

GRANATIER

ULTIMATE
PLAYER





RAPPORT

WINTER GAME

SPIB

STALKER

11 FÉVRIER 2012, LA FRANCE GRELOTTE ET LA POPULATION RESTE CLOÎTRÉE BIEN AU CHAUD CHEZ ELLE... TOUTE LA POPULATION ? NON ! UNE GROSSE CENTAINE D'IRRÉDUCIBLES PAINTRAILLEURS BIEN DÉCIDÉS À BRAVER CETTE RIGUEUR HIVERNALE, S'ETAIT DONNÉE RENDEZ VOUS NON LOIN DE NANCY POUR VIVRE DURANT 2 JOURS CE TROISIÈME ÉPISODE DE STALKER, LE DÉSOHARIS TRADITIONNEL GAME, ORGANISÉ PAR LE FORUM SCENARIO PAINTBALL.

Photos : Erik Chauva

>>>

RAPPORT

WINTER GAME SPB STALKER

Pas mal de changements pour cet opus, à commencer par une volonté un peu plus stricte de la part des organisateurs concernant la «qualité», ou plutôt le degré d'immersion des participants.

Ainsi, il avait donc été demandé aux intéressés de poster sur le forum une photo de leur tenue afin d'être validés pour ce Winter Game.

Une manière de limiter les boulets (entendez par là, les joueurs qui ne viennent que pour boulanger sans prêter plus que ça d'intérêt pour le scénario), sans pour autant fermer la porte aux joueurs inconnus ou peu exercés à ce genre de jeu, plus immersif que les simples parties du dimanche entre potes.

Un autre grand changement, et non des moindres, c'est le changement de terrain. En effet, c'est le tout jeune mais extrêmement prometteur terrain de Fort Paint, à Blénod les Toulx qui a accueilli ce Winter Game et sincèrement, personne n'a été déçu de faire des kilomètres !



Imaginez... 55 hectares de forêt sauvage, parsemé de vieux bunkers et autres postes de guet... Le tout avec une très grande forteresse aux innombrables galeries et autres escaliers, donnant la possibilité d'accéder aux points hauts, si bien de l'extérieur que de l'intérieur, avec des couloirs interminables. Et comme toute fortification qui se respecte, l'ensemble du complexe est cerné de douves qui ont été aménagées pour la pratique de notre loisir.

Un boulot titanique a déjà été abattu, à commencer par la sécurisation du fort. Sans parler du réseau électrique, qui permet l'éclairage de l'édifice, intérieur comme extérieur !

Bref vous l'aurez tous compris, le site de Fort Paint possède un potentiel de jeu impressionnant, même si à ce jour, seule une infime partie du site est en fait praticable... Bon, pour le mot infime, c'est relatif, la partie jouable laissant déjà de quoi avoir mal aux jambes en fin de journée !

Nous remercions au passage le tout jeune propriétaire, Néo, ainsi que sa compagne pour la qualité de leur accueil, leur sens du service (très bonnes billes pour ce Game) mais surtout de la gentillesse dont ils ont fait preuve à notre égard.

Un excellent terrain, une bonne bille adaptée à ces températures sibériennes, une météo plutôt clémente puisque nous avons eu droit à d'agréables rayons de soleil, un scénario accessible dont nous reparlerons ultérieurement, des joueurs relativement bien impliqués... Tout était donc réuni pour que ce Winter Game se déroule dans les meilleures conditions !

Pour cet épisode, l'intégralité du Game s'est déroulée dans la partie boisée, laissant de côté le magnifique fort que les joueurs ayant participé au dernier Summer Game, avaient eu le plaisir de découvrir et d'arpenter. Pour éviter que les joueurs ne s'égarent trop, mais aussi pour les besoins du scénario, cartes et boussoles avaient été distribuées à chaque participant. De plus, chaque faction s'était vue attribuer un référent. C'est-à-dire un membre de l'orga, qui en plus d'être un simple joueur au cœur du groupe, avait pour mission de recadrer éventuellement le jeu, et veiller au bon déroulement des parties tout en ayant un droit d'arbitrage en cas de litige.

LA SITUATION

Voilà déjà plusieurs semaines que le cœur de la Zone a été déserté car la survie y est devenue plus qu'hasardeuse. La multiplication d'anomalies de plus en plus dévastatrices, une radioactivité atteignant subitement des taux vertigineux sont autant de faits qui ont poussé militaires, Stalkers et autres illuminés à s'éloigner considérablement de cet enfer. Certains s'en sont allés chercher fortune ailleurs, tandis que d'autres se sont terrés dans l'immensité de la forêt limitrophe, cherchant à se cacher de l'armée qui quadrille comme elle le peut, les milliers d'hectares de ce labyrinthe d'arbres déshabillés par la rigueur de l'hiver.

Le Devoir est toujours là, et bon nombre de Stalkers aussi. Tous attendent une accalmie qui tarde à venir, afin de retourner dans la zone. Inexorablement, les jours se succèdent, et le froid toujours plus mordant rend les conditions de vie de plus en plus pénibles. Les Stalkers neutres, habituellement solitaires, se regroupent et s'organisent pour se faciliter la vie quotidienne, car au-delà des conditions climatiques, de l'armée qui cherche à les faire partir mais avec laquelle elle parvient souvent à «troquer» une certaine tranquillité, la montée en puissance de la faction du monolithe inquiète la totalité des «exilés» de la forêt.

Le Monolithe mène une croisade et ne laisse aucune chance à quiconque croiserait son chemin. Des bruits circulent comme quoi certains de ces fanatiques se rendraient encore au cœur même de la zone, à la recherche d'une légendaire voie qui les mènerait vers la connaissance absolue. Sauf qu'à première vue, aucun n'en est encore revenu. Ainsi va la vie dans le périmètre de la zone...



Mais une mystérieuse rumeur commence à circuler dans les différents camps. Des témoignages relatent l'existence d'une «mini-Zone» au cœur même de la forêt, et bon nombre d'artefacts s'y trouveraient. Or, cette partie de la forêt, auparavant calme, a déjà été reconnue il y a quelque temps et des cartes ont même été faites et circulent sur le marché noir... Il semble donc évident qu'en ce mois de Février, chaque protagoniste va investir ce lieu pour des raisons qui lui sont propres. Certains parlent même déjà d'une forêt fantôme, dans laquelle seul le bruit du vent glacial qui siffle dans les branches décharnées vient déchirer un silence inquiétant.

Aussi peu rassurants soient les comptes rendus, les différentes factions s'activent à présent à investir cette zone, chacune avec des objectifs bien particuliers. D'une façon générale, cette nouvelle donne est plutôt bien accueillie car elle vient rompre une monotonie qui devenait bien trop pesante et qui commençait à influer lourdement sur le moral des troupes.

RAPPORT

WINTER GAME SP13 STALKER

Les militaires sont certainement ceux que cette nouvelle situation ennuie le plus. En effet, cela représente pour eux une surcharge de travail et des missions de surveillance dont ils se seraient bien passés. Leurs soldes ne seront pas plus élevées et il leur faudra assumer sans pour autant disposer de moyens supplémentaires. Tout ce qu'ils pourront éventuellement en tirer de positif, c'est qu'ils auront très certainement l'opportunité de marchander, troquer, voire même racketter les stalkers qu'ils croiseront. Ce, en échange de quoi ils feront preuve d'un certain laxisme et sauront arranger les petites affaires de ceux qui les aideraient à améliorer leur triste quotidien. Force est de constater que la corruption ne se limite pas aux grandes villes et aux politiciens et qu'elle fait son œuvre jusqu'aux coins les plus reculés du pays.

Dans le camp du Devoir, après des semaines de calme, l'activité reprend et chacun se prépare pour investir cette nouvelle Zone. L'exploration sera aussi difficile que périlleuse, et mieux vaut ne rien avoir oublié, car ni la Zone ni les autres factions ne feront de cadeau. Tous savent que l'armée régulière et le monolithe vont

leur compliquer la tâche, mais cette « crainte » relative est bien vite estompée par l'envie de se sortir de cette trop longue période d'inactivité, autant que par un besoin urgent de remonter leur stock d'artefacts... La majorité de leur butin étant resté au cœur de la Zone durant une évacuation hâtive. Le Devoir va donc reprendre sa mission de récolte, par la ruse, par la force, ou par des négociations, car pour cette faction, il est hors de question que des artefacts finissent entre de mauvaises mains.

L'activité est toute aussi intense chez les Stalkers neutres, et force est de constater que l'exil forcé a rapproché ces hommes au caractère habituellement solitaire. Un certain esprit communautaire semble né, ce qui va certainement changer quelque peu la donne dans l'exploration de cette nouvelle zone. Des groupes soudés se sont formés et lorsque l'on connaît la réputation (loin d'être usurpé) d'un seul de ces stalkers habitués à survivre dans des conditions extrêmes, les autres factions doivent s'attendre à croiser des hommes dont il faudra apprendre se méfier. Contrairement aux autres factions, les neutres ont réussi à sortir bon nombre d'artefacts lors de la grande évacuation. Cela leur a permis de tenir et d'améliorer leurs conditions de vie dans cet hiver particulièrement éprouvant. C'est en mettant leurs butins respectifs en commun, que ces Stalkers se sont offert un confort plus qu'acceptable. Mais au-delà de ça, ils ont créé un esprit d'organisation plutôt efficace. Il apparaît clairement qu'un petit groupe de deux ou trois hommes n'aurait pas survécu bien longtemps dans cette forêt hostile... Le froid, la faim, la présence du Monolithe ou même de l'Armée, aurait réduit le temps de survie à quelques jours au plus. De l'union de ces aventuriers errants est née une faction à part entière. Une faction qui compte bien faire main basse sur un maximum d'artefacts. Ils n'ont guère le choix, car pour pouvoir passer l'hiver, il va falloir des devises. Leur stock





RAPPORT

WINTER GAME SPIB STALKER

d'artefacts et d'argent commencent à diminuer très sérieusement, et nul ne sait si l'attente sera encore longue jusqu'à ce que la Zone soit de nouveau «hôpitalière»...

BIEN OU MAL ?

Sur le campement du Monolithe, c'est l'effervescence. Il faut dire que les «grands Maîtres» de ce qui ressemble plus à une secte qu'à une faction, se sont bien appliqués à maintenir un haut degré de fanatisme, à grand coup de messes et de discours à la gloire du «Saint Monolithe». Pour eux, l'apparition de cette nouvelle zone est

une manifestation divine de la toute puissance de l'objet de leur culte. Les objectifs sont simples : Récupérer un maximum d'artefacts, mais également éliminer tous les «impurs» qui auront le malheur de croiser leur chemin. Il est hors de question que ce sanctuaire soit souillé parce que cette secte des temps nouveaux qualifie «d'indignes».

Le monolithe s'apprête donc à lancer une nouvelle croisade, et gare à ceux qui oseraient leur barrer la route. L'endoctrinement des adeptes est sans faille. À tel point que certains, même si aucun n'en est revenu, n'ont pas hésité à retourner au cœur même de la Zone pourtant devenue totalement invivable.

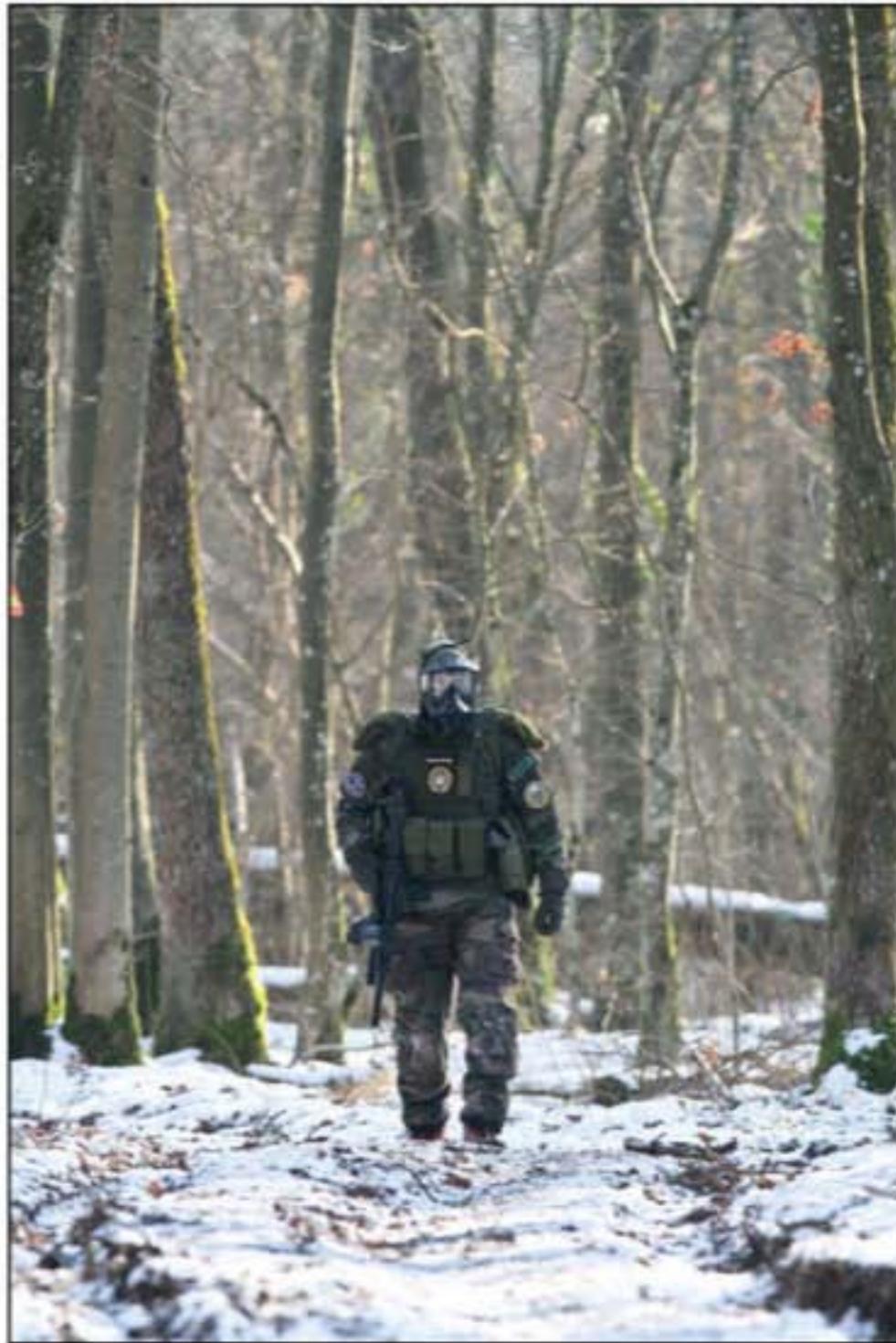
Mais alors que chacune des factions s'active à sa montée en puissance, une nouvelle rumeur arrive sur les campements... Il semblerait que des artefacts très puissants se trouvent dans la forêt. Notamment de mystérieux artefacts noirs qui, semblerait-il, ne seraient rien d'autre que des fragments du fameux Monolithe se trouvant dans le cœur du réacteur. Il faut croire que des illuminés de la secte soient parvenus à les récupérer et à les ramener de la Zone... Mais vu le contexte, on ne peut que déduire qu'aucun d'entre eux ne soit arrivé à bon port. Pour certains, ces artefacts seraient la cause directe de l'apparition de cette micro-zone dans la forêt, ce qui pourrait très bien être une explication logique. On parle également d'autres artefacts, dont un qui semblerait sorti tout droit des bas-fonds de l'enfer... Mais les informations restent très vagues...

Quoi qu'il en soit, il est sûr que ces fameux artefacts feront l'objet de toutes les convoitises, et que chacune des factions va tout mettre en œuvre afin de se les accaparer. Une nouvelle page va donc s'ouvrir, et nul ne sait ce qui va se passer, ni ce que cette nouvelle Zone réserve à tous ces aventuriers. L'Histoire reste donc à écrire. Certains y trouveront peut-être la fortune, mais plus certainement beaucoup y trouveront la mort. Entre les radiations, les anomalies et la noirceur de l'âme humaine, il apparaît comme évident que la survie sera un effort de chaque instant.

MISSION 1 : LA RECONNAISSANCE DE LA ZONE

Cartes et boussoles ayant été distribuées à chaque participant, les joueurs avaient donc les outils nécessaires en main afin de mener à bien leur première mission.

Dans un premier temps, localisation des bases respectives, installation et mise en place d'un dispositif de défense, sans oublier au passage d'allumer un feu, plutôt bien venu vu les conditions climatiques extrêmes ! Une fois chaque faction en place, la mission d'exploration proprement dite pouvait commencer... Au programme, relevé de points remarquables encore non répertoriés et report de ces derniers sur la carte. Tout en ne négligeant pas la récolte d'artefacts particuliers accompagnés d'un repérage de ceux qui feront l'objet de missions pour les actes suivants, sans oublier la localisation des bases





adverses.

Exploration, cartographie, recherche d'artefacts, premières transactions et premières escarmouches auront donc marqué cet acte qui, au final, sera dominé par les Neutres et le Devoir, avec une efficacité et des résultats laissant loin derrière les factions du Monolithe et de l'armée régulière.

MISSION 2 : LA RÉCOLTE

La première partie ayant permis aux joueurs de s'acclimater au terrain, ainsi qu'aux conditions hivernales, ce second acte allait donner à ce Stalker l'occasion de passer à la vitesse supérieure. Chaque faction a donc eu ses propres objectifs à atteindre. Une véritable galère pour les trouver, pour certains groupes, mais une tâche bien plus aisée pour ceux qui avaient bien pris soin d'explorer méthodiquement la zone et qui surtout, avaient bien reporté l'emplacement sur leur carte des artefacts préalablement repérés. Des missions plus précises avaient également été attribuées pour chaque camp. Ainsi, les militaires devaient trouver un localisateur GPS et des trousseaux médicaux, alors que les Neutres devaient récupérer une carte secrète. De leur côté, le Devoir avait pour mission de retrouver les restes d'une expédition scientifique tandis que concernant le Monolithe, ces derniers devaient ériger des totems à la gloire du saint monolithe, mais aussi en retrouver quelques fragments disséminés sur la Zone...

Bref, des missions annexes à mener à bien, en plus de la

traditionnelle récolte d'artefacts.

Au final là encore, les factions Devoir et Neutres ont mené la danse, exploitant au mieux les notions de négociations, alliances éphémères mais aussi trahison... Le tout au détriment des deux autres factions, la plupart du temps !

MISSION 3 : GUERRE TOTALE ET GRANDE RAFLE

La fin du Game approchant, il est plus que temps pour chaque faction de confirmer ses positions, mais surtout d'essayer, quels qu'en soient les moyens, d'augmenter son trésor de guerre. Tout cela en prenant bien sûr les dispositions nécessaires pour gêner le plus possible la quête des adversaires.

Le secteur ayant été sérieusement ratissé, bien rares sont devenus les artefacts... Du coup, la solution la plus efficace de s'en procurer en quantité, restait d'aller débouiller ceux qui sont stockés dans les bases adverses ! Attaques et défenses auront donc ponctué cet acte final, avec bien entendu son lot d'alliances et de coups bas. Car celui qui file un coup de main, ne le fait jamais sans arrières pensés... Et mieux vaut se méfier de ces amis éphémères.

Autant dire qu'il régnait une certaine effervescence dans la zone et qu'il valait mieux la jouer serré... D'ailleurs, la faction du Monolithe, les mal-aimés du secteur, en a fait les frais, puisque tout le monde les avait en ligne de mire. Attaques de leur base, destruction de leurs totems, vols d'artefacts... Quelque peu isolés, on peut dire qu'ils en auront vu de toutes les couleurs. Malgré une vaine tentative de prise de la base du Devoir qui se soldera par

RAPPORT

WINTER GAME SPIB STALKER

un échec.

Tout comme s'est également cassé les dents la faction Neutre qui elle, avait préféré la ruse, à la force. Les Militaires s'y hasarderont également... Sans résultat !

Il faut dire que le Devoir avait mis en place un système de défense assez efficace, sachant exploiter au mieux une configuration de terrain relativement favorable. Du coup, chaque groupuscule qui s'y est frotté a dû renoncer face à une farouche opposition.

Les Neutres, toujours aussi opportunistes, auront profité de cette phase de jeu pour vendre leurs services, monnayer des artefacts, tout en apportant un soin particulier à entraver un maximum les actions des autres factions, avec toutefois un petit bémol concernant le Devoir...

Mais plus par intérêt, que par compassion, il faut bien le reconnaître !

Quant aux Militaires, ils sont restés à l'image des actes précédents. Semblant quelque peu désorganisés ou dépassés par les événements, et allant même jusqu'à s'allier provisoirement avec leurs ennemis du Devoir, afin de se venger suite à l'attaque dévastatrice de leur base par le Monolithe.



LA FIN ?

Au final, Devoir et Neutres apparaissent comme les grands gagnants de ce Winter, avec pour les premiers une moisson impressionnante d'artefacts et une réserve confortable de devises. Pour les seconds, ils auront amassé une véritable petite fortune, ainsi qu'un petit stock d'objets issus de la zone, ce qui dans les deux cas, était l'objectif





principal.

Harcelés, les Monolithes n'auront guère eu l'occasion d'aller au bout de leurs missions. Enfin les militaires, dans l'ensemble, seront restés à l'image de la zone... Fantomatiques !

Mais bon, «la gagne» n'est pas le moteur qui fait avancer les joueurs SPB. Leur motivation puise plutôt sa source dans un profond désir d'immersion, et une réelle envie de vivre une aventure que l'on partage tous ensemble.

Sur ce point, c'est une réussite ! Il suffisait de regarder le respect du Dress Code demandé, certains joueurs n'ayant pas à hésiter à aller un peu plus loin que les exigences du staff.

Au-delà de cet aspect purement visuel, la notion de jeu de rôle était également de mise. Négociations commerciales, stratégiques, et autres boulot des médics ont apporté à ce Game une dimension épique, situant la trame générale à mi-chemin entre le Milsim et le jeu scénarisé, ne serait-ce qu'avec un emport de billes limité, ou un système de touche qui évitait le banal retour en Safe Zone.

On peut souligner au passage le nombre restreint de billes tirées que l'on peut estimer en moyenne à moins de 300 par joueur sur le week end. Preuve en est, que l'on peut s'amuser sans pour autant cramer un carton complet sur 2 jours... En revanche, la moyenne de kilomètres parcourus est elle relativement élevée, entre les explorations, diverses quêtes et expéditions guerrières, les muscles des jambes ont été mis à rude épreuve !

C'est donc ravis mais souvent courbaturés que les joueurs sont rentrés chez eux, certains n'ayant pas hésité à faire beaucoup de





RAPPORT

WINTER GAME SPB STALKER

kilomètres pour participer à cet événement. Ainsi on a pu croiser des gens de la région PACA (SPQR), nos collègues belges de la Team EXSI ou de la 101ème, les TPS et UNIT de picardie, sans oublier les locaux CKK ou AK57, pour ne citer qu'eux ...

D'ailleurs, le staff du forum tient à remercier vivement l'ensemble des participants pour leur implication car un jeu réussi ne peut l'être que grâce à des joueurs de qualité.

Et puisque nous sommes dans les remerciements, nous allons continuer dans la lignée en remerciant vivement : les sociétés BLACK EAGLE, FUNPAINTBALL, TACTICAL PAINTBALL, PAINTBALL VECKRING, DPG, SHOP PAINTBALL, BIG G, Erik Chateau, Otto Cockerman, FORT PAINT pour les lots de la tombola gratuite et une fois encore l'équipe de Fort Paint pour les services rendus et la qualité des billes fournies, ce qui n'était pas évident avec ces températures négatives.

La volonté du Forum Scénario Paintball de proposer des parties toujours plus qualitatives et immersives se renforce d'événement en événement, cette tendance se poursuivra mais pour en savoir plus, il faudra patienter jusqu'au prochain SPB GAME !



PHOTO SYNTÈSE

Photo : Cr. & Chateau

















