



SILENT HILL
ONE SHOT





SILENT HILL
ONE SHOT



scenario

préambule

Cette histoire prend place à notre époque dans une petite bourgade des Etats-Unis entourée d'une épaisse brume. Ce scénario n'est pas l'adaptation d'un opus de la série du jeu vidéo éponyme mais un épisode à part entière : le thème de cette histoire, son ambiance et le décor sont semblables à la série de jeux. A contrario, connaître ces jeux n'apporte aucune information supplémentaire à ce scénario. Cette histoire est prévue pour être jouée avec des personnages prêtés (fournis à la suite du scénario), des rôles prédéfinis que devront endosser les joueurs pour une unique soirée. Le scénario ne suivant pas un déroulement évident, sa structure prend une forme assez particulière parsemée de détails symboliques, aussi relisez plusieurs fois cette histoire pour pleinement l'appréhender. Il est prévu pour un groupe de 2 à 4 joueurs n'ayant pas peur d'errer presque sans but dans les ruelles embrumées de la ville maudite.

Silent Hill

Etrange ville que Silent Hill, ville portuaire nimbée d'une brume continuelle, ville fantôme où les habitants se comptent sur les doigts de la main, où de sombres ruelles sont le refuge de créatures inhumaines, où les nombreuses bâtisses abandonnées abritent de terribles secrets, où le soleil ne semble jamais percer. Voilà l'essence de Silent Hill.

La brume est partout. Elle transforme les corps, parasite les réceptions radio et sème la folie. Les bâtiments sont à l'abandon, détruits et rouillés. Les corps sont faméliques et pourris, infestés par la gangrène. Les murs et les objets se détériorent d'un instant à l'autre sans raison apparente.

Totalement à l'abandon, des voitures traînent en plein milieu de la route. Quelques unes tournent encore et, pour certaines, les clefs se trouvent même encore sur le contact. Elles fonctionnent sans aucun problème et les PJ pourront les utiliser s'ils le souhaitent. Les téléphones et les télévisions ne fonctionnent plus.

Il ne fait pas encore nuit au début du scénario. Le ciel est blême et les nuages s'amoncellent au dessus de la ville.

Sortir de Silent Hill est impossible. Aucune route, aucun panneau ne trahit la présence d'autres villes dans les environs. Silent Hill est isolée et loin de tout. Lorsque l'on cherche à la fuir, la brume s'intensifie jusqu'à ce qu'il ne soit plus

possible de voir où l'on met les pieds. Finalement le marcheur entêté se retrouvera toujours en pleine ville même s'il suivait une direction opposée. Silent Hill défie les lois de la physique et la logique.

Les personnages

La nature exacte des personnages au début de ce scénario est assez vague. Les PJ ne sont pas des habitants de la ville, ils viennent d'ailleurs. Ils peuvent toutefois se souvenir avoir rêvé de la ville, sans se souvenir exactement dans quelles circonstances. Les PJ ne se connaissent pas et pourtant ils entretiennent un étrange signe particulier entre eux : toute la surface de leurs dos est tatoué d'un grand pentacle, un symbole occulte (cf. illustration). Ils ne se souviennent pas avoir jamais eu ce tatouage, d'ailleurs ils ne se souviennent de rien. Ne répondez pas ou restez évasif quant à leurs connaissances, répondez au cas par cas comme bon vous semble. Le but étant de jouer sur les non-dits : rien ne prouve qu'ils existent dans cette histoire et même eux ne sont pas capables de prouver qu'ils existent autrement que "physiquement" (leurs personnages n'ont pas de noms par exemple). À l'image de la ville, leurs esprits sont embrumés. Afin de rajouter au mystère, vous pouvez débutez ce scénario dans les cellules et ne faire la distribution de personnages qu'ensuite, après quelques minutes d'acclimatation. Que font-ils ici et qui sont-ils ?

Dès qu'un personnage commence à stresser, sa vue se brouille et son regard est parasité (des petits points blancs se forment dans son champ de vision, comme un écran de télévision avec de la neige). Il subit alors des malus à tous ce qui touche à sa perception pour une durée plus ou moins grande (jusqu'à ce qu'il se soit calmé).

Armes

Dans cette ville, il est impossible de trouver des balles pour des armes à feu. Des revolvers, des semi-automatiques, des fusils de chasse peuvent être découverts mais tous sont vides. Toute munition semble avoir disparu. Si les personnages en parlent aux habitants, on leur répondra qu'ils ont récupéré toutes les balles pour la cérémonie du Dieu de la Mort. Qui est "Ils" ? Le Culte du Dieu de la Mort bien sûr.

Les personnages devront donc se rabattre sur des barres de fer, des couteaux ou des battes de base-ball.

Les cellules grises

Les personnages se réveillent d'un cauchemar dont ils ne se souviennent déjà plus. Quelqu'un vient d'ouvrir la porte de la cellule dans laquelle ils se trouvaient (c'est le bruit qui les a réveillés) mais ils n'ont vu/ne voient personne. Ils se trouvent tous dans une petite prison, dans ce qui pourrait passer pour des cellules de dégrisement. Ils sont chacun dans une salle différente. Le gris est la couleur dominante et les murs sont éraflés, grattés, griffés, taggés (“No-Hoper point”, “(prénom effacé) aime (prénom effacé)”, etc.).

Les pistes

Parmi toutes les cellules ouvertes, une n'est pas comme les autres. Des éclaboussures de sang se trouvent sur le mur et sur le sol.

Le bureau du shérif, qui se trouve à l'entrée du bâtiment, recèle quant à lui de nombreuses informations intéressantes. Un plan de la ville est accroché au mur, au fond de la pièce. Sur le bureau sont posés un rapport de police, une radio allumée ainsi qu'une petite boîte (format boîte à chaussures). Par contre, étrangement, il n'y a aucune trace de la présence des personnages. Rien.

Le rapport de police

Un post-it à la couleur passée est collé sur le rapport vraisemblablement laissé par le shérif : “aller chercher le rapport d'autopsie”. Le rapport consiste en un constat de décès d'un adolescent. Certaines informations sont floues ou illisibles. Le nom du mort est inconnu. Les circonstances de la mort ne sont pas indiquées ni le lieu où l'on a retrouvé le corps.

La radio qui grésille

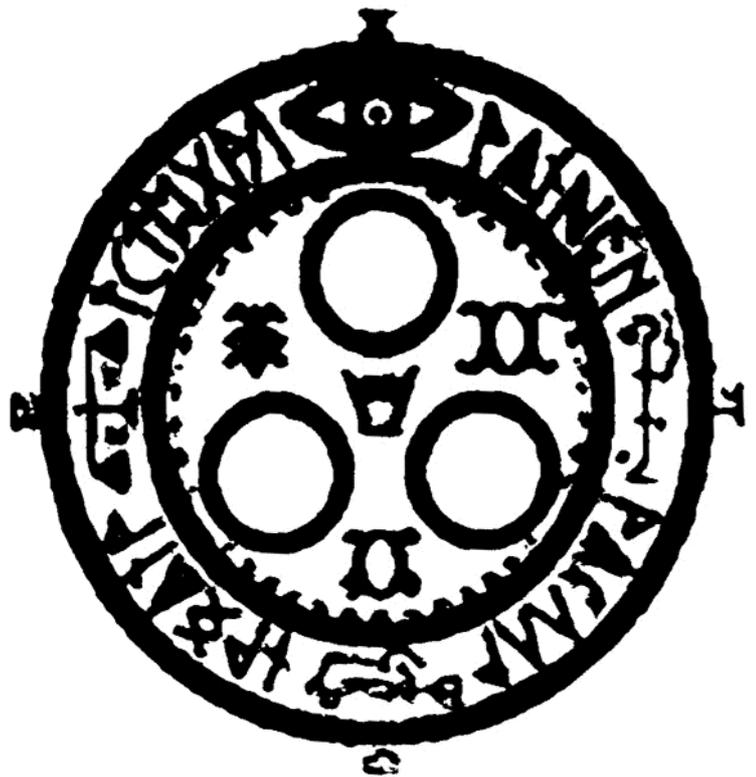
Aucune station n'est disponible et seul un peu de neige est audible. A priori cet objet n'a donc aucune valeur mais ce n'est pas tout à fait vrai. En effet, quand cette radio se trouve dans les parages de créatures inhumaines, elle se met à grésiller de manière plus ou moins forte et cela en fonction de la distance les séparant. Elle constitue donc un bon détecteur d'ennemis. Mais attention, n'importe qui peut entendre les sons émanant de cette radio et il n'est pas impossible que des monstres soient guidés par les bruits parasites...

La boîte

Comme l'indique les notes inscrites sur la boîte, celle-ci contient toutes les affaires personnelles du mort quand il fut retrouvé : le flyer d'un magasin de tatouages, la photographie d'une adolescente (photomaton) et une clef avec le numéro 313.

La morgue

Elle se trouve dans les sous-sols du poste de police. Elle est froide, vide et ne contient aucun rapport. Un ongle rouge est tombé dans la rigole sanguinolente d'une table d'autopsie et un appareil photo est posé sur une étagère. Le rapport et le mystérieux corps sont donc introuvables. Par



contre l'une des chambres froides contient un Sans Visage qui gigote et fait du bruit.

Si les personnages utilisent sur eux l'appareil photo (de type polaroid) celui-ci ne les fixera pas sur les clichés. Effectivement et à l'inverse de tous les autres habitants et créatures de Silent Hill, les PJ ne font pas parti du véritable monde de Seth. Ils n'existent pas vraiment.

de charybde en scylla

La suite de ce scénario est structurée suivant les lieux que les personnages peuvent visiter et les différents éléments qui pourront leur arriver. Pour chaque lieu est décrit les personnages et les indices s'y trouvant. Tout lieu visité une seconde fois se trouve recouvert de rouille comme si l'endroit avait été laissé à l'abandon depuis des dizaines d'années.

Les lucioles

De temps en temps, au fur et à mesure de leurs pérégrinations, les personnages pourront rencontrer des lucioles volant dans les ténèbres, lumineuses et reposantes disparaissant dans de sombres recoins.

Certaines ruelles sombres...

Certaines petites rues ressemblent à toutes les autres puis en avançant, d'un seul coup, le noir s'installe telle une ombre opaque qu'aucune lampe torche ne peut illuminer. Des Rampants vivent généralement à l'intérieur de ces ténèbres attendant qu'un badaud s'avance à la périphérie du noir pour l'attaquer. Sur le mur d'une de ces ruelles se trouve un graffiti disant : “Aidez-moi, je suis en enfer !”. À d'autres endroits, dans d'autres rues, les personnages pourront régu-

les habitants

Les PJ vont rencontrer des personnes qui sont pour la plupart (pour ne pas dire toutes) dérangées. Les habitants semblent cacher des secrets et ne pas se rendre compte du cauchemar qui les entoure. Ils se comportent anormalement et leurs discours sont contradictoires et fluctuants. Par ailleurs, ils disparaissent et réapparaissent sans logique aucune.

Potentiellement, les habitants de Silent Hill savent tout sur tout. Ce sont les fruits du cerveau de Seth. Mais ne vous sentez pas obligé de donner toutes les informations indiquées ci-dessous dès la première rencontre avec un habitant. Au contraire, ménagez vos effets et vos révélations pour rythmer cette histoire et pour permettre aux PJ de comprendre ce qui se passe petit à petit, au fur et à mesure de leur progression.

À propos de Silent Hill

Ils savent que des habitants, des lieux, des morceaux de la ville disparaissent : Tous ce qui est heureux fini assassiné et tous ce qui laisse trop espérer est condamné à mort par le Polycéphale, le tueur aux multiples têtes.

À propos de Lynn Madison

C'est une fille parfaite, un amour, un ange tombé du Paradis. Oui, c'est bien elle sur la photo trouvée dans la prison. Elle est fragile et ne doit pas être brutalisée. Elle est le centre de ce monde.

À propos du Culte du Dieu de la Mort

Les créatures inhumaines de Silent Hill, les monstres tapies dans les ténèbres veulent réveiller le Dieu de la Mort pour qu'il accomplisse son pouvoir : détruire le monde. Ils recherchent Lynn pour la sacrifier, pour définitivement détruire l'espoir de ce monde.

À propos de Seth

C'est le dieu de la mort, il a droit de vie et de mort sur tout le monde. Tous le connaissent, il est l'âme de Silent Hill mais personne ne l'a jamais vu. Il peut faire disparaître n'importe qui par la force de sa simple volonté. Il est omnipotent et omniscient. Le Dieu de la Mort n'est pas encore réveillé mais ce n'est plus une question de temps, c'est une question de volonté.

À propos des PJ

Les personnages sont là pour permettre sa renaissance ou sa chute. Sans eux, rien n'est possible. Ce sont les messagers. Les voici à un instant crucial de leur existence : ils doivent découvrir le secret de Silent Hill et décider du destin de cet univers !

lièrement apercevoir des affiches représentant Lynn, la jeune fille de la photo. Elle semble être partout dans la ville.

Fallen Angel, magasin de tatouages

Le Fallen Angel est une petite boutique de tatouages située en centre ville. La devanture présente de nombreux

modèles dont le symbole occulte que les personnages arborent sur leurs dos. La lumière est allumée à l'intérieur. Le magasin n'est pas fermé et une petite clochette tinte quand la porte d'entrée s'ouvre. Le seul détail intéressant de l'endroit consiste en sesh petites sculptures de plastique et de plâtre évoquant des créatures monstrueuses, disposées en demi-cercle sur le sol, près de la caisse. Trois Rampants se trouvent dans l'arrière boutique.

Une jeep qui se gare

Cet événement peut avoir lieu quand vous le souhaitez. A l'extérieur, près du bâtiment où se trouvent les personnages, un bruit de moteur se fait entendre et une voiture s'arrête.

Un grand homme d'une cinquantaine d'années descend de sa jeep et regarde dans les environs, il semble chercher quelque chose. Si les PJ l'interpellent il dira s'appeler Douglas (il s'appelle Douglas Morris mais les personnages n'ont pas besoin de le savoir) et expliquera être venu à Silent Hill pour voir son fils, Charles. Il a reçu un appel de lui ce matin mais il n'a rien dit au téléphone. Depuis il n'a pas réussi à le joindre. Il ne sait pas où habite son fils et ne parvient plus à trouver son chemin. Il est perdu. Il pourra indiquer que son fils adore les comics et traîne souvent dans les librairies. La seule photo qu'il possède de son fils est totalement floue et ne permet pas de le reconnaître.

Il s'agit du père de Seth, que celui-ci a appelé quelques minutes avant de chercher à se donner la mort. Ses parents sont divorcés et son père habite Pale Ville (à environ 25 Km de Silent Hill). Au contraire de sa mère, Seth aime beaucoup son père qu'il ne voit que très rarement.

Douglas peut faire office de victime. Afin d'augmenter la tension et pour mettre en garde les personnages concernant le Polycéphale, il peut être tué par celui-ci (ce qui n'est pas non plus une raison pour laisser vivre les autres habitants).

Silent Hill Old Library

Si un personnage émet l'idée de se rendre dans une bibliothèque, mentionnez-lui la présence de ce vieil immeuble dans les rues de Silent Hill. Comme la très grande majorité des bâtiments de la ville, il est laissé à l'abandon. Personne ne se trouve à l'intérieur et les personnages n'auront donc pas à se presser pour effectuer des recherches.

Symbole occulte

Si les PJ recherchent un livre sur l'ésotérisme pouvant parler de la marque tatouée sur leurs dos, ils pourront mettre la main, dans un dictionnaire des symboles occultes, sur ceci : le pentacle représente le dieu connu sous le nom d'Halo du Soleil. Il symbolise aussi le groupe religieux attaché à son culte. Deux des cercles représentent la résurrection et la charité. Le troisième cercle représente le présent, le passé et le futur.

Histoire de la ville

Les personnages peuvent se renseigner sur Silent Hill et sur les événements importants ayant abouti à la disparition de la plupart des habitants. Sur la ville elle-même, aucun document traitant de son histoire ne semble exister. Par



contre, il est possible de découvrir des allusions à la mort d'un adolescent, retrouvé dans sa maison, assassiné par le "culte du Dieu de la Mort". Aucun nom n'est donné, pas plus qu'un lieu précis ou une date. Les articles qui suivent font alors état de disparitions d'habitants de plus en plus nombreuses...

Coupages de presse

Durant leurs recherches concernant Silent Hill et les événements s'y étant déroulés, les PJ pourront tomber sur quelques coupures de presse parlant toutes de Lynn Madison : son premier job trouvé au Fallen Angel ; ses différents emplois du temps (ce qu'elle mange, ce qu'elle a vu au cinéma, etc.) ; sa rupture avec son petit ami qui s'est foutu d'elle ; le meurtre de son petit ami (qui n'a pas de nom), etc. La totalité des entrefilets parlent de Lynn. Le reste est illisible.

Chez Lynn Madison

Trouver l'adresse de Lynn est affreusement simple : un coup d'œil dans n'importe quel annuaire indique uniquement l'adresse de la jeune fille ! Toutes les autres adresses sont floues ou illisibles.

Charles

En arrivant près de chez les Madison, les PJ pourront croiser un enfant jouant au ballon contre la barrière blanche de la maison. Il s'agit de Charles. Il a 8 ans et porte une casquette avec le fameux symbole occulte. Il acceptera de par-

ler aux personnages à la condition qu'ils parviennent à l'attraper. Pour cela, il leur demande de fermer les yeux et de compter jusqu'à 6 (le nombre de balles d'un revolver).

Il n'est toutefois pas très dur à attraper et expliquera avoir acheté la casquette au magasin de comics, le Paradise Lost. Il sait que Lynn n'est pas là et que si elle n'y est pas, c'est qu'elle se trouve soit au lycée, soit à la boutique de tatouages (son job du week-end).

Charles n'est autre que Seth enfant. Son père est Douglas, l'homme arrivé en jeep mais ces deux là sont condamnés à ne pouvoir se rencontrer. Si les PJ sont avec Douglas a un moment ou un autre, ils ne pourront voir Charles et vice et versa.

A l'intérieur

La porte d'entrée de la maison des Madison est fermée, la porte arrière par contre est ouverte. Il s'agit d'une maison typique du coin, à un étage. Personne ne se trouve à l'intérieur. Dans la chambre de Lynn, dans un tiroir de son bureau sont rangées des lettres d'amour qu'on lui a écrites. Toutes plus enflammées les unes que les autres, elles sont signées "S".

La serre au fond du jardin

De part la fenêtre de la chambre de Lynn ou en passant par la porte de derrière, il est possible de voir une serre au fond du jardin dans laquelle volent de nombreuses lucioles. L'intérieur de la serre est rempli de fleurs d'un même type : des pensées. Tous les PJ qui rentrent dans ce lieu reçoivent

un message mental différent (une pensée, une réflexion de Seth). Techniquement, écrivez ces phrases sur des feuilles différentes et transmettez en une à chacun de vos joueurs. S'ils sont plus ou moins de 4, modifiez-les pour obtenir autant de phrases que de joueurs.

1. Peux-tu garder un secret ? Je suis amoureux, plus rien n'a d'importance, mais je ne sais pas ce qu'elle en pense.

2. Je n'en peux plus, je deviens fou. Je n'arrive pas à me la sortir de la peau. Elle est partout.

3. Surtout ne le répète à personne. J'ai pris le revolver de maman et plusieurs balles. Au cas où.

4. Chut. Ne dis pas un mot. Tout est perdu. S'en est fini. Je dois mettre fin à tous ça.

Silent Hill High School

Le lycée est un grand bâtiment à deux étages. Les courants d'air font claquer les fenêtres aux vitres brisées et les Rampants s'y trouvent nombreux, dissimulés dans les coins sombres et sous les escaliers décrépis. Les couloirs, longs et labyrinthiques, sont parsemés des corps de profs et d'élèves crucifiés, empalés sur de longues barres de fer rouillées et emprisonnés par des grilles de barbelés.

Le casier

Au rez-de-chaussée se trouve une interminable rangée de casiers, tous numérotés et servant habituellement aux élèves pour entreposer leurs affaires de cours. C'est ici que doit être utilisée la clef pour le casier n° 313. À l'intérieur rien mis à part une lettre déchirée en mille morceaux. Sur cette feuille de papier blanc est inscrit plusieurs fois le même mot : Silent Hill mais certaines lettres sont foncées, repassées et repassées encore : **SiEnT Hill**.

Mr Morris

Un homme encore vivant se trouve à l'intérieur, dans la salle d'arts plastiques. Mr Morris pleure, à moitié fou, devant des sculptures étranges représentant les créatures inhumaines entraperçues dans la rue. C'est un homme d'une quarantaine d'années, brun, professeur d'arts plastiques. Il voulait se suicider mais vient de s'apercevoir qu'il n'y a pas de balle dans l'arme ! Mr Morris est la représentation que se fait Seth de lui-même à 40 ans. Dès que les personnages auront le dos tourné, il s'enfuira, effrayé.

Paradise Lost, Comics Shop

Le Paradise Lost est une librairie spécialisée vendant des comics et des objets dérivés de séries (jouets, figurines, poupées, portes clés, mugs, etc.). Dans la réalité, Seth travaillait ici en tant que vendeur après les cours. À la caisse justement, se trouve un comics qui n'est pas rangé dans les rayons, qui n'a pas été payé (la caisse est ouverte) et qui n'a pas été volé. Le comics ne porte pas de n° de série, c'est une one-shot, un épisode indépendant, une histoire complète avec un début et une fin. Le titre du comics est "Gun Dream" on peut voir sur la couverture un jeune homme de dos se visant la tempe avec un revolver. Par delà le jeune homme se trouve une fenêtre, une puissante lumière blanche en émane, assombrissant totalement les contours du garçon. Sa tête bouge toute seule sur l'illustration et il est impossible à identifier. Les pages intérieures sont vierges.

le fin mot de l'histoire

Seth Charles Morris est un adolescent qui veut en finir avec la vie. Il est à bout et ne voit pas comment il pourrait s'en sortir. Il aime follement Lynn une fille de sa classe avec qui il est ami mais qui ne l'aime pas d'amour. Il en est totalement malheureux, désespéré. Il ne voit pas comment il pourrait continuer à vivre sans elle et sans son amour. Il se sent profondément seul et croit que personne ne le comprend. Il ne parvient plus à prendre du recul. Son existence est fichue et il pense à en finir. Il pointe un revolver sur sa tempe et prend sa respiration. Juste avant de commettre l'irréparable, il cherche en lui, dans son subconscient une lueur d'espoir, quelque chose à laquelle se retenir.

C'est ici qu'entre en scène les personnages, électrons libres provenant des cellules grises de Seth et bien malgré eux "élus" qui vont permettre sa renaissance ou sa chute. Les PJ arrivent vierge de tout a priori dans cette histoire, ce sont les juges et bourreaux de Seth, qui ont été invoqués par le jeune homme pour se forger une opinion et pour décider à leur insu de l'issue de ce monde.

Les personnages font donc partis du cerveau de Seth, de son monde intérieur et vont errer dans la ville. La réalité de Silent Hill n'est pas définie dans ce scénario, ce sera à vous de décider ou de faire planer le mystère : Est-elle une création mentale de Seth représentant la ville où il vit de manière totalement maléfique ? Une adaptation de son jeu vidéo préféré (Silent Hill) où prennent place les événements importants de sa vie ou effectivement belle et bien la ville où il vit telle qu'elle est et que Seth se représente simplement dans sa tête ?

la chambre close

Le retour des lucioles

Introduisez cet événement si les PJ émettent l'idée de trouver le lieu de culte du Dieu de la Mort ou l'endroit où est retenue Lynn, une fois qu'ils ont toutes les cartes en main ou de façon artificielle s'ils sont perdus.

Une fois la nuit tombée, les lucioles qu'ont pu croiser les personnages au cours du scénario se font plus nombreuses et toutes se dirigent dans la même direction. Les Sans visages, les Echassiers, les Rampants et les animaux font de même. Tous se rendent vers la maison de Seth pour le final.

La maison de Seth

Cet endroit est totalement sous le contrôle de Seth et n'apparaît plus sur aucune carte, la maison est introuvable. L'adolescent se sent seul, oublié de tous et sa maison disparaît avec lui.

Extérieur

La maison est typique de Silent Hill, pour tout dire elle ressemble énormément à celle des Madison. C'est une maison blanche d'un étage entourée d'un petit jardin. La brume est épaisse. Les lucioles et les créatures (qui n'attaquent pas,

attendant l'arrivée du Polycéphale) se sont réunies dehors. Les fenêtres sont closes et ne permettent pas de voir à l'intérieur. Par contre, au premier étage, par delà les rideaux blancs d'une fenêtre fermée, les PJ peuvent distinguer une forte lumière provoquée par un attroupement de lucioles.

Intérieur

L'intérieur est sombre : la salle principale est seulement éclairée par la pâle lumière provenant de l'extérieur. Les murs sont taggés en de multiples endroits toujours par la même phrase : "Je ne t'aime pas" (ce qu'a répondu Lynn à Seth après sa demande).

Un escalier en colimaçon se trouve au fond de la pièce quelque peu dissimulé par 4 immobiles mannequins de plastique au teint livide. Ils sont à l'image de Douglas (le père), Charles (l'enfant), Mr Morris (le professeur) ainsi que d'une femme d'une quarantaine d'années, habillée en tailleur strict, ses cheveux roux attachés, un ongle rouge manquant à l'un de ses doigts. Elle est la mère de Seth que celui-ci considère comme toujours absente, jamais là quand il en a besoin - ce qui explique pourquoi elle n'est pas nommée et pourquoi les PJ ne l'ont pas vu du scénario. Elle est médecin (légiste) à Silent Hill et c'est elle qui devra se charger de l'autopsie de son fils en cas de décès.

Lynn se trouve là aussi, portant un haut noir par delà lequel est visible un imposant tatouage d'ailes noires. Elle est effrayée et se cache lorsqu'elle entend les personnages arriver. Elle ne comprend pas ce qui se passe et se sent prisonnière d'un cauchemar sans fin. Si les personnages n'ont rien compris à l'histoire, elle pourra leur expliquer certaines choses en rapport avec "le fin mot de l'histoire" (selon votre bon vouloir).

Le Polycéphale ne tardera pas à faire son entrée accompagné de son cortège de créatures toutes plus affreuses les unes que les autres. Bien sûr, il cherchera à tuer Lynn et les PJ. Une bataille désespérée peut alors s'en suivre mais le seul moyen d'en finir véritablement sera de monter au premier étage et de parler avec Seth.

La chambre à l'étage

L'étage ne comporte qu'une seule et unique porte. La porte qui mène à la chambre de Seth. Celle-ci est fermée et ne peut être ouverte autrement qu'avec des mots. En tendant l'oreille les personnages pourront distinguer la forte respiration et les pleurs de l'adolescent. C'est ici que tout doit se jouer et c'est d'ailleurs la seule scène véritablement importante de ce scénario. Tout va dépendre des personnages, de leurs attitudes et de leurs mots. S'ils parviennent à le consoler un peu, à le laisser espérer, ils auront réussi et la porte s'ouvrira. Par contre s'ils lui disent d'appuyer sur la détente (ou quelque chose du même acabit), si leur discours est mal assuré, Seth pourra le prendre au pied de la lettre et tirer !

Dans tous les cas, quoiqu'aient dit les personnages, la porte de la chambre s'ouvrira. Celle-ci est tapissée de photos, de sculptures de monstres, de comics et de photos de Lynn. Seth se trouve dos aux personnages, face à une fenêtre aux rideaux tirés, assis sur son lit, la main sur le revolver volé à sa mère (et donné par son père lorsque ses parents ont divorcés).

Lui seul à l'arme qui peut détruire l'univers des personnages, le monde de Silent Hill : son cerveau ; et ce sont les paroles des personnages qui décideront de son destin.

Conclusion

Réussite - Seth est sauvé

Il lâche le revolver qui tombe au sol. Des lucioles apparaissent et emplissent la pièce. Seth se lève et se tourne vers les personnages, les larmes aux yeux. Il les remercie et les serre dans ses bras. Une lumière chaleureuse illumine la pièce jusqu'à aveugler les personnages qui disparaissent dans un fondu au blanc immaculé.

Echec - Seth se suicide

Pan. Le temps est suspendu dans la chambre. Le corps de Seth tombe et troue le sol dévoilant un puit de ténèbres. Les personnages ne peuvent plus sortir de la pièce dont les dimensions diminuent. Sautant par le trou noir, les personnages parviennent dans la morgue sous la prison et peuvent lire le rapport d'autopsie de la mère de Seth : Nom de la victime : Seth Charles Morris. Mort par balle. Suicide. Un hurlement inhumain se fait entendre puis le Polycéphale surgit d'un coin sombre tandis que la lumière s'assombrit progressivement jusqu'à ce qu'il fasse totalement noir.

bestiaire

Dans ce scénario, les personnages vont être confrontés à des créatures monstrueuses, issues de leurs pires cauchemars (ou plutôt des pires cauchemars de Seth : ses démons intérieurs). Voici donc quelques unes des immondes créatures qui pourront être rencontrées. Aucune ne possède de points de vie. Elles ne peuvent mourir que si vous le décidez et quand vous le décidez. La plupart du temps, ce sont des créatures lentes, décharnées, quasiment aveugles, dégageant une odeur de putréfaction désagréable et s'exprimant par des sons inhumains. Elles hantent sans but les rues de la ville et les personnages ne seront jamais à l'abri d'une rencontre malencontreuse. Faites les intervenir quand vous le voulez !

Les Sans Visages

Le visage vierge et le corps imberbe ne peuvent laisser penser que les Sans Visages ont été humains dans le passé. Tués par le Polycéphale, ils constituent le plus gros des créatures de Silent Hill. Ils errent, hagards, dans la ville. Les traits de leurs visages ne sont pas totalement inexistantes, ils semblent plutôt effacés, érodés par les années. Il est possible parfois de voire un semblant d'oreille, une forme de nez ou un œil atrophié encore apparent. Leur principale particularité reste ces deux paires de longs crocs, de pics tranchants qui se font face au menton et au front.

Les Echassiers

Les Echassiers sont des créatures humanoïdes au visage absent parcouru par une atroce gueule sanguinolente, à la peau blanche comme le lait, sillonnée par des veines viola-

cées. Ces créatures nues, ont des jambes droites et tendues qui semblent avoir été fondues sur des échasses. Leur démarche est saccadée et leurs mains sont terminées par d'immenses griffes noires tranchantes.

Les Rampants

Les Rampants ressemblent aux Echassiers, exceptés que leur corps est coupé net au niveau de la taille. Ils se déplacent à l'aide de leur avant bras et rampent pour mordre ou pour attraper leur nourriture.

Les animaux

La plupart des animaux et des insectes de Silent Hill sont des caricatures de leur état normal, sans peau et à l'apparence squelettique. Les oiseaux de grande amplitude à l'allure de ptérodactyles n'hésitent pas à donner de violents coups de bec osseux et les chiens aux multiples têtes, mutilés sous les coups des oiseaux, traînent leurs carcasses à la recherche de proies...

Le Polycéphale

Le Polycéphale est la pire incarnation de Seth, le tueur d'espoir qui est en lui. C'est une créature de près de 2 mètres de haut, à la démarche brusque, possédant de multiples têtes émergeant de son cou. Ces têtes difformes, à l'image de celles des autres créatures, ne possèdent pas vraiment de visage car elles bougent tellement vite et sans jamais s'arrêter qu'il est impossible de discerner ses traits. Ses mains sont de longs couteaux acérés. Son but : détruire l'espoir qui pourrait encore exister à Silent Hill. Il pourchassera les PJ et toutes les personnes encore vivantes et surgira à chaque fois que les personnages penseront avoir fait un grand pas.

prétirés

Les personnages prétirés présentés sont des caricatures d'êtres humains. Ils sont ternes, peu compétents et peu caractérisés. Ce sont des personnages "vides", des juges et des bourreaux, des créatures quasiment vierges, à l'apparence commune modelée par l'inconscient de Seth. Ils n'entrent en jeu que pour décider du sort de Silent Hill.



SILENT HILL

L'homme rasé

L'homme rasé a une cinquantaine d'années et est très grand. Il a le crâne et le visage rasé. L'homme est robuste et vif et porte un marcel blanc surmonté d'une chemise à manche courte bleutée. La boucle de la ceinture qui tient sont jean troué a la forme d'une tête de mort.

Caractéristiques	
Force 4	Charisme 3
Constitution 4	Esprit 4
Agilité 3	Perception 3

Informations supplémentaires

Vie 17
Sang-froid 18
Adrénaline 2

SIL ÉNT HILM



L'adolescent

L'adolescent a les cheveux châtain mi-longs. D'une taille moyenne, il arbore un t-shirt noir représentant un démon ailé à tête de bouc. Ses avant-bras sont bandés par d'épais bandages. Pour autant aucune blessure n'est visible dessous. Il porte un pantalon ample teinté de gris, de bleu et de noir.

Caractéristiques

Force 4	Charisme 3
Constitution 3	Esprit 3
Agilité 4	Perception 4

Informations supplémentaires

Vie 15
Sang-froid 13
Adrénaline 4

SIL ÉNT HILM



La jeune femme

La jeune femme a une vingtaine d'années, les cheveux longs cuivrés et lisses. Fine, elle porte un pull en laine sur lequel est brodé sept formes abstraites. De petits anneaux aux oreilles, un collier ras du cou noir, quelques bagues argentées aux doigts ainsi qu'un jean taille basse noir achèvent sa description.

Caractéristiques

Force 3	Charisme 4
Constitution 3	Esprit 3
Agilité 4	Perception 4

Informations supplémentaires

Vie 15
Sang-froid 13
Adrénaline 4

SIL ÉNT HILM



L'homme brun

L'homme brun a la trentaine et est assez grand. Ses cheveux sont plutôt courts bien que des mèches sombres viennent parfois cacher son regard bleu. Il est mal rasé et porte une chemise grise rentrée dans son jean délavé. La montre argentée qui se trouve à son poignet est cassée, les aiguilles bloquées sur le 12.

Caractéristiques

Force 4	Charisme 4
Constitution 3	Esprit 3
Agilité 3	Perception 4

Informations supplémentaires

Vie 16
Sang-froid 13
Adrénaline 3

SIL ÉNT HILM



La femme

La femme a une quarantaine d'années, les cheveux courts bruns coiffés en bataille. Elle porte un tailleur anthracite et une chemise blanche. Le rouge de ses lèvres est passé au violacé, le vernis rouge de ses ongles est écaillé, ses collants griffés et ses talons hauts paraissent rayés.

Caractéristiques

Force 3	Charisme 4
Constitution 3	Esprit 4
Agilité 3	Perception 4

Informations supplémentaires

Vie 15
Sang-froid 15
Adrénaline 3

regles

caractéristiques

Les caractéristiques, au nombre de 6, sont séparées en 2 groupes distincts : les caractéristiques physiques et les caractéristiques mentales. Chacune d'entre elles possède un niveau variant entre 1 et 6, la moyenne étant située entre 3 et 4. Ces niveaux permettent d'évaluer le personnage.

Les 3 caractéristiques physiques sont les suivantes :

La force (abréviation : FOR)

Cette caractéristique représente la puissance brute mais aussi la capacité à tirer partie de sa musculature. Elle sert lors d'efforts physiques violents.

La constitution (abréviation : CON)

La constitution représente l'endurance, la condition physique, la résistance aux blessures, à la faim et aux maladies. Une forte constitution peut signifier que le personnage est grand ou obèse.

L'agilité (abréviation : AGL)

L'agilité reflète le contrôle du personnage sur son corps. Elle représente les réflexes, la coordination des membres et la souplesse. L'agilité permet, par exemple, d'esquiver un coup de poing ou de nouer une corde solidement.

Les 3 caractéristiques mentales sont les suivantes :

Le charisme (abréviation : CHA)

Le charisme représente la personnalité, le charme, la capacité à séduire par les mots, l'aura émanant du personnage.

L'esprit (abréviation : ESP)

L'esprit mesure la capacité de réflexion de l'individu, son raisonnement, sa culture générale, sa vivacité, sa lucidité et sa capacité de mémorisation.

La perception (abréviation : PER)

La perception représente la faculté d'observation et le degré d'attention du personnage. Elle permet de remarquer les détails, même insignifiants.

résolution d'actions

Nous voici arrivés au point de règle le plus important du jeu : la résolution de l'action d'un personnage par un jet de dés. Techniquement, comment cela se déroule-t-il ?

Le joueur explique au meneur ce qu'il souhaite que son personnage accomplisse. Le meneur détermine alors les deux caractéristiques en rapport avec l'action tentée. Le joueur lance alors 2D6 (deux dés à six faces). Pour réussir son action, le résultat du jet doit être égal ou inférieur au score des deux caractéristiques additionnées. Si le résultat est supérieur, c'est un échec.

Exemple : Julien souhaite que son personnage, Rick, escalade un mur de pierres. Le meneur lui demande alors d'effectuer un jet de FOR+AGL. Le personnage de Julien a 4 en Force et 4 en Agilité. Il doit donc avec ses deux dés faire un score égal ou inférieur à 8. Il lance les dés et obtient 5 et 4, ce qui fait 9. Il rate donc son jet : il ne parvient pas à grimper le mur en question. Si les dés avaient affiché 5 et 3, il aurait réussi son action de justesse.

Quand le résultat d'un jet d'action est un double 6, le jet est obligatoirement raté (et cela même si le personnage possède les deux caractéristiques requises à 6). Inversement quand le résultat des deux dés est un double 1, l'action est obligatoirement réussie.

Si aucun duo de caractéristiques n'est en rapport avec l'action que souhaite effectuer le joueur, le meneur peut décider de n'utiliser qu'une seule caractéristique qui sera multipliée par deux.

Exemple : Le meneur souhaite savoir si Rick remarque que quelqu'un l'observe lorsqu'il tente d'escalader le mur de pierres. Il demande donc à Julien de faire un jet de PER \times 2. Son personnage possède 3 en Perception, ce qui lui fait 6. Il lance les dés et obtient 2 et 3 : le jet est réussi. Le personnage de Julien s'aperçoit que quelqu'un est en train de l'épier...

bonus et malus

Dans certaines circonstances, les actions d'un personnage peuvent être plus difficiles (ou plus faciles) à réaliser qu'habituellement. Il est plus difficile de conduire quand il

pleut, de lancer un caillou sur une cible en mouvement qu'à l'arrêt; il est plus facile de grimper à un mur quand il existe des appuis, etc.

Une échelle de modification permet donc au meneur de simuler ces différentes difficultés ou facilités. Cette échelle est comprise en -4 et +4 et est à ajouter au résultat d'un jet de dés. Un malus de -4 signifie que l'action est très dure à réaliser tandis qu'un bonus de +4 indique que l'action est quasiment inratable (il ne devrait même pas y avoir de jet à faire, tellement elle paraît simple).

Le MJ est seul juge quant à l'estimation de la valeur de ces bonus et malus ainsi qu'aux situations qui requièrent leurs applications.

marge

La marge est la différence entre le total du duo de caractéristiques et le résultat du jet de dés. Cette marge informe sur la qualité de l'action, qu'elle soit réussie ou ratée. On parle de marge de réussite (MR) quand le jet est réussi et de marge d'échec (ME) quand le jet est raté. Un jet réussi de justesse (avec une marge nulle) indique que le personnage a réussi son action de peu. Un jet avec une grande marge de réussite indique que le personnage a parfaitement réussi son action et, qu'en plus, il n'a pas éprouvé de difficulté particulière ; tandis qu'un jet avec une grande marge d'échec indique que le personnage a copieusement raté son action et qu'il lui arrive peut-être même quelques désagréments (à la discrétion du meneur)...

Le personnage de Julien est parvenu à grimper le mur mais sa MR est de 0. Le personnage a tout juste réussi son action. Il s'en est fallu de très peu...

critiques

Quand le résultat d'un jet d'action est un double 6, c'est un échec critique (EC) : le jet est obligatoirement raté (et cela même si le personnage possède les deux caractéristiques requises à 6). Inversement quand le résultat des deux dés est un double 1, c'est une réussite critique (RC) : l'action est obligatoirement réussie.

Ces doubles sont toujours extrêmes, ils produisent souvent des effets spectaculaires. Un EC indiquera que le personnage a incroyablement raté son action : il tentait de grimper un mur de pierre ? Il rate son action, tombe et se blesse (il perd des points de vie). Une RC indiquera que le personnage a prodigieusement réussi son action : il voulait grimper ce haut mur ? Il le fait sans aucune difficulté et peut même aider un ami à monter (bonus au jet).

points de vie

Chaque personnage possède un certain nombre de points de vie. Ces points de vie diminuent à chaque fois que le personnage est blessé, malade ou très fatigué. Quand ils arrivent à 0, le personnage meurt.

Récupération

Du fait de la courte durée de ce scénario, les points de vie ne peuvent être regagné.

exemples de duos de caractéristiques

- * Agir en premier (prendre l'initiative) = AGL + PER
- * Chercher des informations = ESP + PER
- * Commander un groupe = ESP + CHA
- * Courir = FOR + CON
- * Crocheter une serrure = AGL + PER
- * Culture générale, connaissances = ESP x 2
- * Ecouter, sentir, goûter, toucher, voir = PER x 2
- * Escalader un mur = FOR + AGL
- * Esquiver un coup = AGL + PER
- * Exécuter un tour de passe-passe = AGL + PER
- * Garder son sang-froid = ESP x 2
- * Faire un garrot (premiers soins) = AGL + ESP
- * Grimper à une corde = FOR x 2
- * Jouer la comédie = ESP + CHA
- * Lancer un objet avec précision = AGL + PER
- * Lancer un objet loin = FOR + AGL
- * Persuader un tiers = ESP x 2
- * Remarquer un détail, déceler un objet = PER x 2
- * Réparer de la mécanique = AGL + ESP
- * Se battre = FOR + AGL
- * Se cacher, dissimuler un objet = AGL x 2
- * Séduire = CHA x 2
- * Survivre sans nourriture = CON x 2
- * Utiliser un couteau = FOR + AGL
- * Utiliser un pistolet = AGL + PER

confrontation

Parmi toutes les actions que peut accomplir un personnage, les affrontements physiques ont une place à part. La manière de les mettre en scène est plus complexe et plus détaillée car elle détermine souvent la mort ou la survie des personnages.

Tour

Un tour est une période de temps très courte d'environ 3 secondes durant laquelle un personnage peut accomplir une action. Les tours ne sont utilisés que lors de confrontations et ils se succèdent les uns après les autres tant que la confrontation n'est pas terminée.

Initiative

Lors d'un affrontement, il est important de savoir qui agit le plus rapidement entre un personnage et son adversaire. Cela dépend de l'agilité et de la perception des protagonistes. En termes de jeu, lors d'une confrontation chaque protagoniste effectue un jet d'AGL+PER. La marge de réussite la plus élevée indique le personnage qui agit en premier. Si deux personnages obtiennent une marge identique, ils agissent en même temps. Si un personnage obtient une Réussite Critique, il agit directement en premier quelle que soit sa Marge de Réussite. Inversement, si l'un des personnages obtient un Echec Critique, il n'agit pas et est privé d'action durant ce tour.

Une fois déterminé celui qui agit en premier parmi les PJ, les autres initiatives n'ont plus d'importance. Le PJ ayant l'initiative explique ce qu'il souhaite que son personnage accomplisse. Puis les uns après les autres, dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la table, chaque PJ peut tenter une action. Lorsque autour de la table vient le tour du MJ, celui-ci fait agir chacun des PNJ qu'il incarne.

L'initiative se relance au début de chaque tour.

Dommmages physiques

Lors d'une confrontation physique si le personnage est touché, il perd des points de vie. Cette perte se calcule en fonction de la Marge de Réussite du jet. Les dégâts de l'arme devant être multipliés par cette marge pour déterminer les points perdus :

- Si la MR est de 0, les dégâts sont multipliés par 1
- Si la MR est de 1, les dégâts sont multipliés par 1
- Si la MR est de 2, les dégâts sont multipliés par 2
- Si la MR est de 3, les dégâts sont multipliés par 3
- Si la MR est de 4, les dégâts sont multipliés par 4
- Si la MR est de 5, les dégâts sont multipliés par 5

Exemple : Rick n'a pas réussi à éviter un coup de poing. Le meneur effectue un jet comme s'il jouait l'adversaire du PJ, un jeune homme du nom de John. Il sait que John n'est pas un professionnel. Il estime que sa FOR+AGL est de 5. Il lance les dés et obtient 4. La MR est de 1. En conséquence les dégâts d'un coup de poing (1 point) doivent être multipliés par la MR (1 point) ce qui donne 1. Rick perd donc 1 point de vie.

nom de l'arme	dommmages
Coup de poing, de pied	1 point
Coup de tête	2 points
Batte de base-ball, barreau de chaise	3 points
Poignard, dague, hachette	4 points
Epée, katana, hache	5 points

arme à feu	dommmages	munitions
Revolver	4 points	6 balles
Pistolet semi-auto	4 points	15 balles
Fusil à canon scié	5 points	2 balles
Fusil de chasse	5 points	5 balles

points de sang-froid

De la même manière que les points de vie, chaque personnage possède un certain nombre de points de sang-froid. Ils diminuent à chaque fois que le personnage est choqué, surpris ou effrayé. Quand ils arrivent à 0, le personnage devient irrémédiablement fou.

Perte de sang-froid

À chaque fois que le meneur juge qu'un événement ou une créature sont suffisamment choquants pour ébranler la raison d'un ou de plusieurs personnages, il demande aux

joueurs d'effectuer un jet de sang-froid (ESP x 2). Le résultat doit bien sur être inférieur ou égal à leur ESP x 2.

Si le joueur réussit son jet, le personnage reste stoïque et arrive à se raisonner face aux événements (il ne perd pas de points de sang-froid).

Si le joueur rate son jet, le personnage perd des points (et le personnage fuit, cri ou se met à paniquer, à trembler). Cette perte se calcule en fonction de la marge d'échec. Cette marge étant la différence entre le résultat du jet de dés et l'ESP x 2 :

La Marge d'Echec est de 1 = 1 point de perte

La Marge d'Echec est de 2 = 2 points de perte

La Marge d'Echec est de 3 = 3 points de perte

La Marge d'Echec est de 4 = 4 points de perte

Ainsi de suite...

Récupération de sang-froid

Du fait de la courte durée de ce scénario, les points de sang-froid ne peuvent être regagné.

Critiques liés au sang-froid

Si le personnage fait une RC lors de son jet de sang-froid, en plus de rester impassible face à l'horreur, il regagne des points de santé mentale précédemment perdus. Le nombre de points ainsi regagnés est égal à l'ESP du personnage.

Par contre, si le personnage fait un EC lors de son jet de sang-froid, la perte de points est doublée !

adrénaline

Quand un personnage est en situation de stress, il peut faire appelle à ses points d'adrénaline et se dépasser. Chaque personnage en possède un certain nombre. 1 point d'adrénaline permet de relancer 1 dé.

Récupération

Les points d'adrénaline se regagnent dans leur totalité après une nuit entière de sommeil.

crédits

Maquette et rédaction

Yno [yno2012@hotmail.com]

Remerciements

Brand, Le Bosco

Disponible sur Xperiments

www.xperiments.com

Forum dédié

www.forums-xys.fr.st

Silent Hill est une marque déposée de KONAMI. Tous droits réservés. Silent Hill et le symbole occulte sont © Copyright KONAMI.