

Séminaire d'autodéfense personnelle
Par Argyle Fitzelroy
Armes à feu - Partie 2

Avant de pouvoir commencer à parler des modèles qui s'offrent à vous, il faut comprendre de quoi on parle. On va donc s'attaquer à la terminologie employée avant que les moins futés d'entre vous ne commencent à comprendre de travers ce que je suis en train de raconter.

- Dard : Dard/fléchette en mousse standard utilisé(e) avec les armes de type *Nerf*.
- Capacité : Nombre de tirs qu'une arme peut effectuer (*Attention – Note hors-jeu d'Enric* Notre définition s'accommode aux règles du GN et non pas à la réalité. Dans les faits, la capacité est le nombre de cartouches que peut contenir une arme, alors que pour Coventry il s'agit du nombre de tirs.)
- Pistolet : Arme conçue pour tirer à une main qui possède un chargeur (interne ou externe). Dans le cas des armes de type *Nerf*, le pistolet requiert souvent une seconde main pour être rechargé.
- Revolver : Arme conçue pour tirer à une main qui possède un barillet. Dans le cas des armes de type *Nerf*, le revolver requiert souvent une seconde main pour être rechargé.
- Fusil : Arme conçue pour être utilisée à deux mains et généralement pensée pour être utilisée avec une crosse et mise à l'épaule. (*Attention – Note hors-jeu d'Enric* Dans l'optique de Coventry, cette catégorie est volontairement simplifiée pour accommoder la large variété de modèles disponibles.)
- Chargeur : Boîtier qui sert à stocker des munitions et à les rendre utilisables dans une arme. Un chargeur possède le moyen mécanique de déplacer les munitions dans la chambre au moment requis. Le plus souvent, le chargeur est externe et peut être inséré et retiré d'une arme. Parfois, le chargeur est interne et intégré à l'arme, auquel cas celui-ci ne peut être changé.
- Barillet : Pièce circulaire qui permet de maintenir en place plusieurs munitions. Le barillet est mécaniquement ou manuellement aligné avec la chambre de tir afin de permettre le tir des dites munitions. Le barillet est généralement intégré à l'arme et ne peut pas facilement être interchangé avec un autre en situation de combat ou sans outils.
- Clip : Similaire aux chargeurs, mais contrairement à ceux-ci, le clip ne possède pas de moyens mécaniques pour déplacer les munitions.
- Slamfire : Mode de tir dans lequel une arme vous permet de tirer en gardant la gâchette enfoncée et en activant le mécanisme rapidement. Le slamfire est généralement utilisé pour augmenter la cadence de tir au détriment de la précision. (*Attention – Note hors-jeu d'Enric* Très utile si vous voulez utiliser le talent « Feu à volonté »)

- Jam : Quand l'arme s'enraye et devient inopérante. Généralement causé par un dard de mauvaise qualité ou une erreur de l'utilisateur, comme avoir mal crinqué l'arme par exemple. La plupart du temps, on peut rectifier la situation rapidement, mais, parfois, cela est plus complexe et peut requérir l'utilisation d'outils pour corriger la situation.

Informations hors-jeu d'Eric

Parlons donc maintenant des types de munitions « standard ». Vous aurez plusieurs choix de munitions disponibles pour vos armes. Voici les 4 modèles que je vais commenter : *Nerf Elite*, *Nerf Accustrike*, *Nerf Mega* et *Nerf Mega Accustrike*. Gardez en tête que ces dards ne sont pas tous nécessairement compatibles avec le *Buzzbee*, le *Boomco* et le *Xshot*.

Nerf Elite (ou son équivalent) :



Le dard standard de l'industrie : calibre 0.50'' et environ 2.89'' de long. C'est le modèle de dards qui a révolutionné le genre dans les années 2005-2015. La forme de la tête et la construction du dard en font un modèle simple, résistant et qui semble moins prompt à causer des jams, surtout dans les chargeurs ou les armes capricieuses. Ces dards volent plus loin et plus rapidement que les autres modèles ici présentés, mais sont reconnus pour avoir une très mauvaise précision lors des tirs.

- Les dards *Zombiestrike* et *Doomlands* sont identiques, sauf pour la couleur.
- Facile à trouver et très peu dispendieux, surtout quand on regarde les marques des tiers partis.
- Voici ma suggestion pour vous : [nerf elite dard](#)

Nerf Accustrike (ou son équivalent) :



Le dard *Accustrike* (ou *Waffle head* pour les tiers partis) est un dard qui a changé la donne en 2017 lors de sa sortie officielle par *Nerf*. Ce dard, l'évolution du dard *Elite*, échange un peu de sa vitesse et de sa portée pour augmenter de façon drastique sa précision. Malgré la perte de peut-être 5 à 10 pieds de portée, le groupement des tirs en vaut largement la peine. La différence avec l'*Elite* est stupéfiante. Si vous souhaitez jouer un personnage qui semble modérément compétent avec une arme à feu, il vous faut ces dards-là. Par contre, en raison de leur construction (surtout la tête plus grosse et moins en angle), ces dards ont légèrement plus tendance à jammé dans les gros chargeurs et sont légèrement plus fragiles.

- Les dard *Waffle head* sont équivalents aux *Accustrike*.

- Facile à trouver, un peu plus coûteux que les *Elite*, mais plusieurs tiers partis offrent de solides choix.

- Voici ma suggestion pour vous : [waffle head](#)

Nerf Mega (ou son équivalent) :



Ce dard est beaucoup plus gros que les dards *Elite* et requiert un *Nerf* de la série *Mega* pour être utilisé. L'utilisation de ces dards permet d'atteindre une plus grande portée théorique que les dards *Elite*. Toutefois, les dards *Mega* ont tendance à être plus affectés par le vent et les obstacles (comme les branches) rencontrés. Ces dards fonctionnent très bien dans les armes à barillet, mais ont tendance à s'écraser et donc jammer quand ils sont utilisés dans un chargeur.

De par leur conception, ces dards sont plutôt fragiles et deviennent rapidement inutilisables lorsque mal traités.

- Ces dards sont relativement abordables et disponibles.

- Voici ma suggestion pour vous : [nerf mega darts](#)

Nerf Mega Accustrike (ou son équivalent) :



En fait, il s'agit du même type de dard que les *Accustrike/Waffle head*, mais en version *Mega*. On échange un peu de vitesse et de portée pour augmenter drastiquement la précision des dards.

- Ces dards sont très coûteux et difficiles à trouver, car il y a peu de tiers partis qui les fabriquent.

- Voici ma suggestion pour vous : [nerf accustrike mega](#)