

Séminaire d'autodéfense personnelle
Par Argyle Fitzelroy
Armes à feu - Partie 3.

Parlons maintenant des chargeurs. Je suis certain que vos femmes vous ont toutes dit que la taille n'importe pas vraiment, mais dans le fond....vous savez que ce n'est pas toute la vérité! On va faire le tour ensemble de ce qui se fait et allons voir pourquoi plus n'est pas toujours meilleur.

Informations hors-jeu d'Enric

Dans le monde de Coventry, vous pourrez utiliser plusieurs types de chargeur. Il y a quelques différences notables qui valent la peine d'être analysées.

Les chargeurs de capacité de 6 :

Chargeur de base, utilisable par tous, simple, solide et fiable. Il est facile d'en transporter plusieurs sur sa personne. Tout le monde peut les utiliser.

C'est la base ; si vous avez une arme à chargeur, il vous en faut au moins 1.

Les chargeurs droits (« Stick Mag ») de capacité de 10, 12, 18 ou 22:

Même principe que le chargeur de capacité de 6, mais en plus gros. Attention! Les versions de mauvaise qualité de ces chargeurs risquent de « jammer » plus souvent sur les dernières munitions, car la tension du ressort diminue. Ceci est encore plus vrai dans le cas où on tente de tirer très rapidement.

Il faut le talent « chargeur lourd » pour utiliser ce type de chargeurs, mais ils peuvent grandement augmenter votre puissance de feu. Selon leur taille, on peut facilement en transporter plusieurs sur soi.

Les chargeurs de capacité de 10 à 18 sont généralement considérés comme la norme pour les opérations standard. Il s'agit d'un bon équilibre entre fiabilité, transportabilité et capacité. Le type de chargeurs idéal pour celui qui ne sait pas trop à quoi s'attendre.

Les chargeurs rond (« Drum Mag ») de capacité 18, 25, 30:



Ces chargeurs à capacité extrême permettent d'avoir une quantité impressionnante de munitions prêtes à l'emploi. Ces chargeurs ont comme avantage principal de vous offrir beaucoup plus de tirs avant d'avoir à recharger votre arme. Par contre, ils sont un peu plus capricieux (et donc long) à recharger et ont légèrement plus tendance à s'enrayer, surtout si on utilise des dards abîmés ou des dards de type *Accustrike*. Il arrive que l'on doive les « décoincer » en plein combat en activant le mécanisme sur ceux-ci. Ce n'est pas complexe ni long, mais quand on se fait tirer dessus ou qu'un malandrin nous fonce dessus avec une hache, ça peut devenir problématique. De plus, leur forme particulière peut les rendre plus complexe à transporter ou à manipuler, ce qui limite souvent la quantité totale de chargeurs que l'on peut transporter sur soi.

Il faut le talent « chargeur lourd » pour utiliser ces chargeurs.

Les chargeurs de capacité de 25 et 30 sont généralement utilisés par les fusiliers lourds, l'infanterie de choc et par tous ceux qui cherchent à maximiser le facteur d'intimidation. Un utilisateur expérimenté avec ce genre de chargeur, s'il possède aussi une arme décente, peut, à lui seul, être une menace considérable et causer une destruction presque inimaginable pendant une courte période de temps. Il est toujours recommandé d'avoir aussi d'autres types de chargeurs plus conventionnels pour vous sortir de situations où les aspects négatifs de ce type de chargeurs peuvent vous rattraper.