

Séminaire d'autodéfense personnelle
Par Argyle Fitzelroy
Analyse d'armes part 1 - les classiques de Fitzelroy

Alors les jeunes, après tout ce que je viens de débiller vous vous demander toujours quand je vais actuellement vous parler des choix possible sur les marchés. Vous savez bien que je ne peux pas parler de TOUS ce qui existe, mais je peux toujours me permettre de commenter sur les modèles les plus marquants de ré ajusteur d'attitudes à distance, communément appeler "armes à feu".

Commençons avec quelques-uns de mes favoris. Des outils simple, distingué et capable d'édenter les pas futé qui se prennent contre vous d'une façon pas trop gratifiante pour leurs parents.

Les classiques de Fitzelroy :

Nerf Rampage



Ah, le bon vieux Rampage. Que dire de plus? Ce doux nom me fait trembler dans le bas du ventre juste de la bonne manière. Ses doux aboiements de joie quand on sait comment manipuler sa gâchette, la facilité à insérer puis retiré...puis ré-inséré et re-retiré des chargeurs externes de son corps solide et puissant. La possibilité de solidement l'épaulé avec une crosse pour mieux contrôler ses ...décharges. Certains diront que le fait qu'a se recharge par le coté est excentrique, moi je dirais plutôt qu'elle est différente. Certains disent qu'elle est capricieuse, moi je dis qu'a sait ce qu'à veux, tu as juste a pas y faire ce que tu fais avec les vaches du voisins. Avec elle, tu peux prendre ton temps pour délicatement retiré les morceaux qui te ragoute pas sur l'autre en face ou tu peux y aller à fond et partager avec tout le monde en avant en y faisant aller le slamfire. Je suis heureux de vous dire que j'ai connus l'amour avant de rencontrer ma femme (celui qui y répète aura affaire a moi!). C'est l'arme avec laquelle j'ai gravis les échelons, c'est celle avec qui je compare toutes les autres. Un solide choix mes amis, un solide choix.

hors-jeu :

Type : fusil

Mode de "crinquage" : pompe, requiert deux mains

capacité : chargeur externe (6,10,12,18,22,25 ou 30, selon le chargeurs utilisé)

Slamfire : oui

vélocité des dards : 70 FPS (standard "nerf elite")

Une arme solide, efficace et fiable qui est une référence dans la série N-Strike élite de nerf. Son mécanisme de pompe fonction avec une pognée avant est particulièrement ergonomique et efficace. On peut lui mettre la crosse ou le chargeur voulus pour faire du rampage une arme de dévastation absolue ou une arme relativement compacte et discrète.

Comme toute les armes de ce type, le "crinquage" doit etre fait a 100%, si on ne le fait pas comme il faut, l'arme peut s'enrayer sévèrement. Les problèmes arrivent souvent quand on tente de ré-armer rapidement sous pression et qu'on ne fait pas le mouvement au complet. Par contre, grâce à son système efficace de pompe à poigné, cela est facile et efficace une fois qu'on as un peu pratiqué.

Son chargeur latérales est particuliers, cela est différents des fusils plus conventionnelles. Cela lui confère un ballant inorthodox (surtout avec les plus gros chargeurs) et peut rendre le transport moins confortable. Par contre, cette configuration est pratique pour ceux qui doivent tirer en position basses ou en rampant et permet de recharger facilement.

Cette arme peut rivaliser voir surclasser plusieurs armes électriques en terme de cadence de tirs, précision et portée. Ceci est particulièrement vrai avec une bonne crosse, une bonne maîtrise de l'arme et une bonne technique de slamfire. Vous pouvez facilement vider 30 munitions en moins de 10 secondes (talent "feu à volonté") avec une portée et une précision redoutables.

malgré son apparence fragile, croyez-moi, le rampage est un tank qui résiste au sable, la boue, les impacts et plusieurs autres types d'abus. Je suis pas quelqu'un de "tendre" avec ces nerfs et j'ai jamais eu peur pour mon rampage (ce qui est exceptionnel)

si vous cherchez une arme "principale" qui couvre toutes les bases, je ne peux pas vous recommander mieux que le rampage. Vu sa taille et sa forme encombrante, je ne le recommande pas comme arme "secondaire"

Nerf hammershot



Un Vrai classique! Le Hammershot est l'arme la plus typiquement rencontrée partout où le bon peuple qui cherche à étendre l'influence de leur culture se frappe à de l'hostilité. Utiliser comme arme de poing pour la plupart des forces armées et comme arme de défense personnelle par tous les bons gens tenant à leurs vies, leurs bijoux ou souhaitant simplement ne pas donner naissance à un espèce de héros masqué à cause d'un brigand dans une allée sombre à la sortie du théâtre. Ce n'est pas l'arme la plus puissante ni celle avec la plus grosse capacité, mais elle tire là où tu pointe pis à fait pas souvent défaut.

Une des rares armes utilisable à une main, parfaite pour utiliser en paire ou bien avec une arme de mêler pour être bien sûr d'exploiter toute les situations possibles.

hors-jeu :

Type : revolver

Mode de "crinquage" : armer par le chien, opérable à 1 main

capacité : barillet de 5

Slamfire : oui

Vélocité des dards : 62 FPS (légèrement inférieur au standard "nerf elite")

à première vue, le nerf hammer shot est plutôt inférieur aux autres types de pistolet ou revolver car sa capacité limitée à 5 dards et sa vitesse réduite en font logiquement un choix inférieur. Par contre, le hammershot possède deux avantages distincts qui le propulsent au sommet des armes de poings.

premierement, grâce à son mécanisme armer avec le chien, on peut utiliser et "crinquer" l'arme à une main. Un avantage unique qui permettra aux gens de trouver toute sorte de chose à faire avec leur seconde main

deuxièmement, un avantage liée à sa plus faible vitesse de tir, le nerf hammershot est très précis.

Si vous cherchez une arme de poing, le hammershot est un excellent choix, surtout comme arme "secondaire" en conjugaison avec une autre arme "principale".

Nerf Triad EX-3



Bon, vous vous demander sûrement pourquoi je vous parle de ce tire-pois miniature là. C'est vrai...y est à peu près aussi gros que ce qui marine dans la saumure dans ta tête, mais c'est justement pour sa que je vous en parle, tu peux en cacher un dans tes poches, dans un sac, dans ton fond de culotte si tu veux. C'est ce qu'on appelle une arme de dernier recours. Comme on as pas juste des lumières dans la salle avec nous ce soir, je vous fait une petite mise en scene :

"y fait noir, tu entends les tirs autour de toi, le combat est violent tu es au sol...tu as une jambe casser, pas moyen de bouger rapidement. Pis las tu entends quelque chose qui se ramène proche, ce n'est clairement pas un bon soldat de sa majesté qui viens (encore) te sauver le fessier. Ce qui te sert de cœur se met à battre dans tes tympans, pas question de te laisser faire! tu prends ton Rampage et tu esasye de la crinqué pis....bout de viarge, y est vide...pas le temps de le rechargé. Tu envoye ta main à ta hanche pour tenter de degainer ton hammershot...sainte viarge de la miséricorde....comment sa y est pus là...il as dus tomber quand tu courrais, là tu te dit "batard j'aurais dut ecouter Argyle et pas acheter l'etui en spécial". Tu percois du mouvement du coin de l'œil, merde...il est presque sur toi...tu peut pas mourir comme sa. C'est à ce moment que tu te rappelle! Tu fouille dans ta poche et tu sort un TRIAD EX-3! Tu l'enfonce dans la gueule de la bête sauvage et au moment ou elle referme sa mâchoire tu pèse sur la gâchette avec l'énergie du désespoir et "BANG" tu est sauver...sa va sûrement te prendre une nouvelles paire de shorts, mais au moins t'as la chance de pouvoir t'inquiéter de l'états de ce qui e sert de couche au lieu de ...ben rien pantoute parceque tu serais mort!"

Sa se peut que tu te serves jamais de cette arme, mais la journée ou tu vas etre rendus à t'en servir, tu vas etre vachement heureux d'avoir écouté le bon vieux Argyle et t'avoir grayé d'un Triad EX-3.

C'est clairement pas une arme puissante ni précise et elle as une capacité digne ... de...je trouve d'exemple assez mauvais.... Mais dans tous les cas, sa conception et son mécanisme simple t'assure que quand tu vas écraser la gâchette, un tir vas se produire.

hors-jeu :

Type : micro-arme

Mode de "crinquage" : tirer la "priming-rod" dans la poignée

capacité : 3

Slamfire : non

Vélocité des dards : 55 FPS (nettement inférieur au standard "nerf elite")

pas grand-chose d'autre à dire. Sa tire pas fort, sa tire pas précisément, sa a une capacité pitoyable. Par contre, c'est petit et c'est 100% fiable. J'ai jamais vus un tire pas partir quand j'appuyais sur la gachette.

tu garde sa dans le fond de tes poches et tu espères jamais devoir t'en servir, mais la journée ou sa sert, tu vas etre vraiment heureux d'avoir dépensé 8-10\$ pour avoir un triad EX-3.

sa peut aussi servir a tirer des munitions spéciales a courte portée sans avoir a toucher a son arme principale, sa peut etre pratique dans certaine circonstances.