

# Esprit Industries PolyArme POlyProjectile Génération-II

*Par Namergon*



Il y a trente ans déjà, les Industries Esprits se faisaient une solide réputation pendant les Euroguerres avec les fusils PAPOP (PolyArme POlyProjectiles) de l'infanterie mécanisée. Fort de cette réussite, les Industries Esprit récidivent avec cette deuxième génération: le Papop G-II. Le concept reste le même, un bitube superposé épaulable et tirant des projectiles cinétiques et explosifs.

Le lanceur cinétique tire des projectiles sous-calibrés (calibre 5,56mm) et à sabots détachables à des vitesses initiales de l'ordre de 1500 à 1800m/s. Il est placé sous le lanceur explosif et est alimenté par un chargeur de 40 cartouches placé derrière la poignée "pistolet".

Le lanceur explosif, de calibre 35 mm, est à fonctionnement semi-automatique. Les charges explosives émettant des gerbes latérales et frontales se déclenchent par programmation sur trajectoire ou à l'impact: les cibles masquées sont traitées principalement par la gerbe latérale avec explosion au-dessus de la cible; les cibles découvertes ou légèrement masquées par initiation de la gerbe frontale en avant de la cible.

Le calibre pris en compte permet, en outre, d'utiliser des munitions anti-véhicules ou anti-personnel.

Le choix des matériaux, le design Bullpup et les derniers équipements en matière de compensation de recul, tout cela fait de ce fusil une arme extrêmement robuste et stable, permettant de tirer n'importe quelles munitions avec une bonne précision et sans nuisance pour le tireur.

Côté mensurations, l'encombrement du PAPOP G-II est 300 x 830 x 114 mm.

Enfin, ce qui fait la spécificité du PAPOP G-II, c'est l'électronique embarquée: un système d'interface intégrée de niveau 2, généralement relié à la visière du casque de combat du fantassin, est couplé à un télémètre intégré. Le PAPOP G-II est de plus équipé un système guncam monté au-dessus du canon. Ce système permet de visualiser par un écran sur l'arme (voir les 2 photos ci-dessous) ou de reporter l'image sur la visière ou l'affichage rétinien du tireur. L'image bénéficie d'une amplification (niveau 1) et au choix d'une vision Lumière Faible ou Thermographique. Le guncam, peut de plus, et le PAPOP G-II est le premier à pouvoir proposer cette caractéristique, être couplé au module d'interface, au moyen d'un sélecteur.

Son poids en est le principal point faible, ce qui fait de ce fusil une arme réservée aux forces d'infanterie lourde, mécanisées ou de soutien.



Nom	Type	Diss.	Modes de Tir	Munitions	Poids	Dégâts	Coût	Dispo	Index de Rue	Légalité
PAPOP G-II	Assaut	2	SA/TR/TA	40(c)	5,5	8M	10.000 ¥	14/7j	4	1-K
Lanceur explosif	L-Grenade	-	SA	6(m)	-	selon projectile	-	-	-	-
Projectile perso	anti-Grenade	8	-	-	0,1	selon grenade	x 2,5	+3/1 sem.	selon grenade	2-J
Projectile véhicule	anti-Grenade	8	CC	-	0,2	10G	200 ¥	12/1 sem.	3	1-J

## Equipement:



Module d'interface Smartlink-2 + télémètre intégrés, système guncam + Télescope-1 + Lumière Faible ou Thermographie, Compensation de Recul (5 points), Lance-projectiles connecté (Grenade Link, p32, Cannon companion) avec projectiles spéciaux.

Le guncam et le module d'interface peuvent être utilisés en conjonction, mais le télémètre n'apporte alors aucun bonus, et l'interface ne donne que les bonus des lunettes connectées. Les capacités du viseur image ne peuvent s'appliquer dans ce cas si l'interface ne se fait pas avec une visière, une interface cybernétique ou un afficheur rétinien.

Les projectiles spéciaux permettent en plus du *Grenade Link* de "diriger" l'explosion, et donc d'une part de limiter les dégâts "colatéraux" et d'autre part de contourner en partie les couverts dont bénéficie la cible. En terme de jeu, diviser les malus de cible en couverture par 2.

Ces projectiles sont disponibles en version anti-personnels, et anti-véhicules (Recul +2, tir au coup par coup).

