplit ses tâches avec des gestes mécaniques. Ils ne porteront pas attention à l'équipe de Channel Fear qu'ils ne distinguent pas des autres patients. Cependant, si les joueurs cherchent à entraver leurs actions ou ratent un jet Se Contrôler, les infirmiers chercheront à leur faire subir le traitement réservé aux patients agités (injections de calmant, thérapie d'eau, perfusion forcée, ...). En cas de confrontation, les infirmiers sont dotés d'une force herculéenne, l'équivalent de celle d'un adulte par rapport à un enfant.

Forest Haven

L'hôpital désolé se tient au milieu de bois sur lesquels tombe mélancoliquement la neige de février. Parmi les nombreux bâtiments qui constituent le site, l'édifice principal, massif, surplombe le parc. Ce dernier est un dédale de couloirs délabrés et de salles vides et dévastées. L'action a principalement lieu ici et dans la chapelle, située non loin.

Extérieur

Le parc semble figé par la neige qui s'y amoncelle lentement. Les arbres sont pétrifiés dans une gangue de glace qui dessine de maigres stalactites le long de leurs branches. Quelques rares bourrasques s'engouffrent dans les portes et les fenêtres des bâtiments abandonnés.

- Si l'équipe a tendance à s'attarder vainement à l'extérieur, une tempête de neige peut les pousser à se réfugier plus rapidement dans la chapelle ou le bâtiment principal.
- S'éloigner dans les bois, surtout de nuit, est dangereux : il est facile de s'y perdre.
- **Echo du passé** : Les flocons de neige se transforment en cendres. En levant les yeux, on s'aperçoit qu'ils tombent de lourds nuages noirs crachés par la cheminée de la fournaise.
- **Plan spectral** : Sous un soleil sans chaleur, quelques patients déambulent en peignoir ou robe de chambre, mais aucun ne s'approche du Jardin des Oubliés.

Jardin des Oubliés

C'est dans cette parcelle du terrain que les restes des patients décédés étaient le plus souvent enterrés. L'endroit est introuvable sans indice (voir Dortoir) car l'éparpillement des cendres et des restes trouble toute perception médiumnique. Suivant la perspicacité des joueurs, la stèle commémorative du « Jardin du Repos Eternel » installée par les familles des défunts au Nord du bâtiment principal peut indiquer cette parcelle ou être une fausse piste. Une fois découvert, le Jardin des Oubliés peut donner lieu à un rituel de purification/exorcisme libérant l'hôpital de ses fantômes ; mais cela coupera également toute possibilité de passage entre la réalité et le plan spectral.

Chapelle

C'est le bâtiment le mieux conservé de Forest Haven. Les vitraux (de simples carreaux de couleurs) sont intacts et les portes sont en bon état, ce qui permet de s'abriter efficacement de l'hiver. La chapelle est sans grand raffinement, une salle unique, principalement occupée par des bancs d'église, et surmontée par une toiture de bois à deux versants.

- Sans être particulièrement chaleureuse ou confortable, la chapelle tranche avec les autres salles par son entretien et les lumières bigarrées passant par les fenêtres. Elle est invitée naturellement à y installer un campement.
- **Echo du passé** : Des voix enfantines s'élèvent, chantant en chœur des mélodies religieuses.

- **Echo du passé** : La lumière des vitraux devient entièrement rouge, les silhouettes de flammes immenses semblent s'élever tout autour de la chapelle et la salle prend les allures d'un four gigantesque.
- **Plan spectral** : La chapelle est calme et apaisante, surtout parce que le personnel de l'hôpital n'y met que rarement les pieds.

Bâtiment principal

Les doubles portes aux gonds branlants s'ouvrent sur un spectacle morose : un fauteuil usé abandonné au croisement des différents couloirs parmi les gravats. Le carrelage des murs s'effondre à moitié et de la neige s'est infiltrée par les fenêtres brisées pour se déposer un peu partout. Le rez-de-chaussée est principalement composé de bureaux administratifs (tous les documents et dossiers ont été retirés à la fermeture de l'hôpital).

L'agencement des salles pertinentes importe peu et le meneur est libre de le modifier selon ses goûts et ceux de ses joueurs. Elles sont ici présentées dans un ordre favorisant la logique des découvertes et la gradation dans l'ambiance.

Cage d'escalier

Ces escaliers délabrés et enroulés sur eux-mêmes traversent le bâtiment de part en part. Ils donnent une légère sensation de malaise et de vertige. Gravier leurs marches abimées et encombrées de gravats peut s'avérer périlleux. La salle de loisir et la salle d'eau se trouvent au premier étage. La morgue au sous-sol. Le dortoir au deuxième étage. Au sommet, une porte cadénassée donnant sur le toit et des étagères branlantes.

- **Echo du passé** : En bas des escaliers, une mare de sang apparaît et commence à s'étendre pour recouvrir l'ensemble du sol.
- **Echo du passé** : Si un joueur se trouve proche de l'étagère, le fantôme de Brian Tulman apparaît près de lui, flottant au-dessus du sol. Il pousse un hurlement muet et s'élanche sur lui, mains tendues, pour passer par-dessus la rambarde (il revit sa mort). Le joueur devra réussir un jet **Se Contrôler/3** ou **Agir/3** pour ne pas basculer avec le fantôme.
- **Plan spectral** : Un **ours en peluche** vert se trouve au sommet des escaliers, en haut d'une étagère près de la porte menant au toit.

Salle de loisir

La salle est vaste et le peu de meubles la fait paraître immense. Quelques chaises et fauteuils roulants sont couverts de saleté et de gravats. Au centre, une télévision cathodique brisée fait face à une rangée de bancs. Sur les murs crasseux, des dessins naïfs représentent une farandole d'enfants dansant main dans la main. Au fond, de grandes fenêtres donnent sur le parc. Une horloge cassée gît dans un coin.

- On peut lire l'inscription « **Laissez-moi sortir !** » sur un mur. Si les joueurs décident de comparer la pièce avec les images de ruzhs ou réussissent un jet **Percevoir/3**, ils s'apercevront que le mur était vierge avant le passage des deux vidéastes. Si Kevin Grind est présent et qu'on l'interroge à ce sujet, il n'aura aucun souvenir de ce graffiti et niera en être l'auteur (il dit la vérité, il s'agit d'un message laissé par Max Faucet depuis le plan spectral).
- **Echo du passé** : L'horloge se remet en marche malgré ses mécanismes éventrés. Les aiguilles commencent par cliqueter à un rythme régulier avant de s'emporter dans une spirale effrénée qui s'arrête soudainement à 11h36.
- **Echo du passé** : Des rires semblent émaner des enfants dessinés aux murs et se muent progressivement en gémissements d'angoisse et en hurlements.
- **Plan spectral** : Des patients errent sans but, d'autres sont étendus au sol, amorphes ou roulant sur eux-mêmes. La télévision diffuse un épisode de *Gloden Years* devant des spectateurs au regard vide. Près de la fenêtre, **Max Faucet** est sanglé à un fauteuil roulant, épuisé par la terreur et par la maigre solution nutritionnelle qui lui est dispensée par perfusion. Malgré un esprit embrumé, il peut être suffisamment rassuré et raisonné pour coopérer autant que ses dernières forces le permettent. Il pourra donner des conseils à l'équipe de Channel Fear sur les infirmiers et, si on l'interroge à ce sujet, il se souviendra vaguement avoir pris un **ours en peluche vert** sur le rebord d'une fenêtre au sommet de la cage d'escalier pour le placer dans un lit du dortoir et « arranger » une scène.

Salle d'eau

La salle sert à la fois de douches communes et de toilettes. Ces derniers ne sont d'ailleurs pas compartimentés, ce qui donne une idée de l'attention que le personnel portait à l'intimité des patients. La tuyauterie au plafond a éclaté par endroits et l'eau qui goutte a formé de petites stalagmites de glace parsemant la pièce.

- Deux **baignoires** sont présentes, trop peu pour avoir un usage de confort. Un jet **Connaître/2** peut apprendre aux joueurs qu'elles servaient à plonger les patients « agités » dans de l'eau glacée.
- Des **lances à incendie** sont enroulées dans un coin de la pièce. Un jet **Connaître/2** peut apprendre aux joueurs qu'elles avaient un usage « thérapeutique ».
- **Echo du passé** : Les stalagmites apparaissent brièvement comme des bras nus sortant du sol et cherchant à agripper l'air.
- **Echo du passé** : Les lances à incendie s'agitent et ondulent comme des serpents furieux.
- **Plan spectral** : Des patients paniqués tentent de sortir des baignoires, projetant de l'eau et des glaçons autour d'eux alors que des infirmiers les maintiennent immergés. Au terme d'une courte lutte, ils finissent par perdre connaissance. Si les joueurs tentent de s'interposer, ils seront repoussés par les infirmiers. Ces derniers peuvent avoir recours aux lances à incendie si nécessaire.

Dortoir

La salle ressemble à une grotte : de l'amiante noircie s'écoule en grappes spongieuses sur toute la surface du plafond. Des lits à barreaux sont disséminés à travers le dortoir, certains à la taille d'enfants, d'autres à la taille d'adultes. Le sol est couvert de débris et, sur les murs, des fresques dépeignent une nuit parsemée de nuages souriants.

- L'un des lits contient un **ours en peluche** vert.
- **Echo du passé** : Les grappes d'amiante frémissent et les nuages aux murs s'animent pour se mélanger en un ciel sombre et menaçant.
- **Echo du passé** : Dans un angle mort, un homme chauve et bouffi apparaît dans un des lits. Il est accroupi, les mains agrippées aux barreaux, et fixe l'équipe d'un regard luisant qui ne cille jamais.
- **Echo du passé** : Par les fenêtres, on peut apercevoir une foule spectrale amassée dans le parc, fixant l'équipe sans bouger. Ils se trouvent sur l'emplacement du **Jardin des Oubliés**.
- **Plan spectral** : En cette fin de matinée, le dortoir est vide. Seul **Joe** est dans son lit, sanglotant bruyamment. Si l'équipe l'interroge et parvient à le mettre en confiance, il avouera la raison de son chagrin : la veille, avant le coucher, il a volé l'ours en peluche du petit Brian et l'a dissimulé sur une étagère au sommet de la cage d'escalier pour lui faire une farce. **Incapable de dormir sans sa peluche**, l'enfant l'a cherché une bonne partie de la nuit jusqu'à ce qu'on entende un cri suivi d'un grand choc. Brian a été retrouvé en bas de la cage d'escalier et va bientôt « être mis dans le feu ». Par la fenêtre du dortoir, on aperçoit la fosse commune creusée pour accueillir l'enfant dans le **Jardin des Oubliés**.

Joe. 35 ans. Caucasien. Chauve et obèse. Engoncé dans un pyjama rayé. **Patient de Forest Haven**. Enfantin et inconsolable, il est terrorisé à l'idée que les infirmiers découvrent la farce tragique qu'il a faite à Brian Tulman et le punissent.

Cabinet médical

Parmi les armoires défoncées et les casiers médicaux éventrés, la principale attraction de la salle réside dans un siège de dentiste. Un visiteur à l'humour douteux a tagué une silhouette d'enfant sur la chaise, un smiley triste servant de visage.

Le sol est parsemé de coupes médicales en plastique bleu, sans que l'on puisse déterminer si elles sont simplement éparpillées ou placées comme des « offrandes » autour de la chaise d'opération.

- **Echo du passé** : L'espace d'un instant le corps d'un enfant git sur la chaise à la place du dessin. Suivant la sensibilité des joueurs, l'enfant peut être inerte, secoué de spasmes, voire tourner son visage vers eux et pousser un hurlement muet, découvrant une bouche sanglante et édentée, avant de disparaître.
- **Plan spectral** : Encore une fois, selon le ton que veut donner le meneur et la sensibilité des joueurs, les infirmiers peuvent préparer le matériel devant des patients médusés ou être en pleine opération. Quoiqu'il en soit, si les membres de l'équipe Channel Fear se font trop remarquer, l'un d'entre eux pourrait se retrouver sur la liste d'urgence du dentiste.

Morgue

En sous-sol, la salle n'a que de minces fenêtres sous le plafond. De dimensions modestes et contenant peu de coffres mortuaires, elle n'est à l'évidence pas conçue pour accueillir les dépouilles bien longtemps. Ce qui occupe la majorité de l'espace est la large fournaise crématoire, semblable à une énorme créature accroupie dans l'ombre.

- **Echo du passé** : Le corps de l'enfant flotte dans les airs et est glissé dans la fournaise, comme sur une civière invisible. En regardant à l'intérieur, ils remarqueront une seconde porte qui n'était pas là auparavant. Il leur faudra donc prendre le risque de s'y aventurer à leur tour.
- **Plan spectral** : La salle est vide mais en bon état. Un soleil glacé apparaît par les minces fenêtres. Une horloge au mur est bloquée à 11h36. Le corps de Brian Tulman repose sur un brancard ; ses membres sont tordus dans des angles non-naturels et la plupart de ses os sont brisés. Si les joueurs reviennent avec l'ours, le corps aura disparu et la porte de la fournaise grande ouverte semblera aspirer la pièce autour d'elle.

La fournaise

La taille de la fournaise varie en fonction du nombre de joueurs et peut contenir la moitié du groupe, ce qui obligera les joueurs à se séparer (le personnel ne s'embarrassait pas avec les corps et n'hésitait pas à enterrer des cendres mélangées dans le Jardin des Oubliés). Quelle que soit la taille, il est possible de faire entrer une personne supplémentaire, mais cela implique de se priver de tout matériel encombrant et de se priver de toute liberté de mouvement. Cela permettra aux joueurs de pouvoir ramener Max Faucet (et éventuellement les cartes mémoires de grosses caméras) au retour du plan spectral.

- Une fois qu'un ou plusieurs personnages sont à l'intérieur, la porte se referme subitement. C'est le noir complet, un moment à faire durer quelque peu pour établir la tension. En regardant en arrière, ils s'aperçoivent que la porte par laquelle ils sont entrés a disparu. Progressivement, la température monte, une lueur rouge commence à les environner. Il est temps de faire paniquer les joueurs, de les inciter à abandonner le matériel encombrant pour pousser sur la porte, de s'y mettre à plusieurs si possible. La difficulté de départ est **Force/4** avec un modificateur de -1 pour ne pas être encombré et -1 pour agir à plusieurs. Chaque tentative ratée entraîne des dégâts progressifs (la chaleur augmente) selon la règle « feu ».
- Les joueurs qui ne sont pas entrés dans la fournaise seront incapables de libérer leurs coéquipiers tant que ceux-ci n'ont pas réussi à ouvrir leur porte... ou sont morts en essayant. Dans les deux cas, la porte finira par s'ouvrir d'elle-même. A l'intérieur, il n'y a plus personne et la seconde porte a disparu.
- Si le passage a été réussi, il n'est pas nécessaire de séparer les joueurs. Ceux qui sont passés de l'autre côté évoluent dans le même environnement mais sur un autre plan : ils pourront communiquer avec leurs coéquipiers au moyen de signes fantomatiques (objets qui tombent, messages inscrits sur les murs, etc.).
- Si aucun joueur n'a osé entrer dans la fournaise, l'équipe peut continuer son exploration, découvrant des échos du passé jusqu'à obtenir l'indice du Jardin des Oubliés (voir salle de loisir).

Les joueurs ayant effectué le passage ressortent (éventuellement avec quelques brûlures et vêtements fumant) dans la morgue (voir le point plan spectral).

Dans le cas où la session de jeu est courte ou que la première partie de l'exploration s'est éternisée, le passage de la fournaise fournit une excellente occasion de *cliffhanger* pour un épisode en deux parties.

Dénouement

Pour résoudre entièrement l'affaire, les joueurs doivent apporter les deux exemplaires (réel et spectral) de l'ours en peluche dans la fournaise. Cela permettra de créer un nouveau passage le temps d'apaiser Brian Tulman. Il dépend des joueurs de ramener ou non Max Faucet avec eux.

- Si les joueurs n'ont pas effectué le passage ou n'ont pas réussi à revenir, les apparitions fantomatiques donnent assez de matière pour un épisode, mais les disparitions resteront inexplicables.
- Si l'équipe comporte un exorciste ou un médium et que le Jardin des Oubliés a été découvert, il est possible de procéder à un rituel de purification... mais cela ne ramènera pas ceux qui sont restés sur le plan spectral.

Epilogue

La qualité de l'épisode réalisé variera entre une simple exploration urbaine, une chasse aux fantômes et une exploration du monde spectral. Le meneur devrait récompenser les joueurs par des points d'expérience en fonction de ce résultat.

Si les joueurs n'ont pas réussi à découvrir ce qui est arrivé à Max Faucet, l'émission sera accusée de faire (encore) du sensationnalisme sur une disparition en cours, ce qui peut se traduire par des réticences dans les enquêtes à venir.

Si les joueurs ont réalisé un épisode de qualité sans purifier Forest Haven, d'autres explorateurs s'y aventureront malgré les recommandations de Channel Fear, ce qui pourra donner lieu à de nouvelles disparitions.

Si les joueurs ont purifié l'hôpital, les explorations urbaines se poursuivront mais plus aucun signe paranormal crédible ne se produira, laissant planer le doute sur la véracité des événements présentés dans l'épisode.