



Solsys Apocalypse

vendredi 27 septembre 2002, par [Loriel](#)

Nous vous présentons quelques extraits d'une partie de Solsys-Apocalypse, écrite par Solsys lui-même, permettant de vous faire une idée du jeu. 3 extraits de cette partie vous sont proposés, ainsi qu'une critique d'un des joueurs, Loriel :

Solsys post apo est un jdr où l'on incarne un survivant, c'est là l'essentiel de ce jeu. Le pj découvre au travers de solsys le monde le plus dur qui soit imaginable (en restant le plus réaliste possible), il est donc confronté à toutes les horreurs possibles et lutte pour sa survie et celle de son groupe. Solidarité, courage, faculté d'adaptation, voilà autant de qualités que les pjs devront développer pour évoluer dans cet univers post-apocalyptique. Point fort : des descriptions fabuleuses et une ambiance vraiment prenante. Si le mj est de qualité, il ne sera pas rare de voir des joueurs ou des spectateurs être mal à l'aise. Rien ne doit être épargné : mort violente et cannibalisme sont monnaie courante. Point faible : Solsys post apo est un jdr qui se veut descriptif certes, mais également réaliste. Ce qui signifie qu'il ne s'agit pas d'un jeu d'action, les combats sont présents mais rares et rapides. La mort est omniprésente, ce qui entraîne une espérance de vie plutôt courte pour les persos. Conclusion : Solsys est un jdr unique (jusque-là) parce qu'extrême dans sa conception, très intéressant. Rien qu'une partie avec l'auteur

de ce jdr est un grand moment. Malheureusement, ce jeu reste réservé à des gens avertis et ne peut convenir à tous. Ames sensibles s'abstenir.

C'est la première fois que vous roulez dans un véhicule depuis plus de 8 mois. Dès les premiers mètres, vous sentez que la voiture est lourde et lente. L'intérieur du périmètre est bien organisé, éclairé par quelques lampes éparses et comportant des panneaux de direction, ce qui fait que vous trouvez aisément la sortie. L'intérieur du camp est assez dégagé, ce qui vous donne l'impression que vous vous trouvez dans une nuit d'hiver très vive (à ce propos, le seul thermomètre que vous avez est celui du 4x4, qui indique -10 C). Le sol est gelé et patine légèrement, mais à la vitesse où vous roulez, la voiture reste bien maîtrisable. C'est une fois dehors que vous comprenez que le monde dans lequel vous pénétrez n'a plus rien de commun avec ce que vous connaissiez. Les pourtours du périmètre militaire sont constitués d'une double rangée de barbelés, sur lesquels flottent doucement quelques



lambeaux de vêtements. Une véritable mer de vêtements et de valises défoncées s'étend de plus de 100 mètres depuis les barbelés ; seule la route semble faire une trouée rectiligne dans cet amoncellement incroyable. Des panneaux sont érigés ici et là, indiquant que le terrain est désormais miné. Par endroit, il y a tellement de chiffons que des petites collines se sont formées. Le matériel brisé et les taches de sang qui colorent partout cette surface vous font comprendre la gravité des deux premiers mois, alors que tout un peuple tentait sa dernière chance de survie devant ces barrières. Une grosse centaine de mètres après la sortie du périmètre, les vêtements et les valises sont nettement plus épars, et bientôt on n'en trouve plus qu'au bord de la route. De temps à autres, vous pouvez voir des voitures abandonnées et saccagées en plein champ, à 30-50 mètres de la route. La route est une départementale, assez largement dégagée. Parfois, un minibus ou une voiture a été violemment poussée sur le bas-côté, apparemment à coup de bulldozer. Les phares de votre voiture font parfois étinceller sur la route des douilles écrasées, des bris de verre ou des bijoux sans valeur. Le vent est faible, faisant s'envoler au loin des sacs en plastique ou, sur la route, des bouts de journaux et des billets de banque utilisés comme papier toilette.

Pierre s'assied sur la chaise en plastique que vous avez placée dans le poste d'observation. Il dégourdit ses doigts, qui sont

devenus gros et caeux depuis la guerre, prend son violon et commence à l'accorder, très professionnellement. Il déclare, comme s'il se trouvait devant une salle de concert : "j'ai toujours pensé que lorsque ce moment viendrait, je jouerais un air religieux ou triste, comme l'Adagio pour cordes de Barber. Mais ce n'est pas ce que j'aimerais maintenant, je suis si content de pouvoir jouer à nouveau !" Et il commence un air gai et beau, qui vous semble familier, et qui ressemble au Printemps de Vivaldi. Votre génération n'a pas connu la signification de cet air en rapport avec "Soleil Vert" mais Pierre, lui, la connaît. C'est très beau, mais également assez complexe, Pierre n'a plus joué depuis longtemps, il y a quelques fautes, mais ces dernières font ressortir la grande qualité d'exécution, de plus, Pierre joue de mémoire ! L'air dure plusieurs minutes, provoquant en vous une succession d'émotions très fortes. L'instant est véritablement magique, certains d'entre vous ont des larmes qui perlent des yeux. Quant à Pierre, deux minces filets de larmes strient ses joues. Vers la fin du morceau, il commence à avoir des difficultés à jouer, mais s'acharne. La magie est en train de se

rompre et c'est péniblement qu'il achève les derniers accords. Le morceau fini, Pierre met le violon sur la couverture par-dessus ses jambes et laisse un silence s'installer. Le silence est également magique, vous vous sentez sereins, comme soulagés de la pression psychologique que vous subissez depuis la dernière journée. C'est Pierre qui rompt le silence, en déclarant d'une voix claire : "Bien, je crois



que c'est un bon moment pour moi pour vous quitter. Pouvez-vous me donner de quoi effectuer mon dernier voyage ?"

Tu lui dis de prendre un instrument assez long et de fouiller dans la blessure, pour voir à quelle profondeur se trouve la balle. Cécile pousse un gémissement. La balle est pile au milieu, entre le devant et le dos. Tu tends à Georges la pince la plus longue, il la saisit et esquisse un geste brusque en direction de la blessure, comme s'il allait retirer une bougie d'un moteur. Tu coupes son mouvement et tu lui dis d'y aller très doucement. Tu saisis son poignet avec ta main valide pour lui indiquer le rythme de progression, qui est plutôt lent. La pince progresse dans la blessure, Cécile gémit doucement, puis tu lui dis d'ouvrir la pince pour saisir la balle. Alors qu'il le fait très doucement, Cécile est prise d'un soubresaut intense et un cri explose dans sa gorge. Georges et toi êtes saisis de surprise. Cécile se débat, tu es obligé d'appuyer de tout ton poids près de la blessure pour que cette partie reste opérable. Georges a oublié la prudence et farfouille brusquement à l'intérieur de la blessure. Les soubresauts redoublent d'intensité, ainsi que les cris presque désespérés de Cécile. Georges, le visage rouge, crie "Ca y est ! je l'ai !". Dans un mouvement continu et rapide (mais qui n'est pas brusque), il retire la pince, au bout de laquelle se trouve une balle légèrement déformée par l'impact. Cécile HURLE (vous avez envie de vous boucher les oreilles) et ses hurlements

continuent ensuite. La blessure se remet à saigner abondamment et malgré ta blessure tu saisis le fil dentaire pour pouvoir faire une ligature.

Tu as très mal, mais l'urgence de la situation te fait passer outre, tu es très concentré sur ce que tu fais. Tu tiens à continuer toi-même (il serait trop compliqué d'expliquer à Georges, qui n'est pas le bon homme pour tout cela). Lorsque tu as fini tes ligatures, Cécile a fini de hurler, elle est évanouie. Son pouls bat très faiblement maintenant, mais les saignements se sont arrêtés. Tu prends une courte pause pour boire une gorgée d'eau. Alors que pendant l'opération tes mouvements étaient très précis, là tes mains tremblent franchement. JeanBernard est entre-temps venu du dehors, blème. Il t'apporte une bouteille de Mercurochrome qui se trouvait parmi les affaires de Bernard. Tu l'appliques dans la blessure (la cautérisation pourrait tuer Cécile maintenant), et tu replaces les fragments de la clavicule ensemble. Tu n'as rien pour les tenir, mais ils s'emboîtent assez bien. Tu retires les fragments d'os qui étaient parsemés un peu partout, pour ne garder que les deux morceaux principaux de l'os et les fragments qui y sont encore un peu attachés. Enfin, les mains couvertes de sang, tu recouds soigneusement la plaie. Au bout du compte, tu as fait du très bon travail compte tenu des circonstances. Cécile est extrêmement faible. Tu humectes ses lèvres et sa bouche avec de l'eau, et après avoir essuyé tes mains (et non nettoyé, vous n'avez presque plus d'eau). Georges t'amène un T-Shirt propre (il a dû être prélevé dans une armoire dehors, il sent encore l'adouçissant !), que tu utilises comme compresse et



bandages. Tu rhabilles Cécile et tu restes ensuite près d'elle, pour lui donner un peu d'eau par la bouche (elle ne peut pas vraiment bien avaler).

P.-S.

Cette partie est disponible dans son intégralité sur le forum du SDEN, rubrique partie en ligne, à cette adresse <<http://www.sden.org/forums/viewtopi...>>