

Séminaire d'autodéfense personnelle
Par Argyle Fitzelroy
Armes à feu - Partie 4

Maintenant qu'on a un langage commun, on va regarder les grandes catégories d'armes à feu. Il y a quelques grandes catégories que l'on peut observer. Chaque catégorie possède des avantages et des désavantages particuliers qui peuvent rendre les armes plus ou moins utiles selon la situation.

Les armes à chargeur interne :

Exemple : *Nerf Modulus is-6* (le seul modèle existant à ma connaissance)

Ces armes ont un chargeur interne qui ne peut pas être retiré. La recharge de ces armes implique généralement de pousser manuellement les dards dans le chargeur. Ces armes sont plus simples dans leur conception et sont donc moins susceptibles vis-à-vis l'environnement dans lequel elles se trouvent. Un aspect intéressant de celles-ci est que l'on peut les recharger partiellement ou en totalité sans jamais devoir désactiver l'arme au complet, contrairement aux armes à chargeur externe qui deviennent inutiles dès que leur chargeur est retiré.

Avantages :

- Pas de chargeur à gérer
- Fiabilité
- Arme généralement plus compacte que la version à chargeur externe
- On peut recharger partiellement sans désactiver l'arme au complet durant le processus

Inconvénients :

- On ne peut pas changer le chargeur au complet, on doit le remplir 1 dard à la fois
- On ne peut pas changer la capacité maximale de l'arme
- Les « jams » peuvent être difficiles à régler

Les armes à chargeur externe :

Exemples : *Nerf Delta Trooper*, *Nerf Rampage*, *Nerf Alpha Trooper*, *Nerf Slingshot*

Ces armes sont parmi les plus communes. Elles fonctionnent avec des chargeurs externes qui doivent être insérés dans l'arme pour lui fournir des munitions. La plupart de ces armes utilisent les mêmes types de chargeurs ce qui permet de les interchanger facilement. Ce genre d'armes permet de rapidement retirer un chargeur vide pour le remplacer par un plein et ainsi pouvoir continuer le combat.

Avantages :

- On peut rapidement passer d'un chargeur vide à un plein
- Les mouvements brusques et rapides ne risquent pas de faire tomber les dards
- Peu affecté par les conditions externes, puisque les dards et la chambre de tir sont protégés des aléas extérieurs
- On peut facilement changer la capacité de l'arme en choisissant des chargeurs de tailles différentes
- On peut facilement se faire des chargeurs avec des munitions spécialisées en prévision de certaines situations et les garder prêts à être utilisés

Inconvénients :

- L'arme est complètement inutilisable pendant qu'on la recharge
- Recharger un chargeur peut être complexe et long en combat
- Les « jams » peuvent être complexes à régler quand ils se produisent
- Ces armes sont plus capricieuses et requièrent des dards en bon état

Les armes à barillet :

Exemples : *Nerf Hammershot, Nerf Surgefire*

Ces armes sont parmi les plus communes. Elles fonctionnent en utilisant un ou des barilletts qui contiennent plusieurs dards et qui tournent (manuellement ou mécaniquement) pour aligner le prochain dard avec la chambre de tir. Ce genre d'armes a souvent des capacités plus modestes que ce qui est possible d'obtenir avec des armes à chargeur externe, mais elles ont l'avantage de pouvoir être facilement rechargées, et ce, sans jamais devoir désactiver l'arme.

Avantages :

- On peut facilement recharger l'arme avec des dards en vrac
- Lors du processus de rechargement, l'arme est encore fonctionnelle et peut même tirer
- On peut savoir facilement la quantité de tirs qu'il nous reste (visible)
- Très facile d'utiliser des munitions spéciales en les insérant dans le barillet au moment opportun
- Arme très fiable qui peut même tirer des dards passablement endommagés
- Les « jams » sont très simples à régler

Inconvénients :

- Plus faible capacité maximale vs les armes à chargeur externe
- L'ennemi voit clairement combien de tirs il vous reste
- Lors de mouvements brusques, il est possible que les munitions tombent du barillet, surtout lorsque les munitions ne sont pas en excellent état
- Le sable, la boue et les débris peuvent facilement causer des problèmes s'ils affectent le joint entre le barillet et la chambre de tir
- Recharger ce type d'armes est plus long que de simplement changer de chargeur

Les micros armes :

Exemples : *Nerf Jolt, Ttriad*

Ces armes compactes et discrètes offrent des performances très en-dessous de la moyenne, mais là n'est pas leur utilité. Elles servent comme arme de dernier recours, d'arme pour surprendre un ennemi ou encore pour utiliser une munition spéciale sans avoir à affecter son arme principale. Ces armes sont très petites et peuvent facilement être dissimulées sur une personne. Elles peuvent souvent être opérées très simplement en chargeant les dards directement dans le canon. Leur mécanique est tellement simple qu'elles en font des armes extrêmement fiables et prévisibles : quand vous appuyez sur la gâchette, elles vont tirer.

Normalement, si vous sortez ce genre d'armes, soit les choses vont très bien ou très mal pour vous. Il n'y a pas réellement d'entre-deux.

Avantages :

- Très petite taille, facile à dissimuler
- Extrêmement fiable
- Très peu dispendieuse et simple à peindre
- Peut tirer des dards en très mauvais état

Inconvénients :

- Très faible puissance
- Portée médiocre au mieux
- Précision raisonnable au mieux
- Capacité très limitée (typiquement 1, 2 ou 3 tirs)