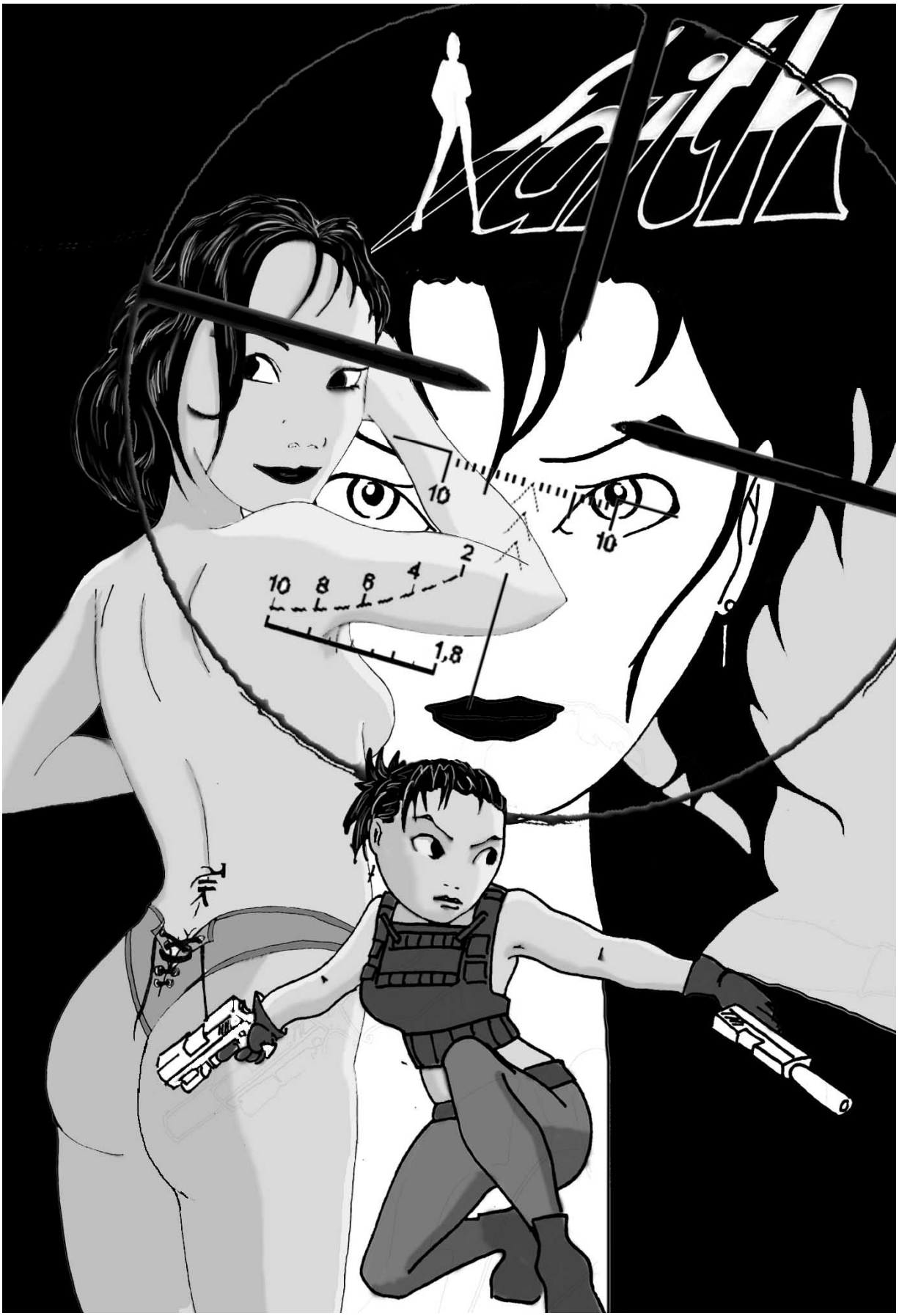

Faith
10
10
2
10 8 6 4
1,8

## Edito

Bonjour à tous. Vous tenez dans vos mains potelées et gantées le premier numéro de **Faith**, le petit journal illustré et complètement officiel de l'AFAS.

**Faith**, tentera de proposer un lien inter associatif, ainsi que, de façon plus générale, un lien entre nous tous, joueurs de l'airsoft…

Nous espérons articuler ce fanzine sur 4 axes:

- les terrains de jeu, ou parties de terrain, que ce soit Mirapolis ou ceux des autres associations membres,…
- un dossier central: une "aide de jeu", un dossier "en coulisse de",…
- une partie plus interactive afin de connaître votre avis: des propositions de règles alternatives, de nouveaux scénarios pour varier les plaisirs du dimanche,…
- Des News sur la vie associative et sur le calendrier des évènements à venir.

Avec la création de **Faith**, nous faisons aussi un vœux pieux: qu'il soit un point de départ possible pour des discussions le midi, dialogues qui nous permettront d'améliorer les parties proposées, notre organisation, l'aménagement du terrain, … si ce sont des remarques constructives et amicales.

Dialogues entre vous aussi afin que se créent des embryons qui conduiront à des amitiés hors terrain *("ah s'il y avait plus de filles" ; "ah mais parle pour toi, moi ça me va comme ça…" ; " …")*, parce que de notre point de vue, l'airsoft devrait être plus que des joueurs sur un terrain.

Si aujourd'hui nous commençons cette aventure peux nombreux, nous serons bien sur heureux d'accueillir d'autres chroniqueurs, qu'ils soient réguliers ou pigistes. Donc si certains se sentent dans ces rôles, je vous invite à vous faire connaître auprès de votre serviteur.

Au fait, je vous souhaite une bonne année pleine d'Airsoft dedans et rendez vous au moins sur le terrain.

**Rendbo**

**Sommaire**

Page 2 - Edito
Page 3 – Terrain: Mirapolis
Page 6 – Site Mirapolis: Hamburger Hill
Page 8 - Dossier: Progression & Communication
Page 12 – Keep in Touch: Vie Associative
Page 14 – People
Page 14 - Calendrier et OPs
Page 14 - Faith & Vous…
Page 15 – BD: FAITH Begin

# Terrain: Mirapolis

Comme vous le savez maintenant, l'AFAS est composé de plusieurs équipes et associations (voir rubrique KiT) qui avaient leur propre terrain avant de nous rejoindre, ou qui l'ont encore.

Nous vous proposerons dans cette rubrique de les découvrir, voir même d'en découvrir d'autres au gré de nos sorties (OP en extérieur par exemple) …

Mais avant de regarder vers de nouveaux horizons, commençons par répondre à une demande de votre part: une carte de Mirapolis, avec les **lieux dit** et les **Zones de Jeu**. Notez que ces différents lieux seront traités plus en détails dans la rubrique *Site* de nos futurs numéros.

Nous vous indiquons aussi les **Zones de Non Jeu**.

Ces zones ont une particularité: vous ne devez **jamais** tirer dans leur direction, jamais tirer dans la zone en elle même, et d'ailleurs à leur approche, vos lanceurs doivent être obligatoirement en position sécurité. Ces règles sont établies afin de conserver nos rapports de bon voisinage avec les différents co-locataires du parc, et de garantir la sécurité de personnes qui ne seraient pas protégées (je pense particulièrement au gardien et sa famille….).

Nous serons à présent intransigeant: un manquement de votre part à cette règle de sécurité élémentaire et vous risquez la porte, purement et simplement.

**Pour nous rejoindre**: Normalement vous êtes déjà là, c'est donc que vous connaissez la procédure d'inscription via le forum ou les organismes agréés, et que avez trouvé votre chemin… mais au cas ou vous auriez téléchargé notre édition électronique, nous vous rappelons comment venir:

Tout d'abord s'inscrire sur le forum, sur le post de la partie, en se présentant poliment (bonjour + prénom + pseudo + date de naissance + équipé ou pas) ainsi que ses invités (même topo), et envoyer une copie par PM à l'orga qui a ouvert le post. Attention, les places sont peux nombreuses, donc ne tardez pas après l'ouverture du topic.

Une fois sur la liste des joueurs, il faut penser à venir: tout d'abord le terrain est sur la commune de Courdimanche, près de Cergy Le Haut, près de Pontoise.

Ce qui nous donne en voiture: A15 en direction de Cergy-Pontoise (grande direction: Paris ou Rouen), vous sortez à la sortie 13.

Soit vous venez de Paris: vous prenez à gauche pour passer sous l'autoroute, puis prenez à droite pour la longer, au premier rond point c'est tout droit, et au second rond point, les grandes grilles vertes, c'est nous !!!

Soit vous venez de Rouen: au rond point première a droite, et au second, nous vous attendrons devant les grosses grilles vertes sur votre droite.

En train ce n'est pas plus compliqué: RER A, station Cergy le Haut. Une fois à l'air libre, vous prenez le grand boulevard face à vous (normalement, le boulevard de la poste), passez à cote d'une église, continuez toujours tout droit, et au second rond point, les grosses grille verte, c'est toujours nous… je tiens tout de même à vous (re)dire que vous avez un bon quart d'heure de marche, alors vérifiez bien les horaires du RER A pour ne pas arriver après la fermeture des grilles (0930)

**Si vous venez pour la première fois**, habillez vous avec des vêtements qui ne craignent rien, vous protègent des ronces, et vous camouflent un minimum en zone forestière. Nous vous conseillons aussi de prendre des gants, des genouillères et de bonnes chaussures de marches. C'est pour ces raisons que la plupart des joueurs jouent en camo et rangers. Nous vous demandons de prévoir dans la mesure du possible votre casse croûte du midi (sinon possibilité d'acheter un bon sandwich à l'entrée de Cergy le Haut, voir de « MalBouffer » au McDo à 500m)

**Bien que le terrain soit privé**, vous vous devez de respecter la législation française sur les uniformes et patchs, sur la puissance de répliques, respect de la majorité,…

| | | |
|---|---|---|
| **Pont** | **Barrage** | **Deauville** |
| | | |
| **La Plaine** | **Labyrinthe** | **La Grange (ZNJ)** |
| | Bientôt des photos car le site est en cours de modification: nous avons pour projet de créer une petite zone CQB… Ca va piquer !!! | |
| **HH (hamburger Hill)** | **Vietnam** | **Larmes du Soleil** |
| | | |
| **Petit Pont** | **PC Radio** | **Bunker** |
| | | |
| **Le Cirque** | **Aeropuerto** | **Accueil (ZNJ)** |
| | | |

Vers A15
Vers Cergy Le Haut
Safe Zone
Aeropuerto
Gardien (ZNJ)
Grilles (ZNJ)
Accueil (ZNJ)
Soho (ZNJ)
Zone: Notaro PB
PcRadio
Zone: Deauville
(Coco)
Lamme du Soleil
Petit Pont
Barrage
La Cirque
Tourelle
Bunker
La grange (ZNJ)
Zone: La Plaine
La Pompe
Zone: Choubakistan Libre
Zone: Labyrinthe
Zone: Vietnam
Pont
Zone: Guevaudan
Hamburger Hill
©2006 Europa Technologies
Image © 2006 DigitalGlobe

# Site Mirapolis: Hamburger Hill

## 1 - HAMBURGER HILL, LE FILM

***Réalisateur:*** *John Irvin*
***Acteurs:*** *Anthony Barrile, Michael Boatman, Don Cheadle, Michael Dolan, Don James, Dylan McDermott*
***Durée:*** *112 minutes – 1987*

Film méconnu et sous-estimé, **Hamburger Hill** il n'a rien a envié aux standards du genre que sont **Platoon** et **Full Metal Jacket**, ou **Apocalypse Now**.

Le film suit le destin d'une compagnie de soldats (stéréotypés) chargée de prendre une colline aux vietnamiens (opération "Apache Snow": prise de "Hill 937" situé dans la vallée de A Shau - DMZ, point terminus de la piste Ho Chi Min).

Bien avant Spielberg, John Irvin s'est attaché à être le plus fidèle et le plus réaliste possible à la réalité historique. Loin de l'image sexy de la guerre et de ses patriotes héroïques et glorifiés, son seul et unique objectif est de nous rappeler que la guerre est avant tout terrifiante, horrible (crescendo tout au long du film), avec des raisons et des objectifs bien trop souvent dérisoire: pratiquement tous les membres de la compagnie (jeunes et appelés) auxquels nous nous sommes attachés seront tués ou gravement mutilés.

L'Amérique sacrifie ses enfants sur la colline, un massacre plus inutile que biblique: les officiers le disent mais exécutent les ordres, la proximité des combattants entraîne des friendly fire,...; mais apparemment nécessaire (les Viêt-Congs se feront tous tuer pour elle).

Le film retrace les 10 jours de combats intenses et se terminera par des gros plans des "vainqueurs", seuls, survivant au milieu d'une nature calcinée, et regardant les vivants ramasser les morts sur les flancs de la colline, avec pour conclusion une petite phrase soulignant l'absurdité du massacre pour cette colline.

*Sources filmographiques et bibliographiques*
*- Site 3w.dvdrama.com*
*- Philip Gutzman, Vietnam – A Visual Encyclopedia, éd. PRC Publishing Ltd., London 2002, pp. 20 (photo réelle ayant servi au montage de l'affiche du film) & 168-169 - Leo Daugherty, The Vietnam War Day By Day, éd. Brown Partworks Ltd., London 2002, pp. 52-53 & 152-153*

## 2 - HAMBURGER HILL, LE SITE

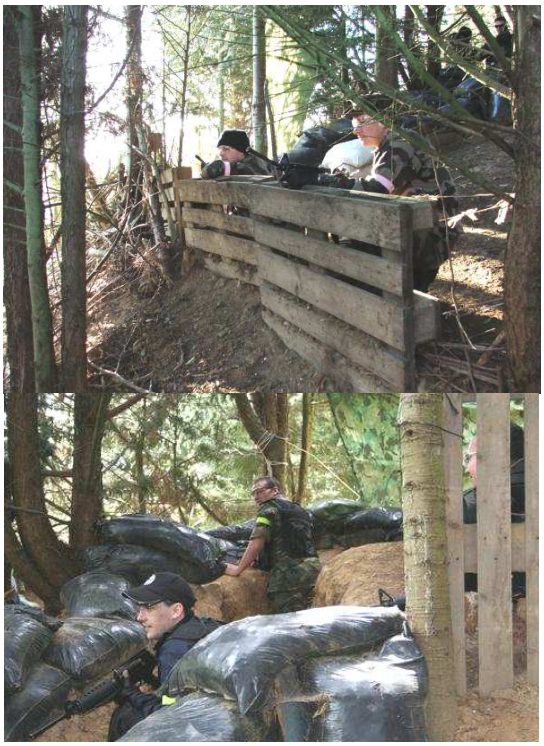
Hamburger Hill est situé sur l'ancien site du parcours "bateau russe" (les montagnes en wagonnets, le bateau en canoë), l'équivalent du grand splatch du Parc Astérix.

Actuellement Hamburger Hill, HH pour les intimes, est un camp retranché, défendable grâce à un système de tranchées et de petites fortifications à flanc de coteaux...

Le site se joue généralement en Semi Automatique pour éviter que invités ou les WD ne se prennent une rafale pleine poire en guise d'initiation et de bienvenue (ça pique dur parfois, surtout en hivers). Il se joue aussi en full lorsque nous connaissons tout le monde (conscience des distances, responsabilités, chouinage,...).

Notez que depuis peu nous faisons aussi des parties full blowback, et qu'elles se passent très bien. Donc sans vouloir pousser à la consommation, garder cette petite remarque en tête pour le retour des belles températures; car perso ma préférence va au GBB, plus fun et plus maniable que l'AEG. Mais ce genre de partie ne sera pas généralisé tant que tout le monde ne sera pas équipé...

HH vue d'en bas...



HH, on vous attend en haut pour l'apéro...

**3 - HAMBURGER HILL, CONSEILS TACTIQUES**

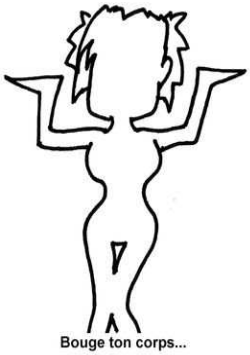
Fuyez pauvres mortels, ou cette colline sera votre colline... ah non, cette réplique marche avec tombeau mais pas avec colline (ni avec chacal d'ailleurs).

# Dossier: Progression & Communication.

## I – PROGRESSION

Théière...

Coureur égyptien


Bouge ton corps...

**I1 - Progression solo:**

Progresser en vrai est légèrement différent des jeux vidéos: pas de souris, pas de touche pour courir ou marcher sur la pointe des pieds... non, juste de l'attention et quelques conseils qui se transforment vite expérience qui vous assimilera au Rambo Ultime des Bacs à Sable.

1. Ne jamais relâcher son attention et toujours penser qu'un joueur adverse vous attend au détour du chemin....
2. Regarder où l'on pose les pieds: l'oreille humaine repère et identifie facilement certains bruits: éviter les cailloux, les branches mortes et dérouler bien votre cheville (pose du talon, puis transfert du poids, et comme dans la chanson, recommencez avec l'autre pied). Vous pouvez par contre détourner l'attention de l'adversaire avec des bruits parasites. Je connais par exemple un joueur qui a un lance-pierre dans une de ses poches...
3. Bouger lentement et de manière coulée: même si votre camouflage rose bariolé ("Tant qu'il reste plus foncé que le sol, ça fera l'affaire" – Léon) vous permet de vous fondre dans l'environnement, l'attention de l'adversaire sera attirée par un mouvement rapide et non naturel.
4. La progression de face offre une grosse surface aux joueurs adverses, donc réduisez là en progressant légèrement de profil. N'hésitez jamais à progresser à genoux ou à ramper, car le cerveau ne s'attend pas à vous trouver si bas. Par contre ne pas prendre pas exemple sur le Prédator en progressant dans les arbres, voir sur un alien en progressant accroché au plafond...
5. Adopter la position accroupie lors des arrêts
6. Enfin, un conseil tiré de mon expérience personnelle: penser aux anti-staminiques pendant la saison des pollens...

**Conseil Castor:** *Les militaires ont un très bel achronisme qui résume pour tout ça:* ***FOMEC*** *soit Forme Ombre Mouvement Eclat Couleur. A ces 5 lettres peuvent se rajouter d'autres lettres barbares:* ***FOMEC-BLOT*** *soit Forme Ombre Mouvement Eclat Couleur Bruit Lumière Odeur Trace...*

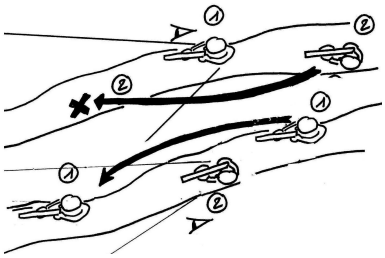
**I2 – Progression en équipe, Avancer:**

Jouer seul c'est sympa, mais une équipe progressant de façon concertée vous apportera soutien et bonheur quand vous êtes dedans jusqu'au cou et vous permettra de ne pas être Rémy (sans famille) en cas de pause pique nique.

Donc aux conseils solos toujours valides, se rajoutent ceux ci: Un joueur bien placé et ce sera encore et toujours le drame; laissez un peu de distance (5 à 10 mètres) entre vous, afin que tout le groupe ne se fasse pas sortir d'une rafale; ne jamais trop se regrouper lors des arrêts et penser au genou à terre.

Différentes façon de progresser, de la plus efficace a la moins sympathique:

1. le **tiroir**: c'est la progression à privilégier lorsque vous êtes sur le territoire de l'équipe adverse. Elle s'effectue par bond successif des premiers équipiers (le reste du groupe suivant derrière en colonne). Le dernier remonte d'un bond couvert par ses équipiers, prend la tête, et vérifie que le chemin est dégagé; si le chemin est dégagé, le dernier remonte, et ainsi de suite. Notez que le médic reste toujours situé dans le dernier tiers de la colonne et ne monte jamais en tête de section.


*Les joueurs 1 et 2 se couvrent mutuellement durant leur progression*

2. la **colonne**, simple et basique sur des chemins étroits qu'on ne connaît pas. Désavantage, la tête de groupe est constamment exposée, et n'est pas soutenue (le premier fait barrage au tir de soutient de ses équipiers). Le médic est souvent situé dans le dernier tiers de la colonne.
3. la **colonne double:** simple et basique sur des routes plus large. En théorie, le chemin est au centre et les deux colonnes légèrement décalée. La colonne de gauche couvre à gauche, celle de droite a droite, et tir croisé à l'avant.
4. la **ligne**, la **ligne double**, le **V**, le **V inversé**, les **diagonales**. Elles permettent d'étaler votre capacité de feu en faisant front aux obsta-

cles, de faire des battues ou de ratisser une zone…

5. en **bordel**…. tout est dit

**Conseil Castor:** *Dès que la tête rencontre une opposition, déployez vous ou repliez vous. Généralement la doctrine pense qu'il faut au moins tester la résistance adverse (peut être que vous avez à faire à un joueur isolé posté là pour vous retarder, genre le sniper de FMJ), et qu'il faut mieux prendre un risque en avançant que de se faire toucher en reculant. Mais surtout ne restez pas statique (jamais jamais pas bien), c'est le meilleur moyen de se faire déborder, encercler, et... et… rendez vous en Safe Zone*

**I3 - Progression en équipe, Reculer:**

Plusieurs façons de décrocher d'une position, de la plus efficace à la moins sympathique:

1. le **tourniquet**. Le joueur le plus près des positions adverses décroche et se place en dernière position pour couvrir la retraite de ses camarades, et ainsi de suite (exemple, la retraite des commandos dans "*les larmes du soleil*", film qui n'a de bon que Monica Bellucci, mais c'est un avis personnel). C'est quasiment la progression inverse du tiroir (seuls les premiers permutent dans le tiroir).
2. en **reculant**.
3. en **bordel**, ou la méthode "chacun pour soi et Dieu pour moi"… pas terrible mais rapide et sans possibilité de malentendu.

**Conseil Castor:** *Dans tous les cas, en solo comme en équipe, ne tournez jamais le dos à l'adversaire: vous ne le voyez plus donc vous ne servez plus à rien (impossibilité de tirer); en plus c'est le meilleur moyen de se prendre une bille dans le dos (c'est très lâche ça, pas bien du tout).*

## II - COMMUNICATION: RADIO, ALPHABET & MORSE.

**II1 - Se servir d'une radio**, c'est simple comme appuyer sur un bouton (même Régis sait faire), mais se faire comprendre, c'est parfois moins simple, alors voici quelques conseils pour vous servir de la radio de façon claire et intelligible.

Toujours dire de qui vient le message et à qui il est adressé et attention a l'ordre appelé / appelant: "*Lala pour Popa*" ou "*Popa de Lala*", c'est la même chose et pourtant c'est différent.

La radio est un canal ouvert. Les plus retors passent régulièrement d'une fréquence à l'autre, afin d'être au courrant des mouvements de l'équipe adverse, et de prévoir une réponse appropriée. A cela deux réponses: soit vous racontez n'importe quoi à la radio, dans l'espoir de tromper l'autre, mais, votre radio ne vous sert qu'à enfumer l'adversaire ; soit vous vous prévoyez des codes (en cas de mauvaise réception, les chiffres sont plus facile à comprendre qu'un texte), une peu comme dans tout bon film/série de flic: un 414 sur la seizième avenue (braquage en cours)…

**Conseil Castor:** *Parfois, avec le système Vox ou autre, le début du message est coupé, incompréhensible. Pour éviter cela, vous pouvez l'habitude d'utiliser un indicatif en trois temps le premier active le Vox, le second indique le niveau de priorité du message du message (informatif, essentiel, vital,…) et le dernier est le corps du message (codé ou pas). Ex: "306-309 Popo de Lala, 5 minutes de HH coté prévu"; "306-309-Popo de Lala-405".*

**II2 - Qui ne connaît pas l'alphabet**?

Mais à part le petit à lunettes au premier rang, qui connaît son alphabet international ? Et d'ailleurs pourquoi faire? Tout simplement pour épeler des mots à la radio et se faire comprendre malgré les parasites…

**Conseil Castor:** *Moins connu, vous avez aussi la version francisée, reconnaissable à ces doux prénoms féminins (sacré français)… mais zappons la car vous êtes de toute façon déjà prêt pour le feu de la rampe, prêt pour le plateau de la roue de la fortune.*

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Alpha** | **Bravo** | **Charlie** | **Delta** | **Echo** | **Fox Trot** | **Golf** |
| **Hôtel** | **India** | **Juliet** | **Kilo** | **Lima** | **Mike** | **November** |
| **Oscar** | **Papa** | **Quebec** | **Romeo** | **Sierra** | **Tango** | **Uniform** |
| **Victor** | **Whisky** | **X-ray** | **Yankee** | **Zulu** | | |

**II3 - Le morse, c'est dépassé** et ça ne sert à rien, sauf peut être dans le cadre d'une OP, pour un signal lumineux ou sonore... Mais nous sommes là pour jouer, pas pour vous apprendre à cuisiner des œufs (0mn pour cru, 2 à 3mn pour des œufs mollets, 4 pour à la coque)...

**Conseil Castor:** *Si jamais vous souhaitez quand même l'apprendre (le morse, pas les 1001 façon de cuisiner les œufs), je vais vous donner le moyen mnémotechnique appris chez les scouts: remplacez les traits et les points par des mots ayant le même nombre de syllabes, et des syllabe en O à la place des traits. Par exemples: allo pour A, nous donne point trait (a-llo); bombardement pour B, nous donne: trait point point point (bom-bar-de-ment),...*

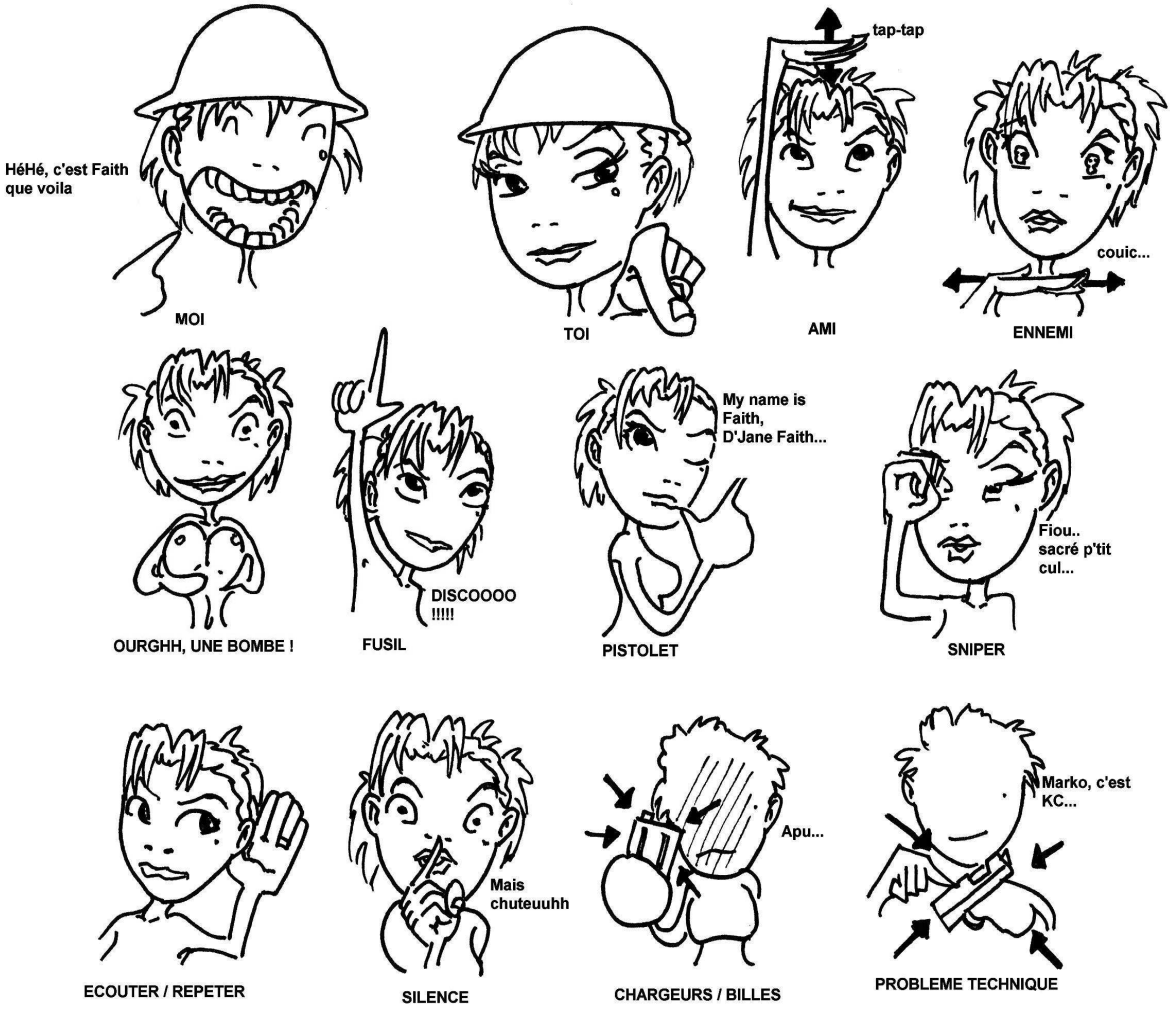
| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| A . - | B - . . . | C - . - . | D - . . | E . | F . . - . | G |
| H . .. . | I . . | j . - - - | K - . - | L . - . . | M - - | N - . |
| O - - - | P . - - . | Q - - . - | R . - . | S . . . | T - | U . . - |
| V . . . - | W . - - | X - . . - | Y - . - - | Z - - . . | | |

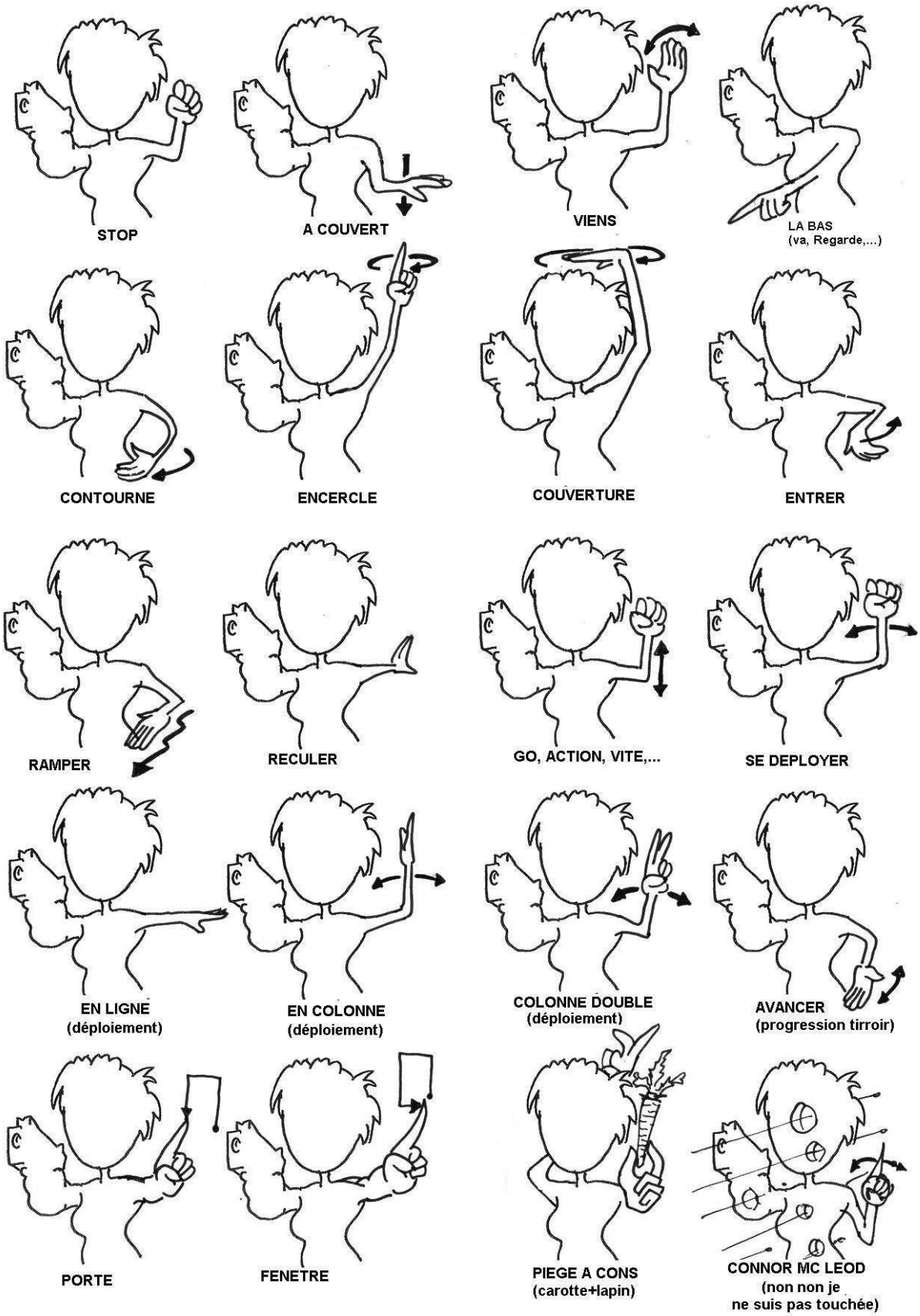
**II4 - La communication visuelle** (très Castor).

On ne va pas vous apprendre le langage des signes, celui qui vous permettra de discuter dans le métro malgré le bruit, voir de dialoguer avec des sourds muets. On ne va pas vous apprendre celui qui vous permet de dire coca-cola sans que le petit chinois ne croie que vous en voulez à sa fille. Non, nous on va vous apprendre le langage des hommes.

La communication visuelle est généralement utilisée durant la progression par les équipiers de tête afin de respecter les règles de silence; de l'avant vers l'arrière, et est relayée si nécessaire vers la queue de section (comme au téléphone arabe).

**Anecdote Castor:** *un peu comme un anglais parle une langue différente d'un allemand, le langage des signes varie selon les pays: ainsi quand un américain dit couvre moi, le français comprend ami. Donc pensez à confronter vos informations entre gens de même progression. Nous vous proposons ici des petits signaux utilisés par nos vaillants castors de choc, complétés par des informations tirées de reportages sur les groupes SWAT américains.*




STOP
A COUVERT
VIENS
LA BAS
(va, Regarde,...)
CONTOURNE
ENCERCLE
COUVERTURE
ENTRER
RAMPER
RECULER
GO, ACTION, VITE,...
SE DEPLOYER
EN LIGNE
(déploiement)
EN COLONNE
(déploiement)
COLONNE DOUBLE
(déploiement)
AVANCER
(progression tirroir)
PORTE
FENETRE
PIEGE A CONS
(carotte+lapin)
CONNOR MC LEOD
(non non je
ne suis pas touchée)

## Keep in Touch: Vie associative

Le fonctionnement de l'AFAS a changé.

L'année dernière nous avons traversé une crise relativement très grave qui aurait pu nous être fatale, mais nous voici de retour, bon pied bon œil, et toujours vaillant, avec pour volonté de remplir 4 objectifs:

- La **gestion de notre terrain** de jeu (aménagement, relations de bon voisinage,...)
- Pour nos membres, **un terrain et des facilités**. Mais comme le mot association a la même base que le terme associé, nous leur demandons de s'impliquer dans la vie de l'association en donnant un coup de main (orga, aménagement, logistique, temps, samedi,...). C'est la raison principale qui fait changer notre mode d'adhésion: l'AFAS gère maintenant des équipes et des associations afin d'avoir toujours un interlocuteurs responsables et représentatifs des petits potes (gérer leur ego, leurs disponibilités et leurs engagements).
- Pour les non membres, un terrain équipé**, des parties encadrées, des orgas compétents et souriants** (on y travaille encore, et on progresse toujours).
- **La promotion, la découverte et le développement de l'airsoft**, à travers des OPs, la location d'AEGs pour des invités du dimanche, l'interface et l'intégration de joueurs Week-end Desk le dimanche, des parties pour les CE le samedi, des enterrements de vies de jeunes garçons le samedi encore; voir même la participation en tant que figurants à des productions télévisuelles nationales (Samantha Oups, ...) ou à des courts métrages plus expérimentaux. Notons que cette facette de l'AFAS fonctionne uniquement grâce à la disponibilité de nos membres, merci à eux.

Vous avez pu noter aussi que les règles d'inscription ont changé et sont devenues plus strictes. A l'heure des premiers bilans, nous notons que les parties du dimanche se déroulent dans une meilleure ambiance et sans problèmes notoires. Nous testons toujours et encore des "procédures" afin d'augmenter les temps de jeu, réduire la durée de servitudes (inscriptions, ouverture de grilles,...), et huiler la partie organisationnelle (location, arbitrage, sécurité,...). N'hésitez pas à nous faire parvenir, de façon claire et courtoise, vos remarques et vos idées via l'accueil.

Enfin, nous vous proposons de découvrir dans ce premier numéro de Faith deux associations que vous croisez régulièrement le samedi et qui ont rejoins l'AFAS cette année.

## AIRSOFT91 L'ASSOCIATION AIRSOFT D'ESSONNE

**Président**: Gringo
**Secrétaire**: Koubi
**Trésorier**: Peaudouce

**Vice-président**: TNT
**Vice secrétaire**: Pedrolito
**Vice trésorier**: Lilie

**Responsables terrain**: Le pécheur, Séraphin

C'est en septembre 2001 que l'association Airsoft 91 voit le jour. Fondée par 2 amis et elle a pour but de développer le «sport de tir en mouvement sur site en plein air, et site urbain» en Essonne. en février 2002, forte de ses 5 membres, elle devient une Association de loi 1901, mais reste avant tout une joyeuse bande d'amis qui jouent tous les dimanches, qu'il pleuve ou qu'il vente, sur un terrain forestier en bordure du lac de Vigneux-sur-Seine.

En septembre 2002, Airsoft 91 s'agrandit encore (une douzaine de membres) et commence à rencontrer d'autres équipes et associations en jouant à l'extérieur ou en participant à des OP telle que DMZ 2 (Est de la France).

En Août 2003, Airsoft 91 traverse sa première petite crise. Le président en poste démissionne et les rôles de chacun des membres du bureau deviennent plus officiels dès septembre. Nous créons nos cartes de membres, organisons des commandes groupées sur des sites étrangers, et faisons l'acquisition d'AEG pour la location.

Chassé nous aussi par les permis de construire, nous intensifions nos sorties dans l'est et dans l'ouest,...

En Septembre 2004, on remet de l'ordre: Nouveau règlement intérieur, nouvelles fiches d'inscription, le système de commandes groupées est régularisé, une partie à lieu chaque dimanche (sauf cas exceptionnel), et enfin, création du logo et de l'écusson Airsoft 91.

La bonne ambiance qui règne dans l'association permet de la faire connaître d'avantage au fil des parties et d'attirer encore de nouveaux joueurs.

Sur la période 2004-2005, le nombre de membres passe de 15 à 30. Airsoft 91, « l'association airsoft d'Essonne » est en bonne marche.

Nous faisons la connaissance de l'AFAS (Association Française d'Airsoft) et très vite le courant passe bien, nous avons la même vision de l'airsoft et les mêmes vues pour l'avenir de notre loisir.

Cette période voit se former, parmi les membres de l'association, l'équipe F.S.T.(Full Swat Team, tous habillés comme les membres de l'unité d'élite SWAT américaine). Et dernièrement, c'est une jeune équipe du 91 qui a rejoint les rangs de l'association, la Full Plastic Jacket et ses 6 membres les plus actifs.

Généralement nous sommes équipé à base de M4 afin de nous échanger plus facilement des chargeurs en cas de coups durs.

Sans parler de "tenues AS91", une partie de nos membres est en train de s'équiper en muticam, ce qui permet de rajouter un visuel commun et de nous identifier plus facilement...

Enfin notre style de jeu est.... disons qu'on a un problème de finition... peut être pour ça que certaines méchantes langues nous appellent COTO91. Mais nous on ne leur en veut pas, car pour nous le sof' c'est bonne humeur et franche déconnade.

**Koubi / LR**

## GIG

**Président**: Loic "Yoyo"
**Secrétaire**: Younès "Dark Slayer"
**Trésorier**: Jean "Fond6"
**Vice président**: Mathieu "Thioum"
**Responsables terrain**: -

La GiG fut créée en l'an de grâce 2003, en décembre pour être plus exact.

De 5 membres à l'initiative de ce projet (Yoyo, Thioum, Fond6, Seub et Cliff), nous avons bien grandi et sommes actuellement 17 ou 18 à jouer à ce loisir aussi amusant que pose cerveaux (et oui, notre cerveau n'est pas en option).

Après avoir jouer dans le jardin de Cliff, nous avons trouvé un superbe (mais petit) terrain CQB près de la Ville du Bois, avec des voisins assez sympas pour nous supporter.

A cette époque, nous jouions avec une équipe parisienne (la KAT).puis avons rejoint un autre rassemblement d'associations, l'EASA en Essonne, après que de vils promoteurs aient décidé de construire un lotissement (pas CQB du tout) sur notre terrain, puis à RIS, Ferrières, Ballancourt, Lisses... Beaucoup de parties aussi au GBB sur des terrains CQB, mais Mira nous séduit toujours par son territoire vaste et ses nombreux "Panou-panou" qui y habitent

Nous avons rejoint l'AFAS, découvert lors de l'OP Octobre Rouge, suite à une discussion avec des membres du bureau: on s'entendait plutôt bien avec la plupart des membres, et nous étions en accord sur leur vision associative (jouer et aider de temps à autre lors des OPs ou autre festivités).

Notre style de jeu correspond à notre état d'esprit: de la déconne, pas de prise de tête, et respect des règles de sécurité... on évite de tirer là où ça fait mal ou là où ça ne repousse pas, bref, on là pour s'amuser, pas faire un entraînement militaire, ou un stage commando.

Donc en clair, pas forcement tactique afin de garder à l'esprit nos dictons fondateurs: du plaisir et "l'Airsoft pour jouer, non pour faire mal" (pour plaisir et douleur, on emmène les fouets, mais c'est un autre sport).

Nos répliques varient entre le M4, MP5, M249, M60, sig, G3 et autres babioles, et si geardos-erie il y a parfois, ce sera juste pour la belle tenue, pas pour jouer au lion dans la savane.

Sur ce, rendez vous sur le terrain.

**Fond6 / LR**

**Savoir viser, ça n'a pas de prix.. pour le reste, vous pouvez compter sur EuroCard, MisterHard**

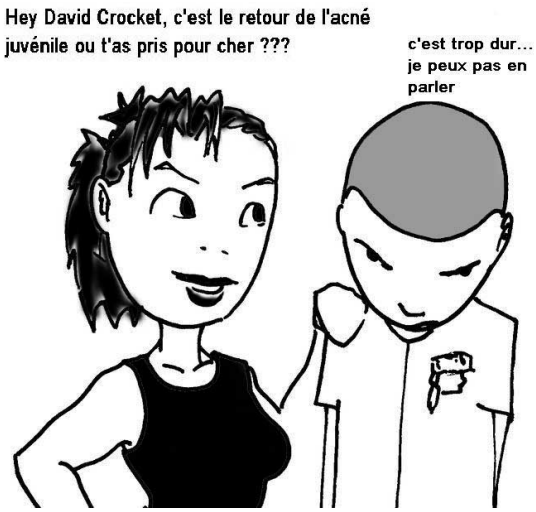
## Keep in Touch: People... (Ce titre est vendeur)

**Dimanche 18 Décembre**: La Navy Steal et la Black Eagle Team défient la Team Crisis et les équipes de l'AFAS.

Sous l'arbitrage de l'Airsoft91 (3 arbitres chasuble à temps complets), nous avons joués sur 4 scénarios: un A/R bunker, un dynamitage du pont (jaune en attaque) et une escorte de VIP (rose en protection).

Afin d'équilibrer les parties, l'AFAS (en jaune) a prêté des équipes aux challengers: l'ARSA le matin, les TTF et le GiG l'après midi. Bien que la journée ait un esprit plus "compétiteur" que d'habitude, nous n'avons pourtant pas oublié d'intégrer des Week-end Desk à nos formations.

Bilan de la journée... au moins 3 victoires des jaunes sur les trois premières parties, la première étant à mes yeux la plus disputée... Quand à la dernière, je ratissais derrière les lignes adverses avec l'ARSA, bien trop content de notre petite chasse aux canards pour penser à demander le résultat aux orgas de l'AS91...



**Samedi 23 décembre:** incroyable, des AFASIENS se réunissent sans AEGs ni GBBs...

Une grande partie des AFASiens ainsi que quelques autres joueurs se sont réunis avec femme et enfants pour les fêtes de Noël: en tenue de soirée et sans maquillage (sauf pour nos femmes), nous avons eu bien du mal à nous reconnaître au début...

Une très bonne soirée/nuit commencée sur le tard, à ripailler autour d'un "extrêmement bon" repas préparé par Néo95, et à danser sur une piste ambiance 80ies sous la boule à facettes de DJ Calysto jusqu'à 0430... Mais dès le début, on a vite vu la différence de style entre ceux qui prennent des cours et les gigoteurs (perso je gigote.. mais j'ai la classe pour compenser).

Nous avons même eu le droit à une série de discours, plus proche d'une remise de César, que d'une cérémonie des Oscars...

Merci à ceux et celles qui se sont investis dans l'organisation de cet événement et nous ne pouvons que rajouter une chose: vivement la prochaine occasion !

**Ils vont souffler des bougies ce trimestre:** Bon anniversaire à ceux qui fêtent une bougie supplémentaire ce trimestre ci, en particulier à Pac (09janv–fear), Balder (10févr-TTF), Lionel "Virus" (18févr-Crisis), Yoyo (19févr-GIG), Victor "Insidel" (02mars-fear), Cuauhtémoc "Ronflex" (04mars-Crisis), Fabien "Calisto" (08mars-Crisis), Christian "Chris" (14mars-Crisis), Luis "VieuxLoup" (18mars-Crisis)

### Calendrier: Parties et OPs

**4 OPs sont prévues ce semestre**, dont nous aurons l'occasion de reparler: Mais pour que vous puissiez noircir vos petits calepins:

- **Courrant Mars**: OP privée CRISIS (sur invitation).

Elle se déroulera à Mirapolis et accueillera une centaine de joueurs.

- **21/22 Avril**: Une OP DAIR ouverte à tous.

Elle se déroulera au Fort de Laon (Mons en Lanois) et accueillera une centaine de joueurs.

- **Fin juin**: OP48

Elle se déroulera à Mirapolis mais les modalités d'inscription et la capacité de l'OP ne sont pas encore définies.

- **Fin juillet**: OP24.

Elle se déroulera à Mirapolis mais les modalités d'inscription et la capacité de l'OP ne sont pas encore définies.

# Faith & Vous...

Concours Faith ouvert à tous avec de supers lots à la clef: **Gimp Moi l'Airsoft**, ou le plus chouette photomontage / peinture numérique parlant de vous et de notre passion (dans la limite du bon goût et de la loi); 3 participation maximum.

Rendaisons de vos travaux le 20 février midi au plus tard sur le forum (informations complémentaires sur le forum).Vous aurez la possibilité de voter pour votre œuvre préférée sur le forum dès le 21 février.

**Faith Begin: le re-début d'une grande saga**

*Les évènements sont totalement imaginaires et toute ressemblance avec une quelconque réalité serait totalement fortuite …*
*Pouchi est beau naturellement même en T-shirt et en camisole Hermès; Herr Gros sourcils est quand à lui entièrement en F2 Cam CE*

Textes et Dessins: Rendbo, sauf indication contraire.

Pour imprimer Faith en petit livret (2 pages par face et Recto Verso, soit au final 4 pages par feuille), la séquence d'impression à copier coller dans votre panneau d'impression est:
16,1,2,15,14,3,4,13,12,5,6,11,10,7,8,9

Nos journalistes n'étant pas omniscients, vous pouvez leur envoyer un petit mail pour qu'un erratum puisse être inséré dans un numéro ultérieur. Vous pouvez bien sur nous écrire pour nous encourager, nous féliciter, nous conspuer, voire nous envoyer des chocolats à cette adresse: faith_magazin-airsoft@yahoo.fr.

Vous pouvez retrouver les autres numéros de Faith, www.a-dair.fr
ou encore sur l'ancien site: globule.kjb-connection.net/faith/index.htm