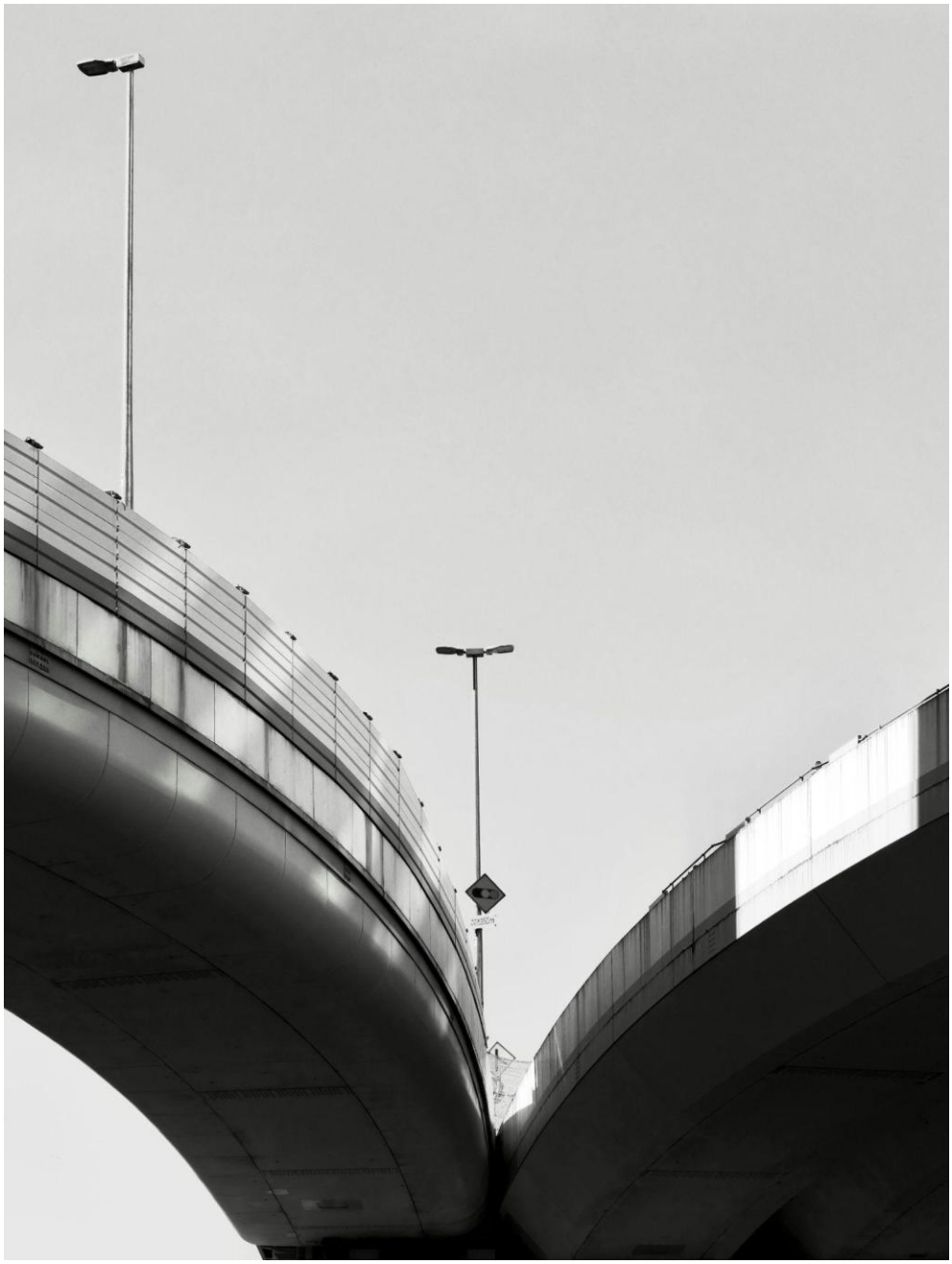
DURANT 5 SAISONS, UNE OBSCURE CHAÎNE DU CÂBLE AMÉRICAIN DIFFUSE CHANNEL FEAR, UNE ÉMISSION TV SUIVANT LES ENQUÊTES DE SPÉCIALISTES DU PARANORMAL. QUELQUES MOIS APRÈS LA MYSTÉRIEUSE DISPARITION DE L'EQUIPE, DE NOMBREUSES CHUTES ET BANDES PERDUES D'ÉPISODES NON-DIFFUSÉS FURENT RETROUVÉES.

VOICI LEURS HISTOIRES

[CHANNEL FEAR Hors-Série]

UN SERIAL CRÉÉ PAR ANTHONY “YNO” COMBREXELLE



source : https://unsplash.com/fr/@sschusterphotoart

Le miroir [HS12]

Scénario pour Channel fear
Écrit et créé par Baron Mundus
Fabrication humaine (https://www.fabricationhumaine.org)

Les obsèques de John Nils, 51 ans, un ouvrier du bâtiment, ont eu lieu il y a une semaine. Depuis, sa femme Josy est persuadée que John communique avec elle via le miroir de leur salle à manger. L'équipe de Channel Fear est envoyée sur place.

ACCROCHE

14 avril 2025,
Les enquêteurs de Channel Fear ont été contactés par Josy qui prétend que son mari, décédé récemment, essaie de la contacter en utilisant le miroir de la salle à manger de la maison familiale. Une cassette vidéo enregistrée sur un vieux caméscope apporte des éléments troublants même si l'image n'est pas de bonne qualité. Située dans la ville de Waco, Texas, au 21 John Fitzgerald Street, la demeure d'allure banale dans cette banlieue urbaine ne laisse transparaître aucun élément particulier au premier regard.

CHRONOLOGIE

Le déroulé chronologique présenté ci-dessous vous permettra de mieux suivre les événements et de répondre aux questions des joueurs sur le déroulé temporel des événements.

04 AVRIL 2005	06 AVRIL 2005	07 AVRIL 2005	11 AVRIL 2025	14 AVRIL 2025
Décès de John Nils	Autopsie de John Nils	Obsèques de John Nils	Josy Nils contacte Channel Fear	L'équipe de Channel Fear arrive sur place

La vidéo

Dans cette vidéo enregistrée grâce au caméscope familial, on voit tout d'abord la salle à manger sans personne puis on entend la voix de Josy qui explique qu'elle filme ce qui se passe dans sa maison afin que des preuves concrètes existent. Un gros plan est fait sur le miroir de la salle à manger. Un coup, puis deux coups retentissent, sans que l'on ne puisse en deviner l'origine. Quelques secondes après, du givre se forme rapidement sur le miroir et de manière inexplicable des lettres apparaissent comme celles que l'on fait sur une vitre embuée. Un message lisible se forme : "JOSY AIDE MOI". Alors que la caméra continue de filmer le miroir tout en élargissant le plan, on entend des bruits de pas suivi par ceux de sabots puis les portes claquent, un vent violent fait voler des feuilles et les rideaux de la pièce et c'est alors que l'on entend un grondement. Un grondement sourd et terrifiant. La caméra tombe au sol alors que l'on entend quelqu'un courir et que l'on reconnaît les cris de terreur de Josy Nils.

DE VIE À TRÉPAS

Le contrat

John Nils a vendu son âme au diable. Depuis plusieurs mois maintenant, les huissiers harcèlent le couple pour de nombreux impayés et les menacent de saisie et d'expulsion. Les relations entre John et Josy se sont assez vite dégradées et l'alcool est vite devenu une échappatoire pour John qui ne supporte plus la situation. Au sortir d'un des bars de la ville, ses pas l'ont mené près de la bretelle d'autoroute située à cinq minutes de chez lui. L'endroit est connu pour servir d'abri aux sans domicile fixe et aux marginaux. C'est aussi un lieu de vente pour tous les produits que l'on ne trouve pas dans les commerces classiques tels que drogue, sexe, etc.

C'est là que John Nils a croisé la route de Lucie.

Lucie tient un petit point de vente, constitué d'une chaise de camping et d'une petite table pliante sur laquelle sont déposés quelques feuilles de papier et un stylo. Elle se trouve toujours sur la route des gens désespérés dans des lieux désespérés… Elle propose de réaliser les vœux des gens perdus contre des contrats lui permettant de récupérer l'âme de leur cocontractant.

Lucie est le diable, Satan ou encore la bête cornue.

Alcoolisé au point d'être ivre, John est passé devant Lucie qui lui a demandé si elle pouvait réaliser un vœu pour lui, une aide contre une petite signature et son âme. Bien souvent les gens ne prennent pas au sérieux ce qu'ils considèrent comme étant les propos d'une personne dérangée et continuent leur route. A cette proposition, John totalement ivre, lui a répondu que si elle était capable de lui faire chier de l'or alors il lui signerait tout ce qu'elle voudrait.

Le contrat était conclu, John Nils a vendu son âme au diable.

Les premiers effets de l'accord passé se sont vite manifestés, des pépites d'or sont apparues dans les toilettes de John mais malheureusement tout le monde sait que le diable se cache dans les détails. Le détail ici en l'occurrence s'est révélé être une occlusion intestinale en or, suivie d'une septicémie et du décès de John Nils.

LE CHIEN DE GARDE

A la mort de John Nils, Lucifer est venu réclamer son dû mais tout ne s'est pas passé comme prévu. Effrayé à l'idée de finir damné dans les entrailles de l'enfer, l'esprit de John s'est réfugié dans le seul endroit où l'amour et le bonheur ont existé un jour pour lui : sa maison. Protégé par cette force indestructible, l'esprit de John se cache de Lucifer dans les recoins de la demeure du couple Nils tente désespérément de communiquer avec Josy pour trouver de l'aide.

Lucifer rencontre régulièrement ces difficultés mineures au moment de valider définitivement le contrat passé entre lui et l'individu décédé. Il dispose pour cela d'un atout principal, Malachor un traqueur infernal. Il est invisible aux yeux des mortels et navigue entre le plan matériel et celui des esprits. Il a l'allure d'un homme grand et extrêmement mince, vêtu d'un long manteau noir qui descend jusqu'aux chevilles qui se révélent être deux pattes de bouc.

Sa posture anormalement rectiligne ne ressemble à aucune gestuelle humaine. Un large chapeau noir, aux bords abaissés, dissimule entièrement ce qui devrait être son visage.

Lorsqu'on l'observe directement, on comprend qu'il n'y a rien à dissimuler. Sous le chapeau, il n'y a ni yeux, ni nez, ni bouche. Seulement une surface noire, parfaitement lisse, semblable à une ombre solide. La lumière semble même être avalée.

Ses mains sont longues et pâles, terminées par des doigts anormalement fins et crochus. Il tient parfois une canne en bois sombre dont le pommeau représente un crâne humain. Il marche d'un pas lourd : ses sabots résonnent tandis qu'il se dirige vers sa proie.

Lorsqu'il se trouve à proximité, la température chute brutalement. Les flammes vacillent, les animaux deviennent nerveux et les ombres semblent s'allonger dans sa direction puis les portes claquent, les verres se brisent et des bruits sourds, correspondant au bruit de ses sabots, retentissent dans la pièce ou il se trouve.

Cela fait maintenant une semaine qu'il chasse l'esprit de John Nils dans toute la maison.
Ses manifestations sont de plus en plus violentes et l'idée de posséder Josy pour faire sortir John de sa tanière commence à s'installer sérieusement dans les plans de Malachor.

Si les joueurs sont tentés d'emporter le miroir en dehors de la demeure Nils, alors les messages apparaîtront sur les vitres d'une bibliothèque ou sur celles des vitres de la demeure. Le miroir est juste un gros objet encombrant et lourd.
Se retrouver face à Malachor nécessite un jet de Se Contrôler (3) pour résister à l'envie de fuir le plus loin possible tout en hurlant.

DÉVELOPPEMENT

Josy **Nils**

48 ans. Américaine. 1m60, léger embonpoint, livide, yeux cernés. Femme au foyer mariée depuis l'âge de 20 ans avec John Nils. Apeurée mais soulagée par l'arrivée de l'équipe de Channel Fear, elle parle peu mais espère réellement des réponses à ce qu'il se passe dans sa maison. Elle accueille les membres de l'équipe en tablier de cuisine. Ses cernes et le teint livide de sa peau ne laissent aucun doute sur l'épreuve qu'elle traverse.

Josy Nils est paniquée et ne sait plus comment gérer la situation. Le décès de son mari l'a déconnecté du quotidien. Ainsi elle ne mentionne pas qu'elle est bénéficiaire d'une assurance vie pour un montant de 1 million de dollars ou encore que sa mère l'a appelé pour lui dire de la rejoindre. Les papiers de l'assurance vie sont dans le secrétaire du salon, ils peuvent orienter les joueurs sur une fausse piste.

La maison

Nous sommes dans la banlieue de Waco dans un quartier populaire. Datant des années 80, la maison des Nils est somme toute commune dans le quartier. Construite à partir de plaques de bois agglomérés et trônant au milieu d'un jardin peu entretenu avec un grand garage à l'entrée de la propriété, elle nécessiterait un ravalement de façade au vu de la peinture qui s'écaille.

- La maison possède une salle à manger, un salon, une cuisine, une buanderie et 2 chambres dont une transformée en bureau. Le garage et un petit cabanon en bois dans le jardin complètent l'habitation. Le mobilier est simple et rien de clinquant ne vient se démarquer.
- La cuisine est propre même si un peu de désordre y règne. Le réfrigérateur contient encore quelques traces de l'alcoolisme de John par le nombre de bières qui y sont entassées.
- On ne voit aucun portrait de John Nils, le seul existant est dans un cadre couché sur le buffet de la salle à manger. Josy Nils a trop de peine en le voyant.
- Le miroir dans le salon est recouvert d'un drap blanc. Josy le masque autant par peur que pour ne plus penser à cette situation irréaliste à chaque fois qu'elle le voit. Elle a aussi masqué les portes fenêtres et la baie vitrée menant vers le jardin avec des draps blancs. Une dizaine de croix, de différentes tailles, ont été fixées sur le mur autour de la porte menant de la salle à manger vers le salon.
- Les manifestations ont commencé 3 jours après les obsèques de John, le 7 avril 2025. Elles se traduisent par des bruits et des messages sur le miroir du salon. Une buée le recouvre alors que la température baisse subitement. Des messages courts y apparaissent : "Josy aide-moi !" ou encore "A l'aide Josy ! Dans la minute qui suit des bruits de pas retentissent dans la pièce suivie de bruits de sabots et les objets commencent à voler dans tous les sens avant que le calme ne revienne.

Première manifestation

Alors que les membres de l'équipe de Channel Fear s'entretiennent avec Josy Nils, la température baisse et des bruits de pas résonnent sans que l'on puisse en identifier l'origine. Les joueurs peuvent voir la terreur se dessiner sur le visage de leur hôte. Elle bredouille quelques mots "Ca recommence…." et les événements s'enchaînent.

- Des bruits de pas et sabots résonnent clairement dans le salon
- La température baisse et de la buée apparaît sur le miroir
- Le premier message apparaît sur le miroir embué
- Les objets se mettent à voler et les meubles à se déplacer
- Le calme revient

Si les joueurs sont tentés de communiquer avec John en écrivant sur la buée, qu'ils auraient eux-mêmes provoquée ou pas, ce dernier répondra systématiquement en demandant de l'aide. Vous pouvez faire intervenir Malachor qui lui aussi écrira : "La dette doit être payée" ou encore "Il lui appartient".

L'exorcisme de Josy Nils
Cet événement a lieu seulement si Malachor a le temps de la posséder pour faire céder l'esprit de John Nils. Lorsque Malachor prend possession du corps, cela se traduit par un effacement total de la personnalité de Josy.

- Le corps de Josy prend une position rectiligne qui rend anormal sa posture.
- Son visage est difficile à discerner, il semble s'estomper à l'image de Malachor.
- Malachor parle à travers Josy d'une voix rauque et appelle John "Sors de ta cachette John" ou "Viens me voir John".
- Le démon provoquera la projection d'objets contre les personnes présentes dans la pièce. Des jets de Se Battre (3) ou Endurer (3) seront nécessaires.

LES TÉMOINS

QUELQUES NOMS POUR IMPROVISER

Phil Glassman, Anna Bake, Mike Samanco

Diego le voisin

58 ans. Mexicain. 1m72, cheveux noirs. Éboueur. Il est au courant du drame que vit madame Nils. Il sait que la famille Nils rencontre des difficultés de par les disputes fréquentes qu'il entend le soir. Il a assisté aux funérailles de John Nils le 07 avril par respect.

Diego est un immigré illégal qui ne possède pas de papiers. Il ne souhaite pas attirer l'attention sur lui et sera rétif à répondre aux joueurs. Il ne révélera rien de nouveau si ce n'est que John Nils l'avait aidé à réparer les fuites sur le toit de la maison qu'il loue sans rien lui demander et sans poser de questions.

M. Jeff Wilcock
44 ans. Américain. 1m85, cheveux blonds et carrure de rugbyman. Il tient l'établissement de pompes funèbres Wilcock. Il tient à disposition de madame Nils les cendres de son mari.

C'est le bureau du shérif qui a confié le corps de John Nils à Jeff Wilcock au sortir de l'autopsie. Jeff Wilcock révélera aux joueurs que Josy Nils est incapable de gérer la situation à cause de la douleur provoquée par la disparition de son mari. Les obsèques ont eu lieu le 07 avril après que la dépouille ait été restituée par le service médico-légal de Waco. Josy Nils était totalement anéantie et depuis il n'a plus de nouvelles. Les cendres de John Nils attendent dans son crématorium que quelqu'un vienne les récupérer.

- La facture des obsèques est à régler, Jeff Wilcock demandera aux joueurs s'ils peuvent en toucher un mot à Josy Nils. Il sait par une connaissance professionnelle, Paul McNay, qu'un contrat d'assurance vie couvrira largement les frais. C'est pourquoi il n'insiste pas de manière véhémente.
- Il sait qu'une autopsie à eu lieu, la préparation du corps n'a fait que confirmer les faits. Il ne sait pas pourquoi.
- Jef Wilcock sait que la mort de John Nils est étrange et fait l'objet d'une enquête de la part de la police

Le docteur Amanda Sharp

32 ans. Américaine. 1m67, blonde, distante. Médecin légiste. Enervée par la présence de l'équipe de Channel Fear, elle parle peu mais au fond d'elle ne comprend toujours pas l'origine de l'or retrouvé dans le corps de John Nils.

John Nils a été retrouvé mort dans une ruelle de son quartier et ce décès en pleine rue a poussé le procureur a demandé une autopsie. Le rapport d'autopsie effectué par le docteur Amanda Sharp conclut à une mort par septicémie plurimicrobienne d'évolution fatale suite à une occlusion intestinale provoquée par la présence d'un métal exogène, en l'occurrence 250 grammes d'or. La mort est datée au 04 avril 2025 à 17h.

- Le docteur Amanda Sharp n'a jamais été confrontée dans ses précédentes autopsie à la présence d'or et encore moins en telle quantité dans un corps.
- L'or était présent dans l'intestin grêle. Aucune trace de chirurgie ou d'endoscopie ne permet de comprendre la présence du métal précieux à cet endroit.
- Le métal semble avoir été coulé dans l'organe, prenant instantanément sa forme.
- L'or est sous scellé au bureau du shérif.
- Amanda Sharp ne voit pas d'un bon œil la présence de l'équipe de Channel fear. A ses yeux, ils nuisent à la science et aux faits scientifiques établis.
- Elle pourra commencer à admettre que cette histoire n'est pas normale si les joueurs insistent.

Le barman Josh Miller

53 ans. Américain. 1m80, cheveux gras, plus large que haut il est en surpoids. Propriétaire et barman au bar le Lucky Day. Le commerce passe avant tout le reste, l'équipe de Channel Fear est la bienvenue du moment qu'elle consomme. Josh Miller n'aime pas trop les curieux et encore moins ces salopards de journalistes à la botte du pouvoir en place.

Le bar est une caricature vivante du troquet de quartier avec ses tables usées par le temps et son comptoir en faux zinc marqué par les coudes des clients. Une chaîne de télévision du câble diffuse Golden Years sur le seul et unique écran du bar. Trois clients sont présents en plus du barman.

- John Nils était déjà bien entamé niveau alcoolisation, lorsqu'il a quitté le Lucky Day, le jour de son décès à 11h du matin.
- John venait ici pour noyer ses problèmes de couple et d'argent.
- John a évoqué, le même jour, sa possibilité d'obtenir facilement de l'argent.
- John a évoqué une certaine Lucie.

Ted Robin est un pilier de bar du Lucky Day. Si les joueurs s'intéressent à lui, il leur confirmera l'addiction de John Nils et les problèmes financiers qu'il rencontrait. John Nils lui a aussi parlé de Lucie et d'une solution qui lui permettait de régler ses dettes rapidement. Laquelle ? Ted ne le sait pas. Il demandera aux joueurs s'ils peuvent lui payer un verre à boire.

Le banquier Paul McNay

46 ans. Américain. 1m72, cheveux gominés, toujours en costume trois pièces. Chargé de clientèle au sein de la Banque OFX. Le secret bancaire interdit toute communication d'informations, il est très pressé et regarde toujours à l'accueil si son entretien n'attire pas l'attention et surtout celle de son boss qu'il déteste.

L'agence de la Banque OFX trône sur l'avenue principale de la ville de Waco entre le magasin La Pêche Pour Tous et le garage automobile de Tom O'Conelly. Un sas protège l'entrée au sein de laquelle on trouve deux guichets pour accueillir le public et quelques bureaux où les conseillers reçoivent leurs clients. Le banquier reçoit rapidement l'équipe de Channel Fear, ne souhaitant pas affoler la clientèle de passage et protéger l'image de marque de la banque. Il n'aura que dix minutes à accorder aux joueurs.

- John Nils était couvert de dettes.
- Aucuns mouvements suspects sur le compte bancaire.
- Le jour de son décès, John Nils s'est présenté à la banque vers 15h. Il était ivre et a fait un scandale.
- Il a insulté un des personnels d'accueil à qui il demandait comment déposer des pépites d'or.
- Paul McNay l'a mis à la porte de la banque en lui expliquant que l'on n'était pas au Far West.

Nelly la prêteuse sur gages

57 ans. Américaine d'origine vietnamienne. Cheveux noirs mi-longs. Dure en affaire. Le Diamant Bleu est un magasin de prêteur sur gage sur l'avenue Street Oak de Waco et comme tout bon prêteur sur gages, Nelly possède un fusil à pompe Winchester M12. John Nils est venu y vendre trois pépites d'or, mais devant la répétition des dépôts, Nelly a refusé d'en racheter plus et elle cherche à s'en débarrasser.

- Nelly Nguyen répond avec parcimonie aux questions des joueurs, elle ne souhaite pas être rattachée à la mort de John Nils. Les étrangers restent mal vus dans cette partie des USA.
- Elle lui a acheté trois pépites de dix grammes pour 1500 dollars au total. Les dates d'achats sont le premier avril pour la première pépite, le 2 avril pour les deux suivantes. Lorsqu'il est revenu le 3 avril, elle a refusé de lui en acheter d'autres.
- Elle cherche à se débarrasser des trois pépites pour ne pas être reliée à cette affaire.
- John Nils était alcoolisé mais il semblait excité et tenait un discours incohérent sur une certaine Lucie qui l'aidait.

Après le refus de Nelly de lui acheter plus de pépites, John Nils a piqué une colère noire et Nelly Nguyen a dû le menacer avec son fusil à pompe pour le faire sortir de sa boutique en lui interdisant d'y remettre les pieds. Elle ne veut absolument pas attirer l'attention sur elle. Suite à ce refus, John Nils s'est tourné vers sa banque avec les incidents dont Paul McNay parlera aux joueurs si ces derniers viennent le voir.

Le détective Phil Morton

28 ans. Américain. 1m75, cheveux très courts. Intègre, il est fan de l'émission Channel Fear. Il est excité à l'idée de passer dans la prochaine émission et n'aura de cesse de demander à l'équipe d'être flouté. Il reçoit les joueurs dans son bureau situé au milieu d'un open space bruyant avec pour seules barrières des cloisons posées au sol. Le téléphone retentit régulièrement et des cris sont poussés au loin. Le détective Phil Morton est surexcité par le fait de rencontrer l'équipe de Channel Fear !

- Il a retrouvé le corps en fin d'après-midi le 04 avril 2025.
- Il communiquera le rapport de police aux joueurs si ces derniers réussissent un jet de Percevoir (3).
- Dans sa main se trouvait un morceau de papier froissé.
- Le papier froissé est dans la salle des pièces à conviction du commissariat central. Dessus est inscrit Lucie -> S22 Agent d'affaires Discrétion exigée.

Phil Morton n'aura de cesse d'insister sur le fait que son visage doit être flouté et que son nom ne doit pas être divulgué car il risque son poste mais en même temps il ne pourra s'empêcher de demander à quel moment cet épisode sera diffusé et s'il pourra le voir en avant-première.

Highway to hell

QUELQUES NOMS POUR IMPROVISER

Ted Petersen, Phil McLane, Elizabeth Jennings

Le diable se cache dans les détails

Il prend une forme féminine et attire le chaland. La sortie d'autoroute S22 est connue pour abriter la cour des miracles sous ses deux bretelles aériennes. Sous cet ouvrage, on peut trouver un campement désorganisé de sans domiciles fixes, qui cohabite avec des toxicomanes et d'autres individus marginaux. Alors que le citoyen lambda cherche à éviter ce lieu, il est pour Lucifer un endroit regroupant tous les vices qui font son fonds de commerce.

C'est donc ici que l'on peut rencontrer Lucie qui tient un petit stand spécial ou elle négocie quelques petits services contre l'âme des individus demandeurs. Lucifer a décidé de tenir ce stand en y incarnant Lucie et compte bien profiter de la situation précaire des autochtones. Lucie n'hésite pas à faire signer ses pactes aux ivrognes, aux toxicomanes sous influence et c'est exactement ce qu'il s'est passé pour John Nils.

Un petit bout d'enfer sur Terre
On ne rencontre pas Lucie comme n'importe quel quidam. Les sans-abris, drogués et autres individus qui vivent sous cette sortie S22 de l'autoroute ne sont que des démons formant la cour de Lucie sur ce petit bout d'enfer sur Terre. Les joueurs pourront poser des questions à un sans-abri, vêtu d'un imperméable crasseux, ou encore à un drogué en recherche d'un fix. Tous nieront connaître Lucie. Les joueurs devront réussir un jet de S'imposer (4) pour enfin apercevoir Lucie.

Une fois l'entretien avec Lucie terminé, les joueurs verront tous les individus croisés sous la sortie S22 se tenir debout et les fixer. Derrière les visages transparaissent les traits démoniaques des serviteurs de Lucie. Un jet de Se Contrôler (3) sera nécessaire pour ne pas perdre une ressource et fuir immédiatement. Si l'un des joueurs se retourne, Lucie aura disparue.

Lucie
31 ans. Américaine. 1m80, afro-américaine, un rouge à lèvres rouge carmin, un tailleur sexy, une jupe courte et des bas résilles.

Lucie sait jouer de ses atouts physiques pour attirer et amadouer les futurs damnés. Mais attention, elle n'est pas une cible facile et les quelques individus qui ont tenté de l'agresser en sont restés pour leur compte : ils ne sont plus de ce monde pour les plus chanceux.

Son stand ne paye pas de mine, une table pliable de camping en formica orange sur laquelle sont posés en désordre des feuilles de papier vierges et un crayon. Un siège assorti à la table, avec un tissu orangé et des tubulures en métal doré, permet de s'asseoir.

Lorsqu'un joueur saisit une des feuilles blanches, un texte apparaît, uniquement lisible par lui. Les termes en sont très clairs : un contrat est proposé, offrant un service défini par le contractant lui-même, contre l'âme de ce dernier. Pour la signature, un crayon particulier est disponible. Lorsqu'on le saisit et que l'on commence à signer, une toute petite pointe provoque une petite incision sur l'index de la main, provoquant un petit saignement qui coule dans le cœur du crayon, ce qui permet à la personne le maniant de signer avec son propre sang. Résister à la signature du contrat est difficile, un jet de Se Contrôler (4) est nécessaire.

- Lucie provoque une peur irrésistible chez son interlocuteur si ce dernier tente de lui nuire ou de l'impressionner. Un jet de Se Contrôler (4) sera obligatoire. En cas d'échec, une vision fugace du vrai visage de Lucifer s'impose au joueur et le terrorise (libre au MJ de le décrire). Il perd une ressource et fuit les lieux.
- Le diable connaît les vices et les péchés des joueurs ; il n'hésitera pas à en user pour les tenter ou les faire céder. Un jet de Endurer (3) est nécessaire si la tentation est trop forte.
- Lucie a un contrat de prêt pour chaque joueur qui n'attend plus qu'une signature. Les termes en sont totalement négociables sauf en ce qui concerne l'obtention de l'âme.

C’est l’occasion rêvée pour le maître du jeu de pousser les joueurs dans leurs retranchements. Un désir de pouvoir, d’argent ? Ramener à la vie un être cher, éliminer un ennemi juré ? Quel que soit le souhait des joueurs, Lucie fera tout pour le rendre déloyal et obtenir un marché de dupes, comme, il en a été pour John Nils. Cependant, Lucie ne peut pas rendre quelqu’un amoureux du demandeur, seul dieu est le commercial de l’amour.

Rompre le contrat

Les solutions pour rompre le contrat avec Lucie sont simples mais terriblement difficiles en même temps. Les joueurs vont devoir essayer l’un des moyens proposés, ou en trouver un autre que le MJ jugera plausible. Il y a aussi la possibilité de tout simplement laisser John Nils être damné pour l’éternité. Ce dernier choix doit rester un dilemme moral et doit se faire poser une seule question aux joueurs : qui est réellement damné ?

- La substitution : un des joueurs conclut un contrat avec Lucie en demandant la rupture du contrat. Bien évidemment Lucie acceptera cette proposition mais n’essaiera-t-elle pas de duper le joueur qui le proposera ?
- La faille juridique : il peut être reproché à Lucie d’avoir trompé John Nils en omettant le fait que la mort par occlusion n’est pas dans le contrat. Lucie ne va pas apprécier cette méthode et un jet de S’imposer (6) est nécessaire. De plus, les joueurs devront vite évacuer les lieux pour ne pas subir la vengeance de sa cour.
- Un exorcisme : une autorité religieuse intervient et chasse le démon, permettant ainsi à l’âme de John Nils d’échapper à l’enfer et de trouver le repos. Lucie a été flouée, le contrat est toujours existant. Quel sera le recours de Lucie ?...

Lucie est ici représentée par une afro-américaine avec un comportement détaillé dans ces quelques paragraphes. Il ne faut pas que cette présentation influe la vision du MJ et restreigne les actes des joueurs. Des propositions alternatives de personnages démoniaques par le MJ ou des idées de jeu proposées par les joueurs qui enrichiraient le rôle-play ne doivent pas être écartées au profit de ce que l’auteur propose.

EPILOGUE

L’émission au nom pompeux de “L’exorcisme de Josy Nils” est perçue différemment par la critique selon le résultat obtenu par les membres de l’équipe de Channel Fear.

Si les joueurs n’arrivent pas à briser le contrat de John Nils et que Josy Nils disparaît (ou meurt) à la suite de sa possession par Malachor, la maison deviendra un lieu de pèlerinage pour tous les chasseurs de paranormal et les satanistes. Le quartier deviendra invivable, inondé d’une population douteuse, et toute la responsabilité retombera sur l’émission ce qui nuira l’image de l’équipe pour leur prochaine enquête

Si les joueurs réussissent à briser le contrat de John Nils et que Josy survit sans avoir été possédée par Malachor, l'émission sera reçue timidement par la critique. On dira de cet épisode qu’à nouveau Channel Fear tombe dans le sensationnalisme pour faire de l’audience ce qui peut causer des réticences vis-à-vis de la prochaine émission.

Si les joueurs réussissent à briser le contrat de John Nils ou non mais que l’exorcisme de Josy Nils est filmé et qu’elle survit, elle quittera définitivement la région pour rejoindre sa sœur sur la côte ouest. L’émission aura un succès d’audience devant cet exorcisme réalisé ou non par un des membres de l’équipe. La chaîne Sparks envoie l’équipe sur une nouvelle enquête avec du matériel supplémentaire et une camionnette neuve floquée au logo de Channel Fear.