

# C.O.P.S.

## Armurerie

Arme	PR	PU	Cadence	Portée	Couverture	VRC	Munitions	Prix
------	----	----	---------	--------	------------	-----	-----------	------

### Petit calibre

<b>Sony Getaway</b>	-3	1	1	15m	30	-	4b	800\$
---------------------	----	---	---	-----	----	---	----	-------

L'arme a connu un énorme succès en étant présenté comme le must de la self défense, permettant de blesser un agresseur pour vous permettre de vous enfuir mais sans le tuer. Les dommages par balle étant ce qu'ils sont, de nombreux citoyens se sont retrouvés en prison après avoir abattu un voleur dans la rue et l'engouement est passé. Il s'agit ni plus ni moins d'un derringer à 4 canons tirant une munition spéciale de 8mm caseless.

### Pistolet léger

<b>Berreta 97</b>	0	2	2	20m	25	-	20c	250\$
-------------------	---	---	---	-----	----	---	-----	-------

Lancé en 2017 pour remplacer le 92F, le LAPD lui a préféré le S&W Defender, plus compact et moins cher. Le 97 se présente comme un 92 à carcasse en polymère intégrant les évolutions récentes des mécanismes d'armes de poing. Cette arme conserve un franc succès auprès des policiers en civil.

<b>Berreta fink</b>	0	2	1	15m	25	-	8c	150\$
---------------------	---	---	---	-----	----	---	----	-------

Un petit calibre de chez Beretta qui a les faveurs des gangs asiatiques.

<b>Glock 17</b>	0	2	1	20m	25	-	17c	200\$
-----------------	---	---	---	-----	----	---	-----	-------

Un grand classique, précurseur des PA à carcasse en polymère avec chargeurs grande capacité. Toujours dans la course malgré son âge.

<b>Luger P120</b>	1	2	2	20m	25	-	12c	300\$
-------------------	---	---	---	-----	----	---	-----	-------

Une version relookée du célèbre Luger. Très recherché par les gangs aryens et les milices d'extrême droite.

<b>S&amp;W Defender</b>	2	1	1	20m	25	-	6c	650\$
-------------------------	---	---	---	-----	----	---	----	-------

Un PA compact, en dotation dans le LAPD.



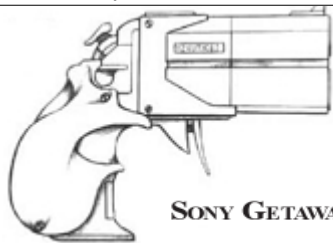
BERETTA FINK



GLOCK 17



S&W DEFENDER



SONY GETAWAY



BERETTA 97



LUGER P 120

Arme	PR	PU	Cadence	Portée	Couverture	VRC	Munitions	Prix
<b>Pistolets lourd</b>								
<b>Berreta Atrox</b>	0	3	2	20m	20	-	10c	1400\$
Un PA destiné au début du siècle a équipé les agents fédéraux. Même s'il n'est plus fabriqué, il reste encore assez répandu et est très apprécié des particuliers adeptes d'autodéfense et des policiers.								
<b>Beretta Enforcer</b>	0	3	2	25m	20	-	10c	1500\$
Un PA destiné au LAPD qui lui a préféré une arme meilleur marché. Il équipe les douaniers de Californie.								
<b>Colt Afrikaneer</b>	0	3	1	30m	25	-	6s*	**
Ce revolver fabriqué par <i>Avers Weapons</i> est l'arme de dotation principale du COPS avec le Compact Uni. Il est apprécié des vétérans qui ne jurent que par les balles dum-dum ou JHP et par les paranoïaques qui refusent par dessus tout l'idée que leur arme peut s'enrayer. L'Afrikaneer est en effet une arme solide, robuste, fiable, et qui accepte les munitions spéciales conçues par les petits bricoleurs. Une lampe tactique est intégrée sous le canon. Elle n'est plus fabriquée et c'est donc le bien le plus précieux de tout COPS.								
<b>Compact Uni</b>	1	2	2	30m	20	-	12c	**
Cet automatique de gros calibre est la 2e arme de dotation au COPS en 2030. il est apprécié pour sa cadence de tir importante qui permet aux bons tireurs d'enchaîner les cartons et aux moins bons de fournir un feu de couverture suffisamment nourri pour être efficace. Cette arme accepte très mal les munitions spéciale car elle est prévu pour des balles sans douilles. Une lampe tactique est intégrée sous le canon. Cette arme, d'une redoutable précision n'est plus fabriquée par feu <i>Avers Weapon</i> et constitue donc le bien le plus précieux du COPS qui la possède.								
<b>Free snake</b>	-3	3	1	20m	20	-	6c	950\$
Créé par une firme de jeux vidéo, c'est la version taille réelle et létale de l'arme du héros virtuel <i>Freeman</i> . Le jeu est ringard mais l'arme est de bonne qualité : puissante, parfaitement lookée et très facile à réparer tant sa construction est simple. Reste sa précision qui fait défaut, surtout parce que la firme <i>Free</i> n'a pas réussi à mettre en vente à un prix correct les lunettes HUD que le héros utilise dans le jeu. Des prototypes existent, sois-disant.								
<b>H&amp;K Shark II</b>	1	3	2	30m	20	-	9c	1200\$
Cette arme autrichienne fait partie de cette nouvelle vague dont les concepts visuels sont basés sur des espèces animales. Cet automatique de précision est apprécié par les criminel qui combattent avec classe mais la trop faible contenance du chargeur et son prix trop élevé ne lui ont pas permis d'avoir un succès réel dans les forces de l'ordre.								
<b>Para Ordonance</b>	0	3	2	25m	20	-	14c	1600\$
Ce PA équipe l'armée et la police montée du Canada. Un très bon PA à la robustesse légendaire.								
<b>Ruger Falcon</b>	0	4	1	30m	30	-	5s	1000\$
Cette arme de très gros calibre est en fait un révolver dont le barillet ne comporte que 5 balles. Ses munitions spéciales lui permettent de causer des dommages impressionnants mais il est impossible de lui adapter des munitions trafiquées. Il coûte peu cher car il a été produit en grand nombre dans les années 2020-2030. C'est l'arme de prédilection des tueurs de la mafia italienne.								



Beretta Atrox



Beretta Enforcer



COLT AFRIKANEER



COMPACT UNI



RUGER FALCON



Free Snake S-131



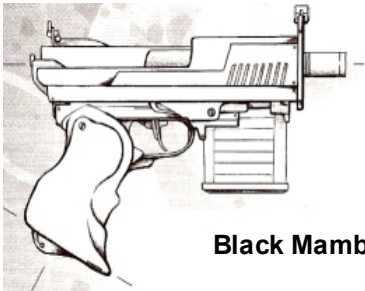
H&K Shark II



PARA ORDNANCE

L'Afrikaneer et le Compact Uni font relancer une fois un 1 sur l'un des D6 de tir, à chaque tir

Arme	PR	PU	Cadence	Portée	Couverture	VRC	Munitions	Prix
<b>Pistolet automatique</b>								
<b>Black Mamba</b>	-3	2	3	20m	20	3	18c	750\$
Cette arme de poing de petit calibre est le plus petit PM en vente à LA. Il est tellement bon marché que les gangs en font un usage intensif. Imprécis au possible, il leur permet surtout de faire peur et de tuer des innocents.								
<b>Calico KM</b>	0	2	2	20m	15	5	28c*	1500\$
Cette arme de calibre 22 est capable de ventiler à grande vitesse un nombre impressionnant de balles. Prises séparément elles n'ont pas une grande puissance, mais à partir du moment où vous en loger une demi-douzaine dans le corps de votre adversaire, cela commence à le faire.								
<b>Mini-Uzi</b>	-2	2	3	20m	20	3	20c	1100\$
Une arme compact, comme le Black Mamba, quasiment aussi peu précise, son avantage est de se cacher aussi bien pour juste un peu plus cher.								



**Black Mamba**

<b>Pistolet mitrailleur</b>								
<b>Mac11</b>	-3	3	1	30m	20	3	16c	1100\$
Un PM compact destiné aux services de sécurité et aux unités spéciales. Bien que peu précis, il est très fiable Il intègre plusieurs rails d'interfaces pour faciliter le montage d'accessoires, ce qui en fait son intérêt.								
<b>Uzi</b>	-3	3	1	40m	20	3	25c	1300\$
Un PM mythique. Bien que n'étant plus fabriqué, il reste très répandu car déclassé dans la législation californienne. Il est peu précis mais il est puissant et tire loin.								
<b>Calico Imperator</b>	0	3	2	20m	15	3	18c	1700\$
Une arme développée spécifiquement pour les forces spéciales. Elle allie un calibre honorable, une tenue de main excellente compte tenu de son gabarit et un chargeur type calico de 18 cartouches, le tout dans une arme à encombrement réduit. Un pointeur laser de série achève ce tableau prometteur qui attire les commandos militaires, ou les mafieux.								
<b>Colt Terminator</b>	-1	3	3	20m	15	3	24c*	1100\$
Ce PM de gros calibre est l'arme de prédilection des criminels qui souhaitent tirer le plus de balles possibles et, dans une moindre mesure, dans la cible prévue. Il est solide et le contenu de son chargeur est plus que raisonnable. Il permet aussi de faire des tirs de couverture assez facilement. Heureusement, les criminels sont peu entraînés à utiliser les tirs de couverture pour progresser dans les combats. Intègre un viseur laser de série								



**Calico KM**



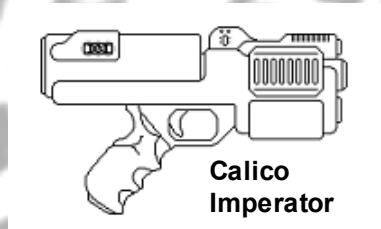
**Mini-uzi**



**Mac11**



**Uzi**

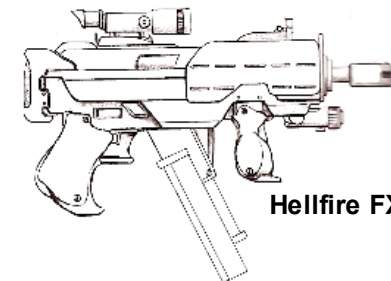


**Calico Imperator**



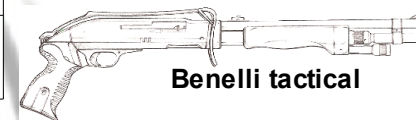
**Colt Terminator**

Arme	PR	PU	Cadence	Portée	Couverture	VRC	Munitions	Prix
<b>Fusil de précision</b>								
Sharp LL	05/10/10	5	1	600m	30	-	6c	10000\$
Cette armé, créée pour la guerre de Corée en 2017, est passée tout naturellement de l'armée aux forces spéciales. Elle équipe la plupart des tireurs d'élite du LAPD et parfois aussi par des tueurs à gage dans le cadre d'assassinats ciblés. C'est une arme très précise, et même excessivement précise lorsque sont trépied est positionné.								



Hellfire FX

<b>Shotgun</b>								
Benelli tactical	-1 ou 0	5	1	25m	20	-	8b	600\$
Ce fusil à pompe est en dotation dans toutes les forces de police californiennes. Il fait office de « bon à tout faire » comme ouvrir des portes, frapper, exploser un véhicule ou un criminel particulièrement agressif. Une lampe tactique est intégrée sous le canon. Utilisé sans crosse, cette arme perd en précision.								
Lupara bianca	1	5	2	10m	20	-	2b	700\$
« La mort blanche » Un fusil ancien à canon scié, utilisé presque exclusivement par les Néo-coriéonnais.								
Sony Tsunami	-1	4	1	40m	20	3	20c	8000\$
Nul n'est prophète en son pays. Créé par la firme Sony, elle n'a rencontré au Japon qu'un faible succès d'estime. Mais aux USA et en Californie, ce petit bijou de violence gratuite est un must pour tous les gangers et criminels qui souhaitent tuer le maximum de gens en un minimum de temps. Le port d'arme officiel pour cette arme est très rarement donné, malgré sa catégorie fusil.								

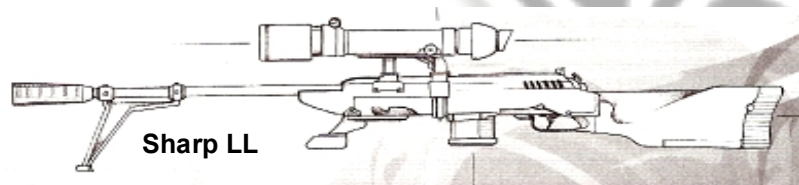


Benelli tactical

<b>Fusil d'assaut</b>								
AK-47	-1	3	1	75m	15	3	30c	850\$
AK-74	0	3	1	125m	15	3	20c	1200\$
M16	0	3	1	100m	15	3	30c	1000\$
Colt M17	0	4	1	125m	15	4	22c	4000\$
Un PM qui était en compétition pour fournir les forces d'intervention californiennes. Il ne fut pas à la hauteur du Hellfire mais équipe malgré tout de petites unités de petites villes qui ont moins de budget que les megalopoles.								
Hellfire fx	1	3	2	75m	15	4	18c	6000\$**
Arme en dotation au SWAT, c'est un bijou de haute technologie fabriquée par une petite firme californienne indépendante qui fait baver toutes les organisations anti-terroristes du monde. Elle est très solide, parfaitement maniable en milieu urbain et possède un viseur laser, une lampe tactique et un compensateur de recul intégrés, le tout pour un poids modique. Sans douille.								
Smoker fx	0	3	1	125m	20	-	12c	8000\$**
Il s'agit du Hellfire modifié pour les unités anti-émeute de Californie. Le tir en rafale est supprimé, la portée est plus longue et l'arme n'utilise que des balles choc. L'arme a aussi la possibilité de propulser de petites billes translucides qui éclatent à l'impact et se comportent comme des mini-grenades lacymogène à 5 mètres de rayon. Sans douille.								



Colt M17



Sharp LL

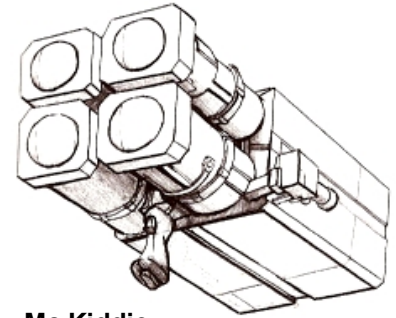


Lupara bianca



Sony Tsunami

Arme	PR	PU	Cadence	Portée	Couverture	VRC	Munitions	Prix
<b>Mitrailleuse</b>								
Stoner 17 jungle	-10/0	4	*	400m	15	6	200bd	15000\$
<p>Cette mitrailleuse a longtemps été utilisé par des commandos américains lors de toutes les sales petites guerres d'amérique du Sud dans les 10 1eres années de ce siècle. La Stoner est assez légère pour être portée et utilisée par un seul homme, si ce dernier a pris soin de caler son bipied sur une surface solide. Si ce n'est pas le cas l'arme ventile les balles sans aucune précision. Cette arme ne peut pas tirer au coup par coup, elle doit être utilisée en rafale.</p>								



Mc Kiddie

<b>Lance-roquette</b>								
LAW (bazooka)	-1	8	1	50m	-	-	1	5000\$
Nécessite 4 rounds pour recharger.								
Mckiddie	0	9	1	100m	-	-	4b	30000\$
<p>Ce lance roquettes anti-char, qui est très utile aussi contre les fourgons blindés ou voitures du COPS, peut être acheté au marché noir par les petits malins qui souhaitent faire du braquage leur mode de vie. Cette arme accueille 4 roquettes qui peuvent être tirées sans recharger (un grand avanatage par rapport aux LAW et autres bazookas du siècle dernier)</p>								

<b>Projectiles explosifs</b>	
Portée : Force mètres. Explode le tour suivant le lancé, à une initiative aléatoire (sauf cocktail qui explose immédiatement).	
<b>Cocktail Molotov</b>	1D6 DG dans les 1 mètres de rayon, puis 1D6 par tour pendant 1D6 tours si reste dans les flammes
<b>Fragmentation</b>	2D6+2 DG dans les 5m de rayon.
<b>Fumigène</b>	-10 aux jets de perception et de tir dans 5 mètres autour du point d'impact
<b>Incendiaire</b>	2D6 dans les 5m de rayon, puis 1D6 par tour pendant 1D6 tours si reste dans les flammes
<b>Lacrymogène</b>	Jet de Constitution SD 20. La marge négative indique le malus tant que reste dans la zone de 15 mètres autour du point d'impact



Stoner 17 Jungle



# Accessoires

## Accessoires

Le prix des accessoires ne comprend pas le montage. Compter 20% du prix de l'accessoire pour le faire installer par un armurier compétent.  
Selon les accessoires, l'arme sera probablement moins facile à dissimuler.  
L'emplacement tubulaire ne peut accueillir qu'un seul accessoire à la fois

Nom	Prix	SD fabrica°	SD installa°	Description	Effet
<b>Chargeurs rallongés</b>	5% de l'arme	25	10	Uniquement sur les armes automatiques ou pistolets mitrailleurs	Permet d'augmenter la taille des chargeurs acceptée par l'arme (jusqu'à 50 cartouches)
<b>Compensateur de recul</b>	500\$	20	20	Système de ventilation en sortie du canon qui évacue mieux les gazs et stabilise l'arme après un tir. Incompatible avec un silencieux.	Malus tirs multiple de 2 au lieu de 3
<b>Détente allégée</b>	20\$	-	10	Il s'agit de diminuer la pression nécessaire sur la queue de détente pour faire partir le coup, mais du coup parfois ce n'est pas assez puissant pour que la balle parte.	Cadence de tir +1 Si 3 ou moins sur le jet de tir, la balle n'est pas partie et il faut la retirer.
<b>Matière composite</b>	arme x 3	25	-	La plupart des pièces métalliques sont remplacées par des pièces plastique à haute densité. C'est légal. Nécessite du temps et de l'équipement.	Permet de passer les portiques de détection d'arme avec peu de chance d'être repéré.
<b>Reconnaissance digitale</b>	450\$	20	20	Un microprocesseur intégré à la poignée de l'arme analyse le porteur avant d'autoriser le tir.	Arme impossible à utiliser si propriétaire non reconnu (gants, mains sales...). Malus de 1 sur initiative minimum au 1er tour suite à prise en main.
<b>Reconnaissance de bague</b>	600\$	20	20	Un microprocesseur intégré à la poignée de l'arme analyse la présence à quelques cms d'une bague émettrice d'un code spécial. Si elle est présente alors le tir est autorisé.	Batteries bague et arme à recharger de temps à autres. Malus de 1 sur initiative minimum à chaque tir.
<b>Sécurité « tir ami »</b>	450\$ + 100\$ par émetteur	20	20	Uniquement sur armes avec emplacement tubulaire sous le canon. Un microprocesseur intégré à l'arme écoute les émetteurs portés par les amis. Si un tir est effectué dans la direction (vague) d'un émetteur, le tir est bloqué.	Batteries émetteurs et arme à recharger de temps à autres. Malus de 1 sur initiative minimum à chaque tir.
<b>Silencieux</b>	100\$	20	10	L'armurier doit modifier l'âme du canon pour accepter l'accessoire qui se visse en bout de celui-ci. Incompatible avec un compensateur de recul. Cet accessoire est illégale sur le territoire (sauf armée et SWAT)	C'est un atténuateur de bruit et un cache flamme. Cela rend plus difficile la localisation du tireur.
<b>Visée laser</b>	350\$	20	15	Uniquement sur armes avec emplacement tubulaire sous le canon. Bouton on/off sur la crosse.	Portée de l'arme fois 1,5
<b>Ajout emplacement tubulaire</b>	50% de l'arme	15	20		Permet la fixation de divers accessoires.
<b>Lampe tactique</b>	35\$	10	10	Uniquement sur armes avec emplacement tubulaire sous le canon. Bouton on/off sur la crosse.	Batteries à charger très régulièrement.
<b>Guncam</b>	450\$	15	15	Pose d'une caméra Wi-Fi sous le canon. Nécessite un récepteur adapté (Kitt-2030, Tac-one, palmpilot...) Uniquement sur armes avec emplacement tubulaire sous le canon.	Permet de voir ce que voit la caméra sous l'arme. Réception sans fil du signal dans les 10 mètres. Permet de tirer en coin.

# Munitions

Munitions	Temps de recharge
c : chargeur	2 tours
b : balles	1 tour pour ouvrir, 1 pour chaque balle, 1 pour fermer
bd : bande	3 tours pour mettre en place une nouvelle bande
s : speedloader	2 tours

## Munitions spéciales

Ne peut être utilisé que sur des armes utilisant des douilles (cases) sous peine d'enrayer l'arme ou bien pire  
 Pour fabriquer ses propres munitions, il faut un petit atelier et s'y connaître en artisanat munition.

\* : Toléré dans le milieu

Type	Prix	SD fabrica°	Légale	Description	Effet
<b>Blindée</b>	PUx6\$ les 50 balles	10	Partout	Balles classiques	
<b>Anti-personnelles</b>	PUx1\$ par balle	15	Armée	Essentiellement composée de cuivre, son coeur est évidé et son sommet est une partie en plastique qui tombe au moment où la balle est tirée. La balle part en vrille au moment de l'impact; provoquant d'importants dommages. Dite aussi « tueuses de flics » ou « colibri »	Font 3 de dommages supplémentaires si avant cela parvient à traverser l'armure de la cible.
<b>Perce-blindage</b>	PUx15\$ les 50 balles	15	Armée SWAT COPS* CRASH*	La tête est concave plutôt que convexe. Excellentes pénétration et faible potentiel de ricochet.	Ignorent 3 points d'armure/blindage de la cible, véhicule ou être vivant. -3 sur la table des balles perdues
<b>Chocs</b>	PUx10\$ les 50 balles	10	Partout	Caoutchouc. Ces balles sont quasi inutiles face à un blindage ou une armure.	Les dommages sont appliqués normalement mais le temps de guérison est décalé de 2 lignes vers le haut. Valeur d'armure triplée.
<b>Glaser</b>	PU*2\$ par balle	20	Nulle part	Constituée de plombs de 12 enfermés dans une capsule en matière composite. Quand la balle percute un obstacle, la capsule se désagrège et libère les plombs avec 8 fois plus d'énergie cinétique qu'une balle standard. Cela inflige un choc très violent à la cible. Quasi inutile face à tout type de protection	Font 6 de dommages supplémentaires si avant cela parvient à traverser l'armure de la cible. Valeur d'armure quadruplée.
<b>Mercure</b>	PU*20\$ les 50 balles	20	Nulle part	Composée d'une goutte de mercure placée dans un trou au coeur de la balle. Très sensible aux armures, si la balle passe elle inflige toutefois de graves dommages.	Font 3 de dommages supplémentaires si avant cela parvient à traverser l'armure de la cible. Valeur d'armure triplée.
<b>Expansive</b>	PU*10\$ les 50 balles	10	Armée LAPD	La balle blindée est travaillée pour s'ouvrir au moment de l'impact. Acceptée au LAPD en raison d'une faible possibilité de perforation de la victime et donc de dommages collatéraux. Dite aussi « dum-dum »	Font 3 de dommages supplémentaires si avant cela parvient à traverser l'armure de la cible. Valeur d'armure doublée. -3 sur la table des balles perdues
<b>Téflon</b>	PU*15\$ les 50 balles	20	Armée	Popularisées dans les médias sous le nom « tueuse de flics » il s'agit de balles blindées dont la pointe est recouverte de téflon pour faciliter la pénétration de l'armure.	Ignorent 5 points d'armure/blindage de la cible, véhicule ou être vivant.