



Hellraiser IV : Bloodline

lundi 21 décembre 2009, par [LGV](#)

Réal. Kevin YAGHER

Autant prévenir tout de suite, Hellraiser n'est pas à proprement parler un film de science-fiction, et point de planètes variées, combats de vaisseaux, et autres éléments propres à l'univers des Métabarons en vue. En effet, le film verse plus dans le genre horreur, voire même parfois à la limite du slasher... Alors pourquoi diantre vous boursouflerais-je le cortex avec un film dont, à priori, on n'a que faire ? Tout simplement parce que parmi les différents épisodes de cette longue série (6 films) sur le même thème, l'un d'entre eux peut potentiellement nous intéresser. Bon, j'avoue aussi que c'est un peu, en quelque sorte, une forme de coup de coeur ...

À propos de thème, quel est donc d'ailleurs ce dernier ? Et bien imaginez qu'un puzzle 3D aux origines mystérieuse se révèle en fait être, lorsque résolu, un passage vers un univers de souffrance et de culte de la chair ... Et voilà, il n'en faut pas plus pour enchaîner les films d'horreur et vous glacer le sang ; mais si on y regarde d'un peu plus près, l'opus numéro quatre, Bloodline de son nom, pourrait se voir transcrire en un scénario jouable. En effet, on y révèle l'origine du boîtier, l'action se passe dans un vaisseau spatial, les monstres invoqués sont nombreux, et les occasions de se faire peur aussi. De quoi préparer une soirée particulièrement angoissante pour vos joueurs !

L'adaptation ne posera pas de problème en soi, mais le meneur est encouragé à aménager, ici ou là, ses propres idées pour que le tout s'inscrive bien dans l'univers du jeu. Comme dans la plupart des scénarios, on imaginera facilement la SEI à l'origine

de tous les maux, mais pourquoi ne pas jouer, une fois n'est pas coutume, la carte de l'originalité en faisant intervenir un élément moins prévisible ?

De plus, le meneur pourra aisément greffer de nombreuses extensions à la trame principale, pour complexifier un peu le scénario, ce qui fait défaut dans le film original qui mise avant tout, je le répète, sur l'horreur. Ainsi, pourquoi ne pas faire intervenir une faction pirate voulant récupérer le précieux puzzle pour le revendre au plus offrant, sans avoir vraiment connaissance des conséquences que cela entraînerait... ou alors une branche de la SEI qui, elle aussi, voudrait mettre la main sur le fameux dispositif, pour le soumettre à étude poussée.

Tous ces rajouts, à la discrétion du meneur, ne manqueront pas de freiner la progression des joueurs... Ainsi, à partir d'une trame assez pauvre en elle-même, on pourra obtenir un scénario, après remaniements partiels, comprenant tous les éléments pour passer un moment de jeu.

De plus, à moins de se lancer volontairement dans une exploitation approfondie des concepts de Hellraiser (univers parallèle, culte du supplice, etc.), ce scénario se jouera préférentiellement en une seule fois, pour ne pas écarter trop longtemps les joueurs des principes véritables de Métabaron.

Le mot de la fin : sans être révolutionnaire, Bloodline pourra vous servir de base intéressante pour plonger vos joueurs au coeur d'une horreur sans nom, si vous ne leur avez pas encore fait expérimenter ce genre ...