

billedes6 manifestation

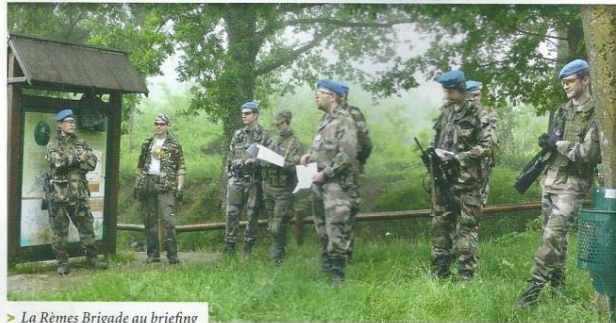


► Ils sont quatre-vingts à avoir bravé les intempéries

# Opé Virus 51.5

Barak Afrique en 29 pages !

Mais oui, vous avez bien lu "29 pages". Bien sûr que non, ce n'est pas le nombre de feuillets consacrés à cet article. Ce n'est pas non plus le nombre de bières (et pour ceux qui ne le savent pas, la "Page 24" en est une) descendues par chaque membre de l'organisation. C'est tout simplement l'épaisseur du scénario de cette opé qui a lieu le 12 juin dernier, au fort de Mons-en-Laonnois, dans le nord de la France. Moi qui aime les opé scénarisées, j'y étais à mon aise, mais là, il y avait surenchère et je dis stop à la course aux "FPS" (Feuilles Par Scénario). Non les gars, sérieusement, dans ces 29 pages, il y a plus d'histoires que dans une saison complète de n'importe quel truc



► La Rèmes Brigade au briefing

vendu sur TF1. Vous voulez la mort d'Hollywood, la fin du petit écran, la déforestation totale de l'Amazonie ? Puisqu'on parle d'Amazonie, je me demande si le climat y est aussi humide qu'en ce petit matin de juin, où l'atmosphère collait plus à un duel sur le pré, qu'à une opé.

## • Humidité

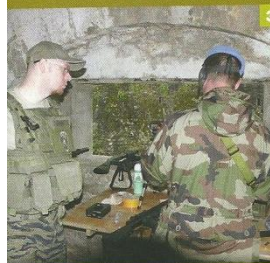
Il avait flotté comme "vache qui pisse" toute la nuit, jusqu'à en inonder l'auto-route. La montée vers le fort ressemblait à une "spéciale"

1 / Marchandage chez le "Lord of War"...

2 / ... ou chez son voisin d'en face, Abdul de Kaboul



> Opé Virus 51.5 • manifestation



- 3 / Le traditionnel passage au chrony obligatoire
- 4 / Dans le kit de chaque joueur : des dollars et des instructions
- 5 / Des "out" du côté FALO, matérialisés par un chiffon rouge

pour émules de Sébastien Loeb (un de ces Français qui font briller nos couleurs autour du monde, sans la ramener messieurs les footeux...) et les gars qui avaient bravé les éléments depuis la veille au soir faisaient, ce matin-là, des têtes de déterrés. À une dizaine de jours de l'été, novembre était déjà là. Ça n'a pas découragé les quelque 80 joueurs présents, tous prêts à en découdre pour cette cinquième édition du "Virus 51", la justement nommée "Virus 51.5", rejeton role-play d'une association airsoft 1901, née au pays des fines bulles de cépages chardonnay et pinot noir.

## • La Rèmes Brigade

L'association de "la Rèmes Brigade" a été créée à Reims en février 2005, par une dizaine de passionnés. La cinquantaine

de membres qui la compose aujourd'hui partage les mêmes valeurs de respect des règles et des lois, du jeu pour le fun et non pour la compétition, et bien évidemment la sécurité en jouant uniquement sur des terrains autorisés. Une cotisation de 25 euros donne accès à trois terrains, à une assurance, à des réductions sur les consommables et à des



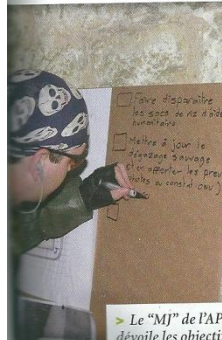
► Le FALO, sous l'œil suspicieux de l'ONU

qui se déroulent généralement en automne et sur invitation. Ce sont deux styles radicalement différents, où le sérieux d'un scénario "Virus" s'oppose au délire le plus total des parties comme "Jean-Louis Borloo". Aussi, ce ne sont pas moins de neuf OP, qui ont été organisés en un peu plus de cinq ans. Le "Rèmes brigadien" moyen est un homme de 28 ans, beau et séduisant, et qui vient du mil-sim, jeux de rôle, tir, reenactment (art de la reconstitution historique), counterStrike™... Il n'a pas de tenue commune car une fois constitué en meute, il déteste se prendre au sérieux. Il répond au cri de guerre "Sol Carlus™". La réponse qui est donnée ne peut être écrite dans ces lignes, mais tentez votre chance au hasard d'une prochaine OP, il y a de fortes chances pour qu'on vous réponde. Vous ne serez pas déçus, mais vous l'aurez cherché !



► Quatre PN : Dickens, Abdul, Mike et le "Low"

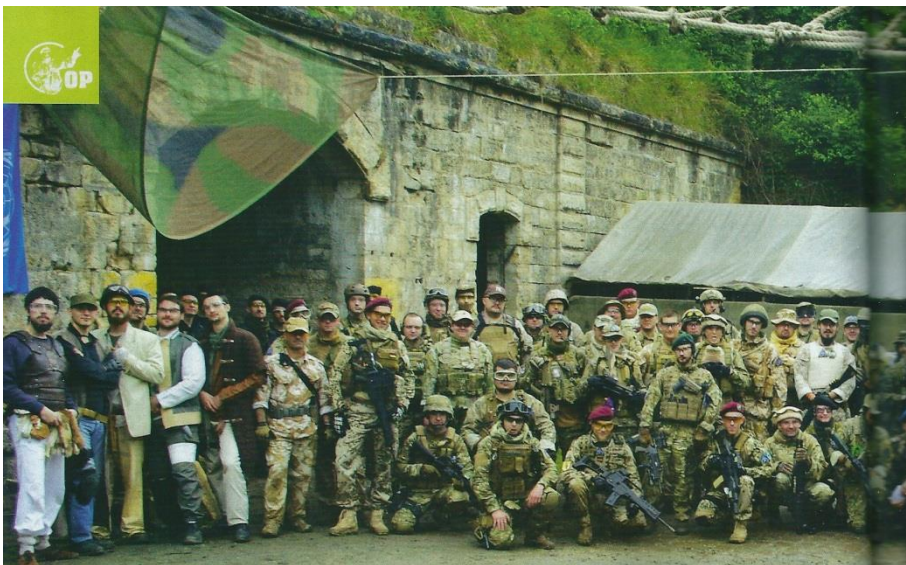
commandes groupées. Sa devise "FPS" pour Fair-play, Pleasure and Safety (et donc aussi pour "Feuilles Par Scénario", n'est-ce pas les gars) en est le symbole, et lui permet de prendre à contre-pied la course à la puissance actuelle. Dès sa première année d'existence, la Rèmes Brigade a organisé sa première OP au fort de Mons-en-Laonnois, "Virus 51". Depuis, le nom est resté, même si les scénarios, le décorum et l'organisation ont évolué. Aux OP "Virus" viennent se greffer les OP "Tage de Plomb" (jeu de mot subtil et cocasse)



► Le "MJ" de l'APR dévoile les objectifs

## • Synopsis

Ce sont donc ces joyeux drilles qui sont chargés d'encadrer l'OP. Ils se sont astucieusement placés à la fois orga et joueurs, car ils tiennent le rôle de l'ONU, "machin" international (Copyright : Mon Général) chargé de réguler le futoir planétaire. Quand ils ont le bérêt bleu sur la tête, ils jouent. Sans bérêt, ils organisent. Le code est facile à comprendre. Les voilà jetés au milieu de l'échiquier géopolitique



« Du fer, des diamants et de l'uranium à collecter ... »

## OP VIRUS 51.6

### LES MINES DE VENZA IV

Les 16 et 17 juin 2012, le fort de Mons-en-Laonnois a servi de cadre à l'OP Virus 51.6, 61<sup>ème</sup> opus de la série organisée par le Rèmes Brigade.

La plupart des joueurs sont arrivés le vendredi soir afin de ne pas perdre de temps le samedi matin. Chacun s'est vu remettre un badge ainsi qu'une fiche sous plastique à garder en permanence autour du cou, sur laquelle étaient notés son pseudo, son code, les répliques contrôlées et leur puissance. Ainsi, aucune triche n'était possible durant la partie. Les équipes (APR et F.A.L.O.) avaient déjà été constituées en amont du week-

end, afin de pouvoir adapter le dress-code en fonction de l'équipe. Les APR devaient porter des uniformes foncés, et les F.A.L.O. devaient arborer des couleurs claires (désert). L'accès au fort a été autorisé à l'issue du briefing afin de permettre l'immersion des joueurs sur une « autre planète ». Chaque équipe a eu droit à son briefing par le Maître du Jeu référent ; les objectifs de chaque équipe étant différents et secrets. Le scénario posé, le jeu pouvait enfin commencer !

#### LE SCÉNARIO

Vous avez vu le film Avatar, où la compagnie RDA veut exploiter une planète au détriment de la population

pour s'enrichir le plus possible ? Nous avions ici le même objectif : exploiter les ressources minières sans se mettre à dos la population locale, symbolisée par des « sauvages » !

Les ressources dispersées sur le terrain étaient du fer (des gros cailloux peints en couleur alu), des diamants (des billes plates transparentes) et de l'uranium (des cyalumes). Les diamants pouvaient également servir de monnaie d'échange avec les autochtones. Les cyalumes devaient être manipulés avec des gants spécifiques, et transportés avec des valises spéciales, aux couleurs de l'équipe. Les diamants étaient répartis un peu partout dans le fort, à des



endroits plus ou moins évidents, et pouvaient également être distribués par les villageois ! Chaque ressource devait être ramenée au QG de l'équipe afin d'être comptabilisée, avant de les expédier en orbite via le spatioport. Chaque mission d'expédition devait être connue de l'ensemble de l'équipe, pour que des renforts puissent être envoyés sur place pour escorte et protection. Chaque barre d'uranium valait 10 000 \$, Chaque diamant rapporté au QG valait 100 \$. Les diamants pouvaient également être gardés par les joueurs, pour du négoce avec les autochtones. Une autre possibilité était envisageable pour récupérer de l'argent : dealer directement les ressources minières avec l'ONU, ou

l'armurier, afin d'éviter de les expédier via le spatioport. Inconvénient : elles se négociaient alors au tiers de leur valeur... Une fois de temps en temps, des bombardiers passaient afin de faire un peu de ménage ! Les organisateurs se plaçaient alors sur les hauteurs, repositionnaient les minerais récupérés tout en lançant des pétards sur les endroits dégagés. Toute personne se trouvant à découvert était automatiquement OUT car totalement « éparpillée » !

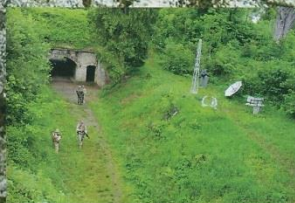
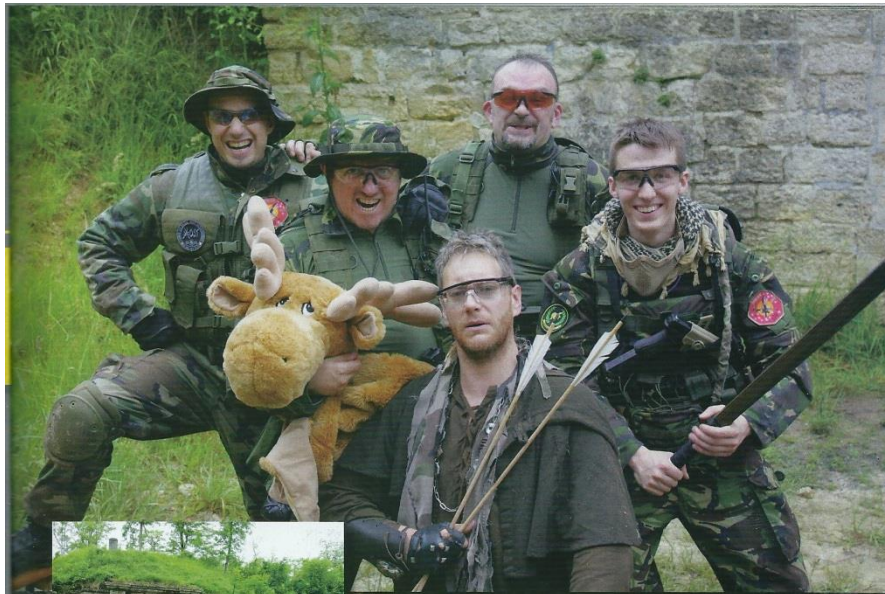
#### MISSION 1 :

La première phase permettait aux joueurs de découvrir le terrain, le fort et les souterrains, tout en recherchant les premiers gisements. Chaque

élément suspect devait être identifié, puis indiqué sur la carte par le Maître du Jeu référent, pour prendre les décisions adaptées.

Des mercenaires indépendants détenaient le chef du village, cette période de calme n'a pas duré longtemps... Aucune des deux équipes ne devait, d'ailleurs, réussir à récupérer le prisonnier !

Phase 2 : Chaque équipe devait retrouver les caisses de munitions contenant des explosifs (pétards, une mèche et du scotch), ainsi que leur mode d'emploi, afin de détruire les brouilleurs répartis sur le terrain (deux rouges, deux bleus et un blanc), qui empêchaient toute téléportation via le spatioport. Les brouilleurs bleus ne pouvaient être détruits que par



l'équipe bleue ; idem côté rouge ; et le brouilleur blanc devait être détruit en dernier par la première des équipes l'ayant trouvé. La troisième phase permettait à l'équipe qui avait détruit tous ses brouilleurs d'escorter ses ressources au spatoport, d'où elles seraient téléportées, et où leur valeur en dollars serait perçue. À l'issue de la première mission, l'équipe rouge (APR) dominait sérieusement le jeu avec 140 000 \$ récupérés, contre 30 000 \$ pour les bleus (F.A.L.O.).

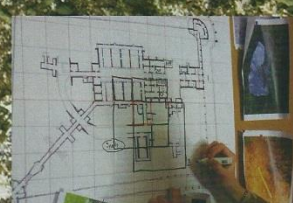
**MISSION 2 :**  
Il fallait cette fois réparer des pipelines détruits. Ces pipelines étaient au nombre de trois, et les raccords à utiliser portaient tous un code couleur ; chaque équipe ne pouvant prendre que ceux qui lui correspondait.

Il fallait en outre détruire les pipelines ennemis déjà réparés, à l'aide d'une bombe fournie par les MJ (Maîtres du Jeu). Le résultat a été à l'avantage des APR, qui confirmaient ainsi leur suprématie sur le terrain ! Les équipes devaient ensuite

récupérer les informations contenues dans un ordinateur portable, situé dans une galerie sombre. Divers documents Word étaient disposés sur le bureau de l'ordinateur, protégés par des mots de passe, lesquels avaient été dissimulés un peu partout dans le fort ! L'équipe des F.A.L.O réussit à récupérer 9 données de prospection de ressources, tandis que l'équipe A.P.R. en collectait 19 !

Comme il n'existe pas d'OP sans partie de nuit, avec son et lumière, les PNJ et organisateurs prirent position sur les hauteurs du fort, utilisant leurs lampes torches pour illuminer les zones à découvrir. Dès qu'un joueur apparaissait dans un faisceau de lumière, une volée de billes lui était adressée !

**MISSION 3 :**  
Les habitants de Venza ont pour projet de diffuser un virus stérilisant, permettant aux scientifiques d'exploiter la planète sans avoir la population autochtone sur le dos. Parallèlement, l'ONU a des preuves que les scientifiques procédaient à des expériences



sur les sauvages ; preuves qui doivent être rendues publiques pour empêcher l'extinction des espèces de la planète.

Afin de définir les deux nouveaux camps (ONU et Venziens), il fallut procéder à un vote lors du fort convivial petit déjeuner du dimanche. Le dépouillement du scrutin désigna comme Onusiens les anciens F.A.L.O. et comme Venziens, les A.P.R.. Il convenait en outre de protéger (ou d'éliminer, selon le camp...) le témoin ayant assisté aux expériences.

À l'issue de cette mission, les forces de l'ONU avaient récupéré trois preuves et les avaient transmises à la station orbitale. En revanche, elles n'étaient pas parvenues à protéger le témoin gênant. Les Venziens avaient également découvert trois cassettes et liquidé le témoin... prenant un léger avantage sur cette menche.

La partie a finalement été remportée par les « A.P.R. / Venziens », en possession de 1 061 600 \$ de jeu ; les « F.A.L.O. / Onusiens »

ne justifiant, de leur côté, que de 791 500 \$ de butin.

Les OP organisées par la Rèmes Brigade sont fort justement réputées ! Et lors de ce week-end, les joueurs ne se sont pas ennuyés, se sont peu énervés malgré la fatigue, ont dû économiser leurs billes (les billes supplémentaires étant payantes !) et ont profité de décors absolument bluffants ! La partie avait été préparée près de six mois à l'avance, avec un temps de travail estimé à 200 heures par orga ! Mais, le résultat était largement à la hauteur des attentes...

Rendez-vous fut donc donné pour une nouvelle OP signée Rèmes Brigade en 2014 !

Neo035



« Fairplay, plaisir et sécurité... »

## PRESENTATION DE LA REMES BRIGADE

N eo035 a eu l'occasion de rencontrer le président de la Rèmes Brigade lors de l'OP Virus 51.6 organisée ce printemps 2012 par ladite association. Voici donc une petite présentation de cette association à l'historique qui commence à être bien rempli.

### BONJOUR WOLMAN. PEUX-TU NOUS PRÉSENTER TON ASSOCIATION ?

Wolman : « La Rèmes Brigade a été fondée en février 2005. Comme pour la majorité des associations, tout est parti d'une bande de potes qui s'est progressivement agrandie ; le bouche à oreille nous aidant à regrouper du

monde. Nous avons commencé assez tôt à faire des OP, ce qui nous a permis d'être encore plus connus.

Je suis président de l'association depuis 6 ans. Notre devise est FPS : Fairplay, Plaisir et Sécurité ! Nous mettons en avant le côté fair-play, tout en nous faisant plaisir dans le respect des règles de sécurité. Nous sommes d'ailleurs assez draconiens en matière de sécurité, autant au niveau de la préparation du terrain que des règles du jeu.

De fil en aiguille, nous avons attiré pas mal de trentenaires, lesquels représentent aujourd'hui la moyenne d'âge de l'association. Des jeunes joueurs de 18 ans nous rejoignent de temps en temps ; ce n'est pas du tout un problème, surtout s'ils sont

matures !

Nous sommes une cinquantaine de membres actifs, et comptons beaucoup d'occasionnels, d'où un mouvement de brassage assez important. Nous nous agrandissons progressivement, tout en essayant de préserver au maximum l'esprit de l'association, à savoir de la rigolade dans le respect. La cotisation annuelle est de 25 € ; elle comprend l'assurance, un patch aux couleurs de l'association (qui change tous les ans, voire plus) et l'accès à cinq terrains différents, dont un CQB. »

### COMMENT SE PASSE L'ORGANISATION DES OP ?

Wolman : « Virus 51.6 est la sixième OP de cette envergure que nous



organisons. Juste une année, la partie avait été prévue (de longue date), mais un éboulement sur le seul chemin d'accès au terrain nous avait contraint d'annuler.

Nos OP commencent à devenir de plus en plus populaires, ce qui nous force à les améliorer à chaque fois, à dépasser nos limites. Nous sommes attendus au tournant ; les places de chaque OP partent dans les heures qui suivent l'annonce de leur date et du scénario, avec plusieurs centaines de joueurs en attente ! D'ailleurs, cette OP Virus 51.6 sera la dernière sous sa formule actuelle, car, si nous n'y apportons rien de nouveau, nous ne pouvons que nous planter.

Donc la prochaine fois, le scénario sera totalement différent, de façon à utiliser d'autres tenues, d'autres uniformes, et toujours de façon à attirer un maximum de monde.

Cette année, grâce à l'un de nos membres surnommé « Jésus », nous avons pu faire participer des GNistes au scénario, qui se déroulait sur une autre planète. Nous nous sommes donc retrouvés avec une demi-douzaine de « sauvages » en tenue

préhistorique ! Sur chacune de nos OP, nous faisons toujours le maximum pour adapter les décors au thème, et pour apporter une nouvelle vision de l'airsoft. »

### J'IMAGINE QUE D'AUTRES RENCONTRES VOUS PERMETTENT DE VOUS RÉUNIR PLUS SOUVENT ?

Wolman : « En effet ! Les parties « normales » nous réunissent une fois toutes les deux semaines. Il faut savoir concilier airsoft et vie de famille ! Mais, de temps à autres, il nous arrive également d'organiser des parties scénarisées orientées sur une période de l'histoire en particulier. Nos thèmes de prédilection sont le Vietnam et la Guerre Froide. Et, une fois par an, nous organisons des « OP'toges de plombs », très simples à organiser, avec de scénarios délirants et loufoques ! »

### QUELLES SONT LES CONDITIONS REQUISES POUR POUVOIR ADHÉRER À L'ASSOCIATION ?

Wolman : « Il faut avoir plus de 18

ans, et les nouveaux se soumettent à des parties-tests afin de voir s'ils respectent bien les règles de sécurité, s'ils sont fair-play, s'ils n'enlèvent pas leurs lunettes en pleine partie...

Cependant, il est très rare que nous refusions des joueurs ; il faut vraiment avoir un comportement extrême pour se voir rejetés, comme par exemple : finir ivre un samedi soir, avec de l'alcool dans les gourdes. On tolère un peu d'alcool (une bière ou deux) le midi, à la pause repas, mais cela doit s'arrêter là.

Quant à la drogue, il est strictement interdit d'en apporter et consommer, sous peine d'exclusion immédiate. C'est l'association, et non le joueur, qui serait en première ligne si les forces de l'ordre venaient à nous rendre une petite visite et trouveraient ce genre de marchandises ! »

### À TITRE PERSONNEL, COMBIEN D'ANNÉES D'AIRSOFT AS-TU DANS LES PATTES ?

Wolman : « Cela fait maintenant seize ans que j'ai commencé l'airsoft, en débutant avec des springs. Puis,



*J'ai découvert les premiers AEG Marui (le fameux Famas) ! Avant de m'inscrire à la Rèmes Brigade, je jouais avec des amis hors de toute structure particulière. Il était alors très difficile de trouver des équipes constituées ; l'airsoft n'étant pas encore bien connu dans l'Hexagone. L'expérience du jeu m'a permis de prévoir, en tant que président, les éventuels problèmes rencontrés par les nouveaux sur les parties. Par exemple, nous mettons à la disposition des joueurs un ou deux chrony afin qu'ils puissent vérifier que leur nouveau jouet ne va pas envoyer le type d'en face chez le dentiste... De plus, nous souhaitons vraiment accompagner les joueurs en cas de problème avec leurs répliques : on ne va pas les leur réparer, mais on va les guider afin qu'ils les réparent eux-mêmes ! Être une association, c'est vouloir promouvoir l'airsoft ludique et responsable. »*

**COMMENT FAITES-VOUS POUR VOUS FAIRE CONNAÎTRE ?**

*Wolfman : « Nous avons un site web ainsi qu'un forum (<http://remesbrigade.forumactif.com/forum>) qui nous permettent de nous retrouver sur le net, de préparer ainsi les parties et de faire un débriefing à l'issue de chaque partie, tout en présentant nos tenues et nos joujoux. Nous sommes aussi sur France.Airsoft !*

*Nous avons également un partenariat avec un magasin local qui nous envoie parfois des joueurs.*

*Le bouche à oreille fait également son effet ; nous arrivons à avoir une douzaine de joueurs supplémentaires par an. Cela permet de remplacer, d'une certaine manière, les membres qui décident d'arrêter l'airsoft ou de changer d'association.*

*Nous avons une assurance prévue pour 60 joueurs, et nous n'irons pas au-delà, notamment pour que l'association reste conviviale et ne devienne pas une « usine » ! »*