

## Séminaire d'autodéfense personnelle

Par Argyle Fitzeroy

### Les armes de mêlée

Commençons avec la forme la plus élémentaire des armes ; les bonnes vieilles armes de mêlée. Quand la bagarre éclate trop proche de ta zone de confort, que tu ne dois pas faire de bruit ou que tu n'as plus de munitions, ben ça fonctionne et pas mal bien je dirais.

Y a ben du monde qui les considère comme désuètes, une chose que nos grands-parents utilisaient. Mais, comme disait ma vieille mère (paix à son âme), « si ça fait mal, c'est que ça marche ». Je pense qu'elle parlait plutôt de ce que le docteur fait d'habitude, mais je crois ben qu'elle va me pardonner de la citer ici, le contexte est parfait.

Tout le monde connaît bien les armes de mêlées ; on parle de sabres, de couteaux, d'hallebardes, de lances, de tabourets de bar, etc. Leur principe de fonctionnement est simple : tu plantes le bout qui coupe/pique/écrase sur et/ou dans le bout qui saigne. Tu répètes jusqu'à l'obtention des résultats voulus. Les armes de mêlée dominent largement dans une portée de 5 pas ou moins et permettent souvent de déstabiliser les tireurs en les forçant à se relocaliser ou à changer le focus de leur attention. Après tout, une hallebarde dans le faciès ça peut forcer les gens à réévaluer certains de leurs choix de vie. Par contre, dans les endroits ouverts, sans couverture ou exposés, les armes de mêlée ont tendance à être largement surclassées par les armes à feu.

Je n'irais pas trop dans les détails ici, mais je me permets un commentaire : ceux qui négligent l'impact des armes de mêlée vont souvent périr à cause de l'une d'entre elles.

Hors-jeux :

Avantages :

-Ne manquent jamais de munitions

-Opérations simples à comprendre

-Nuisent vraiment à l'opération de *Nerf* si vous êtes proche

-Dévastatrices dans les mains de quelqu'un qui maîtrise l'effet de surprise et qui sait manœuvrer sur un champ de bataille

-Vaste choix d'effets disponibles dans les arbres d'herboristerie et de machiniste pour augmenter leurs effets

-Silencieuses

-Les armes à 1 main peuvent être utilisées en double ou en combinaison avec une arme à feu

Inconvénients :

-Portée réduite (arme de MÉLÉE... le nom le dit). Si on meurt avant de se rendre au tireur, même la meilleure arme de mêlée ne sert pas à grand-chose

-Les armes à 2 mains nuisent grandement à l'utilisation de toute autre arme et peuvent s'avérer encombrantes à transporter