



Welcome to Silent Hill



samedi 27 janvier 2007, par [greuh](#)

Nos valeureux PJ arrivent dans un petit village en fin de soirée. Le sheriff et ses deux adjoints arrivent, et récupèrent les armes des PJ. Il est important que des PNJ accompagnent ou soient appréciés des PJ. Ils sont appelés Bob et Marty dans la suite...

Au saloon, à l'accueil assez chaleureux, le barman offrant même la première tournée. La nuit avance doucement, quelques radasses usées viennent proposer leur services, un léger brouillard humide se lève, annonçant une nuit froide sur ce village des contreforts des rocheuses.

Le lendemain matin, ceux qui ont dormi au saloon se réveillent dans des lits aux couvertures moisies, ruinées. L'un des PJ a son pied qui passe au travers du plancher, et une bise froide souffle à travers les carreaux. Le groupe se rassemble, le village semble abandonné depuis une quarantaine d'années. Leurs chevaux ne sont plus que squelettes effondrés dans leur stalle, et ce qu'ils portaient corrompu comme par quatre décades d'abandon.

Ils se dirigent au bureau du sheriff, récupérer leurs armes. Celles-ci ont aussi subit le vieillissement. La winch' d'un PJ se brise entre ses mains lorsqu'il tire avec pour voir si elle marche encore.

Ils visitent le village, et découvrent au premier étage de quelques maisons comme une grande ligne, un arc de cercle ou un angle (suivant la maison) peint avec une peinture brune sur le sol. Cela semble très ancien. Ils visitent alors l'école, et trouvent dans un coin un cahier de dessins d'enfant. Les premiers dessins sont une main coupée, un fauteuil roulant, deux méchants monsieurs emmenant une petite fille qui pleure. Un des PJ, tenant le livre dans les mains, voit alors des espèces de tentacules sortir du livre et l'attaquer. Il ferme le livre et le jette dans un coin. Celui-ci s'ouvre alors tout seul à une page sur laquelle est écrit "Help me" avec les doigts, dans une teinte brune.

Bob pète un plomb et s'enfuit dans la brume qui couvre le village. Ceux qui ratent leur jet de tripes sortent aussi, à deux doigts de vomir. Pour découvrir que le village a légèrement changé en apparence : les murs sont parfois faits de bois, parfois de plaques de métal rouillé, rivetées, des chaînes et des crochets pendent des plafonds, des hommes sont crucifiés le long des poteaux qui soutiennent les auvents des maisons. Ils sont encore en vie pour certains, mais n'ont souvent plus de visage, écorché. Ils geignent faiblement dans la brise.

Le groupe décide alors de se diriger vers l'église, dans le même état que le reste. Ils y retrouvent Bob, agenouillé devant la croix tout



au bout. Ils appellent, mais Bob ne répond pas. Un des PJ lui balance un vieux missel pourri, Bob s'affale alors sur le coté, un missel (un autre) coincé dans la bouche.

Le PJ s'approche, les autres n'osant pas. Il voit que Bob a la peau couverte de mots et de caractères imprimés, comme si on les avait gravés dans sa chair et que celle-ci avait cicatrisé "en bosse". Il s'aperçoit que Bob est toujours vivant et le regarde d'un œil triste. (jet de tripes) Le PJ s'enfuit de trouille vers le reste du groupe, resté en retrait près de l'entrée dans la nef.

Au bout d'un moment, une grosse créature, d'environ 2m50, avec un tablier de boucher et une gigantesque épée, ainsi qu'une espèce de pyramide couvrant sa tête (-je me refais pas-) brise un des murs, en bois, de l'église et ramasse le corps de Bob, avant de sortir par là où il est entré.

Le groupe ressort.

Ils découvrent un grand fossé tout autour du village, et il semble neiger. Ce n'est pas de la neige, mais de la cendre. Le sol est légèrement chaud.

Ils rentrent dans une maison, et découvrent une espèce de cave, avec des dessins d'enfant un peu partout accrochés aux murs, représentant toujours une petite fille derrière des barreaux. Y'a aussi des jouets. Un des PJ lance un nounours sur un autre membre du groupe. Celui-ci se retrouve avec une tâche de jus noirâtre et nauséabond, qui suinte du nounours. Il le lâche : il se déchire et quelques boyaux en sortent sous l'impact avec le sol.

Ils sortent précipitamment, en se faisant agresser par des petites créatures humanoïdes noires d'un mètre de haut, comme faites de brume et poussant de petits gémissements

aigus, et se dirigent vers le bureau du sheriff. Ils y trouvent une petite fille, Sheryl. Au début, elle semble une petite fille normale, mais il se fait jour que c'est elle qui contrôle la ville et est complètement déjantée. Elle contrôle aussi son ami, "tête de pyramide".

En l'occupant avec des jeux (dont une partie de poker avec la petite où la mise d'un des PJ était l'âme d'un autre, si si ; une partie de adada et deux de cache cache), un des PJ détache discrètement un des types accrochés aux piliers des auvents. Celui-ci dit dans un rôle qu'il faut trouver les parents de la petite.

Ils finissent par aller creuser la tombe des parents de la fillette, dans laquelle elle s'est d'ailleurs cachée pour la partie de cache cache. La fillette relance la partie de cache cache, mais c'est tête de pyramide qui compte. Il tranchera les têtes de ceux qu'il trouvera.

Pyramid Head compte. La petite disparaît. Les PJ repèrent une petite clef d'argent autour du cou d'un des parents, arrachent la clef et détachent ainsi la tête du cadavre dont le cou n'était plus assez solide. Ils se précipitent dans la cave avec les dessins d'enfants, trouvent sous le tapis une trappe en métal avec une serrure et ouvrent : un squelette de petite fille. Les PJ commencent à le défoncer. Pyramid Head arrive. Le combat est assez féroce. Le squelette est détruit. Pyramid Head quant à lui est abattu à coup de poings et fini au pistolet.

Quand ils ressortent, le village est redevenu la ville fantôme, mais d'aujourd'hui. Les chevaux paisiblement. Ils peuvent repartir de Silent Hill.

Notes pour l'ambiance : les jeux vidéo Silent Hill 1, 2 & 3 sont de bonnes sources



d'inspiration, forcément. Le film aussi, mais uniquement pour ses images et sa musique (pas son scénario). Musicalement, la BO du deuxième jeu de la série est idéale.

Il faut ne pas chercher à tout expliquer, et improviser. L'histoire tire son sel d'une

ambiance, d'une atmosphère, du mystère. La brume et la neige cachent des choses aux joueurs, ils n'auront pas le temps d'avoir toutes les explications, et ne débriefez que si vraiment on vous le réclame, en n'expliquant pas ce que vous ne voulez pas. Soyez dur et cruel avec les PJ, cette aventure doit être difficile.