

## Séminaire d'autodéfense personnelle

Par Argyle Fitzelroy

Armes à feu - Partie 1

Maintenant qu'on a parlé des armes qui ont permis à l'humanité de s'entretuer joyeusement pendant des siècles, passons maintenant à la méthode moderne de le faire, c'est-à-dire avec les armes à feu. Les armes à feu ont été inventées quand nos bonnes élites ont décidé que le commun des mortels ne s'entretuait pas assez rapidement et qu'il fallait absolument trouver une façon plus efficace de le faire. Ainsi donc sont nées les armes à feu. Leur principe de fonctionnement de base est simple, même un consanguin peut le comprendre. Une petite explosion geroche une garnotte de plomb ben vite de façon à modifier le corps de votre cible dans l'optique de le rendre incapable de supporter ses propres fonctions vitales. En gros, on fait des trous dans les gens, de loin. Les chanceux meurent sur le coup, les moins chanceux se vident de leur sang ou meurent d'infections atroces.

Depuis leur arriver sur les champs de bataille, tout à changer. Avant, les combats étaient une affaire qu'on voulait régler en voyant le blanc des yeux de l'autre taré prêt à mourir pour son pays. Maintenant, on préfère régler nos différents sans avoir l'occasion de constater l'état de la dentition de nos opposants.

On va aller dans le détail, arme par arme, des principaux modèles connus afin de vous permettre de trouver les meilleures options pour vous.

Hors-jeu :

Armes à feu de type *Nerf*

Avantages :

- Utilisation de longue portée
- Très simples à utiliser : simplement pointer et cliquer! (point and click!)
- Dévastatrices dans les mains d'un bon tireur qui est capable d'avoir

une bonne vision globale d'un conflit

Inconvénients :

- Capacité en munitions limitée. Ne vous laissez pas avoir par le « click » de la honte dans le pire moment!
- Les modèles à chargeur sont plus capricieux coté qualité des munitions
- Possibilité d'enrayement en combat
- Utilisation très limitée en combat rapproché