

Séminaire d'autodéfense personnelle

Par Argyle Fitzelroy

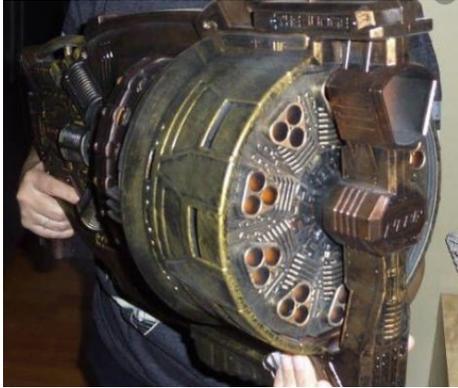
Analyse d'armes partie 2 – There is no “overkill”, There is only “open fire” and “I need to reload”.

Bon, astheure qu'on a vu les armes « raisonnables », je vais passer à la catégorie préférée des gens qui ne sont pas capables d'utiliser le peu de finesse que leurs parents leur ont transmis. Les armes... appelons-les les « overkill ». Rassois-toi Gustave, je ne veux pas de comparaison avec ce qui traîne dans tes culottes.

Bien que pas vraiment mes favorites, je suis bien forcé de reconnaître que dans certaines circonstances bien spécifiques... elles fonctionnent bien. Par « fonctionnent bien », j'veux dire que ça va complètement réajuster le faciès de c'qui se trouve du mauvais bord du dévidoir à plomb que tu trimballes dans tes mains, sans trop faire attention aux dégâts collatéraux.

Voici donc les choix typiques dans cette catégorie.

Nerf « the Judge »



Ah ben bâtard! Je savais bien que quelqu'un ramènerait celui-là su'a table. Bon! Maintenant que l'éléphant est dans porcherie, parlons-en!

Des fois, il y a des porteurs de sarrau blanc pis des ingénieurs qui découvrent quelque chose de faisable pis ils ne prennent pas le temps de se demander si on devrait actuellement le faire avant de le faire. La dernière fois que c'est arrivé, il y a quelqu'un qui a regardé un revolver pis un fusil de chasse, pis, dans sa caboche un peu maniaque, y s'est dit « Bingo mon grand! Tu tiens de quoi de solide! Ça me prend un fusil de chasse à barillet! ». C'est à ce moment que le « the Judge » est né.

Des fois, dans vie, surtout loin des places où le monde s'empile les uns sur les autres dans ce qu'ils appellent la civilisation, tu fais face à des situations moralement discutables, pis tu dois trancher d'un bord ou de l'autre. Heureusement, avec cette monstrueuse arme dans tes mains, tu as déjà un juge; t'es sûrement prêt à être le bourreau et le jury ne dira probablement rien quand il va voir ce qui arrive quand t'en tripotes la gâchette.

Il est tellement massif que si jamais tu te sens seul la nuit, tu peux toujours dormir en cuillère avec ou t'en servir comme bouclier improvisé!

Hors-jeu :

Type : arme à tirs multiples

Mode de « crinquage » : pompe, requiert deux mains

Capacité : barillet de 10 tirs de 3 dards (30 dards au total)

Slamfire : non

Vélocité des dards : 70 FPS (standard « nerf elite », 1 dard à la fois), 60 FPS (inférieur à la norme nerf « elite », 3 dards à la fois)

C'est une arme terriblement efficace à portée courte ou moyenne (bien lire les règles sur les armes à tir multiple). Sa taille le rend très encombrant et peu pratique à transporter longtemps, mais il est plutôt confortable en main lors de son utilisation. Le plus gros problème avec celui-ci, c'est qu'il n'a pas de crosse, ce qui le rend peu précis à plus de 20-30 pieds et le rend plus difficile à opérer rapidement.

Nerf Dominator



Que dire sur celui-là? Tu veux une arme à tir rapide et précis, mais tu ne peux pas sentir l'ombre d'un chargeur? Les gros barillets t'empêchent de dormir? Tu crois que dans ta vie il n'y a pas assez de barillets? Réjouis-toé! Une solution existe! C'est le Dominator, une arme redoutable qui te permet de faire autant des tirs de précision qu'un bon volume de tirs rapides.

En tout et pour tout... une arme terrifiante... mais je préfère le bon vieux Rampage.

Hors-jeu :

Type : fusil

Mode de « crinquage » : pompe, requiert deux mains

Capacité : 4 (!!!) barillets de 6 dards

Slamfire : oui

Vélocité des dards : 70 FPS (standard « nerf elite »)

En termes de tirs, équivalent au nerf *Rampage*. Utilise des barillets qu'on flippe avec une gâchette spéciale pour les changer. Un peu plus « gros » que le *Rampage*, mais avec un profil plus classique. Le « slamfire » fonctionne et, comme on se limite à 6 tirs avant de devoir changer de barillet, ça peut aider à limiter les tirs excessifs pour ceux qui ont une mauvaise discipline de tir.

Le plus gros point négatif, c'est la crosse qui ne peut pas être changée ou ajustée et qui est trop courte pour être réellement utilisable (d'où ma préférence pour le *Rampage*).

J'ai déjà vu quelqu'un casser le mécanisme de rotation des cylindres après avoir reçu un coup. Peut-être s'agit-il là d'une faiblesse dans le design?

Certaines personnes pourraient vouloir garder un barillet chargé avec des munitions spéciales, question d'y avoir toujours un accès facile et rapide, ce qui est difficile à faire avec une arme à chargeur.