

NOVÁ ZBRAŇ

RAPÍR

TUOMAS (TUBE) LÄHDEOJA

Rapír — Laserový ničitel je archaická zbraň Imperiální gardy, kterou ve velkém množství užívají Planetární obranné síly. Jedná se o automatické protitankové dělo původně určené pro obranu měst a základen, s dostatkem mobility pro přesun do týlu nepřítele skrz lesnatý či jiný terén.

Stroj má zabudovány jednoduchou umělou inteligenci, která dokáže určitým způsobem zaměřovat a vyhodnocovat cíle, což ze stroje činí částečně nezávislou a samostatně operující zbraň, které se zadávají pouze určité příkazy o pohybu a režimu přes dálkové ovládání.

Rapírový kanón je mnohem silnější než standardní imperiální laserový kanón, který je však u Imperiální gardy ve větší oblibě pro svou snadnější přenosnost. Rapír naproti tomu disponuje několika hlavněmi, které dokáže automaticky mnohem lépe zaměřit vzhledem k vzdálenosti od cíle. Zaměřovací jednotka nastavuje jednotlivé hlavně tak, aby se vystřelené energetické paprsky na cíli setkaly v jednom bodě, což znamená mnohem větší sílu zásahu než u jednoduché zbraně s jedinou hlavní.

Cenou za tuto sílu je větší potřeba údržby stroje a značné zahřívání, které je potřeba velmi pečlivě hlídat, neboť žár způsobený několika hlavněmi dokáže snadno poškodit generátor laserových paprsků.

Nejrozšířenější verzí je Rapír s dvoukomorovou hlavní. Jeho nevýhodou je slabší střela, avšak tato slabost je pouze relativní, zbraň stále dokáže např. protavit brnění tanku *Leman Russ* na vzdálenost přibližně jednoho kilometru. Dalším, avšak již ne tak běžným, je Rapír s čtyřmi konvergentními hlavněmi; jeho údržba je však opravdovým mistrovstvím, a mnohé, které se porouchaly, již nikdo nedokázal opravit.

Rapír v Úlu

Rapír je velmi populární zbraní u Obranných sil planety Necromunda, neboť Úl nabízí bezpočet míst, kde se tato zbraň může schovat, být napájena (to potřebují chladicí agregáty) a účinně decimovat útočníka. Pokud dojde k bojům uvnitř Úlu, pak úzké koridory a stísněné prostory, kterými musí útočící vozidla projíždět, činí z Rapíru také velmi efektivní zbraň.

Když je použita proti nájezdům pouštních nomádů, nebo mnohem vážněji, proti útokům armád z jiných planet, typickou doktrínou je dopravit skvadrony Rapírů na předem připravená místa, kde je přívod elektřiny a externí chladicí jednotky. Pokud útočníci prolomí obrannou linii, přeživší Rapíry jsou staženy do nových pozic v druhé obranné linii. V boji pak jsou Rapíry nastaveny do obranného režimu, vyhledávají cíle bez přátelského IPN vysílače a střílí po nich. Proti relativně pomalým cílům, jako jsou hlavní bitevní tanky, má Rapír vysokou účinnost zásahu a poškození cíle. Na druhou stranu jeho použitelnost proti letectvu nebo pěchotě je velmi nízká. Rychle se pohybující letadlo zasáhnout nedokáže, a už vůbec ne vzdálená vesmírná plavidla. Proti pěchotě je slabý, protože

najednou zasáhne vždy jen jednoho muže, což ho činí neúčinným pomalým nástrojem, ikdyž zásah znamená téměř jistou smrt cíle.

Rapír je ovládán dálkovým ovladačem. Typické dálkové ovládání má dvě ovládací páky, první lze ovládat pohyb stroje dopředu a dozadu, druhou se ovládá otáčení stroje. Existují i další, méně či více sofistikovaná dálková ovládání pro Rapír, některé Rapíry nelze dálkovým ovládáním vůbec ovládat, jejich senzory pro tento způsob řízení byly odmontovány či zničeny. Dálkové ovládání má také přepínače pro nastavování do různých režimů, od *rychlé střelby* až po *čekání*. Některé modely dokonce obsahují možnosti rozsáhlého programování, takže Rapír může obdržet např. program vystřelit, přesun do nové pozice, další výstřel, další změna pozice atd., což jej činí při plné nezávislosti mnohem méně zranitelným.

Zbraň je používána ve skutečně velkých množstvích, takže se téměř ani nepozná, když se občas nějaký Rapír ztratí. A některé z těchto ztracených kusů najdou svou cestu i do Podúlí, kde se stávají majetkem nejbohatších gangů. Dají se také nalézt různé amatérské úpravy rapíru, kdy jsou stroji třeba odmontovány pásy a je napevno umístěn jako obránce domovského tábora gangu, či naopak takovému systému bez podvozku jsou přidělena kola atd.

Rapír a gang

Podmínky v Podúlí jsou velmi rozdílné od těch, které panují nahoře v Úlovém městě. Ačkoliv připojení na zdroj elektřiny jsou běžná, chladicí místa se zde téměř nevyskytují a i způsob boje je zde naprosto odlišný. Místo hromadné střelby do velkých oddílů na otevřené ploše na kilometrové vzdálenosti je tu krutý souboj mezi relativně malými gangy, který se odehrává v naprostém bludišti tunelů, potrubí a industriálních staveb, a typickým cílem je buď člověk, anebo nějaká zmutovaná stvůra přicházející ze základů Úlu.

Přehřívání a trochu pomalejší reakce činí Rapír o něco méně účinným v Podúlí, avšak zásah z jeho hlavní téměř bez výjimky pošle nepřítele k zemi. Rapír je také předmětem prestiže, neboť ukazuje jak na bohatství gangu, tak i na jeho schopnosti a kontakty, které byly zapotřebí k získání této vzácné zbraně.

Rapíry užívané gangy jsou zřídkakdy v původním stavu a ještě více výjimečně mají funkční všechny jednotky a automatické systémy. Většinou je úplně zablokovaný monitor přehřívání, neboť v Podúlí je často počet výstřelů důležitější, než potřeba zachovat zbraň funkční.

Gangy využívají tento stroj jak při obraně svého domovského teritoria, tak při útočných taženích. Osada, tábor či pevnost chráněná tímto laserovým minitankem odradí mnohé útočníky od jejich plánů, neboť při střelbě na modely na otevřeném prostranství před budovami Rapír snadno najde uplatnění. Při nájezdu je jeho účinnost slabší, jelikož zbraň se nedokáže ve stejném kole pohybovat i střílet. Přesto

gang málokdy nechá Rapír doma, právě naopak často je Rapír umístěn do první útočné linie, aby výskyt protitankové zbraně způsobil zmatek a strach v obráncově gangu.

Pravidla

Gang může vlastnit maximálně jeden Rapír. Rapír nemůže být koupen na začátku kampaně, může být pořízen až během kampaně. Začínající gang si nemůže koupit Rapír.

Nákup Rapíru: V Podúli je Rapír vzácný, ale ne neznámý! Zachráněné, nadbytečné nebo ukradené zbraně se objevují na černém trhu skrz řetězy překupníků. Mnozí velitelé jednotek Obranných sil si bez výčitek svědomí přispějí ke svému výdělku prodejem armádní výbroje. Rapír může být koupen u překupníka stejně jako jiné těžké zbraně.

Jelikož Rapír je velmi vzácnou zbraní, má i velmi vysokou cenu. Cena je složena z pevné a náhodné části jako u vzácných předmětů. Není ovšem nutné Rapír shánět, zprávy o tom, že gang má o takovou zbraň zájem se snadno mezi překupníky roznesou a ti ve snaze solidně si přivydělat vždy nějaký ten kus seženou. Rapír lze tedy běžně koupit, stejně jako ostatní běžnou výbavu.

Cena Rapíru je 350 + 2D6×10 kreditů.

Hod na zaseknutí: Jelikož Rapír při střelbě neháze na zasažení, hod na zaseknutí se bude házet v jiném případě: pokud na hod na uhnutí padlo 1, Rapír si musí testovat na zaseknutí, kterým zbraň úspěšně projde na 4+.

Pokud se hod na zaseknutí nezdařil, pak skončila životnost Izotropní palivové tyče a Rapír je nepoužitelný nejen v této hře, ale vůbec. Gang si může koupit další Rapír.

Útok na Rapír: Na Rapír lze střílet, lze ho i napadnout pro boj na blízko. V souboji na blízko všechny útoky automaticky zasáhnou, ale s Rapírem lze bojovat pouze pokud žádný další nepřátelský model není v dotyku podstavců s útočícím modelem. Rapír má odolnost 7, hod na brnění 4+ a 2 životy. Poté, co ztratí první život, si musí Rapír házet na tabulku selhání (viz dále) na začátku každého svého kola.

Ovládnání: Ovládat Rapír může pouze specialista (Heavy), který má u sebe příslušné dálkové ovládnání. Alternativně, Rapír může ovládat jakýkoliv specialista, který je s Rapírem v kontaktu podstavců. Nepřátelský specialista však musí nejdříve projít testem na 5+, aby porozuměl ovládnání tohoto kusu. Z technického hlediska nemá dálkové ovládnání nijak omezenou vzdálenost, na kterou lze Rapír ovládat, ale vzhledem ke komplexnosti staveb v Podúli, pokud chce specialista ovládat Rapír dálkovým ovládnáním a není mezi nimi vizuální kontakt (line of sight), musí nejdříve specialista úspěšně hodit test na morálku. Změnu režimu Rapíru lze provést bez potřeby vizuálního kontaktu bez potřeby tohoto testu. Během fáze, ve které specialista Rapír ovládá (pohybuje s ním, mění režim nebo programuje) se mohou jak Rapír tak specialista pohybovat, ale nemohou dělat nic jiného (střílet, běhat, schovávat se apod.)

IPN talismany: Členové gangu, který Rapír vlastní, jsou vybaveni talismany Identifikace Přítelů či Nepřítelů, o kterých se tvrdí, že dokáží ochránit před

střelbou z této zbraně. Existence a význam těchto talismanů je dobře znám v celém Podúli, takže se nepřátelské modely mohou pokusit ukrást talismany z poraženého protivníka. Pokaždé, když je model s talismanem vyřazen ze hry, umístěte na příslušné místo značku určující, kde leží mrtvola. Nepřítel se může pokusit mrtvolu prohledat a pokud hodí test na iniciativu, pak talisman našel. Při hledání talismanu nemůže model dělat nic jiného, avšak je velmi nepravděpodobné, že po hledajícím modelu bude Rapír střílet, neboť výskyt talismanu a živého (hledajícího, byť nepřátelského) bojovníka bude považovat za skutečnost, že talisman náleží tomuto bojovníkovi. Pokud bojovník IPN talisman našel, nadále pro střelbu na něj platí pravidla o střelbě na modely s IPN talismanem (viz dále v odstavci Střelba).

Pohyb

Rapír se pohybuje velmi podobně jako jiné rádiem ovládané vynálezy pocházející ze starodávné planety Terra. Může se pohnout o 4 palce za kolo a otočit o 45 stupňů během svého pohybu. Pokud chce Rapír projet dveřmi či jiným zúženým místem, to musí být dostatečně široké (poměřte s modelem). Rapír se musí vždy celý vejít na plochu, po které jede, pásy nebo kola ve vzduchu jsou pozvánkou pro nepříjemnou katastrofu. Rapír pochopitelně nemůže šplhat po žebřících, avšak může se mezi patrami pohybovat ve výtazích či na zdvihacích plošinách.

Modus Operandii

Místo pohybování může být Rapír uveden do některého z následujících režimů. Pro méně chápavé: nelze s Rapírem zároveň pohybovat a mít ho v některém z režimů.

Střelba: Pokud jsou v zorném úhlu Rapíru cíle, Rapír po nich bude střílet, jeden výstřel za kolo, viz pravidla pro střelbu níže. Pokud Rapír nemá žádné cíle, pak se tento režim počítá jako režim *Čekání*.

Rychlá střelba: Stejně jako *Střelba*, avšak Rapír vystřelí dvakrát během jednoho kola. Nevýhodou je, že Rapír se v tomto režimu velmi zahřívá, viz pravidla pro přehřívání níže.

Hlídky: Rapír podléhá normálním pravidlům pro hlídku (overwatch) a střílí po modelech. Modely objevující se a mizející z úhlu pro Rapír získávají doplňující bonus +1 pro vyhnutí se střele. Bonus +1 pro těžký kryt platí v případě, že model se objeví z anebo zmizí za těžkým krytem.

Čekání: Rapír nic nedělá. Smyslem tohoto režimu je chlazení systému.

Programování

Místo pohybování či střelby lze Rapír programovat, aby vykonal určitou posloupnost kroků. Během fáze pohybu model programující Rapír napíše na papír pořadí kroků, které má Rapír provést. Rapír bude v prvním režimu v tomto kole, ve druhém v následujícím kole atd. Operátor může zrušit současný program kdykoliv na začátku svého kola, případně přeprogramovat Rapír. Pokud Rapír není naprogramován anebo program skončil, Rapír zůstane v posledním použitém režimu. Pro Rapír v Podúli není možno programovat jeho pohyb, je zde příliš mnoho překážek a nebezpečných míst.

Střelba

Rapír má úzký palebný úhel 45 stupňů (22.5 stupňů na každou stranu od přímé linky dopředu). V režimu *Střelby* či *Rychlé střelby* automatický systém zaměří nejbližší model v tomto úhlu. Pokud má tento model IPN talisman, hodte kostkou: na 2+ Rapír zaměří další nejbližší model (anebo žádný, pokud v úhlu již žádný další není). Pokračujte v házení tohoto testu do té doby, než test selže anebo Rapír zaměří model bez IPN talismanu. Pro boj gangů v Necromundě má Rapír neomezený dostřel.

Jakmile se Rapír úspěšně zaměří, automaticky zasáhne. Cíl má ovšem ještě šanci vyhnout se střele – zaměření chvíli trvá a to, že na vás míří taková zbraň, nelze přehlédnout. Hodte test na iniciativu, pokud padlo 6, automaticky test selhal, ikdyž má model iniciativu 6 či vyšší. Pokud je model za těžkým krytem (avšak ne za lehkým, neboť ten proti Rapíru neznamena žádnou ochranu), model má pro tento test bonus +1. Pokud se model takto střele vyhnul, sice není zraněn, ale stále je sražen k zemi (pinned), stejně jako když je zasažen ale nezraněn kteroukoliv jinou zbraní.

Pokud Rapír úspěšně zasáhl, automaticky způsobí D6 zranění bez možnosti hodu na brnění. Nemodifikovatelné hody na záchranu (jako např. silová pole či speciální schopnosti) lze použít. Jakýkoliv model, kterému Rapír zredukoval počet životů na 0 je automaticky vyřazen z boje. Navíc, takový zásah z protitankové zbraně má docela šokující efekt, jakýkoliv model testující si na selhání nervů vzhledem k vyřazení kamaráda zásahem z Rapíru má postih -1 na morálku.

V režimu *Rychlé střelby* se Rapír automaticky zaměří na další cíl, pokud na první cíl již střílet nelze (např. protože byl vyřazen z boje). Pokud se cíl střele vyhnul anebo nějakým jiným zázrakem přežil, pak Rapír vystřelí znova po tom samém modelu.

Pouze Technické schopnosti mohou ovlivnit činnost Rapíru. Rapír je pokládán za těžkou zbraň vzhledem k přidělování zbraní a efektům schopností. Vzhledem k pokročilé technice použité v Rapíru a velké péči, kterou jistě gang této zbraní věnuje, pro Rapír neplatí pravidla o zbloudilých střelách (stray shots) a vybuchujících zbraních.

Pokud by byly z nějakého důvodu zapotřebí statistiky Rapíru (speciální scénář, v kterém se vyskytují tanky či jiné stroje, pro které výše popsaná pravidla nelze nebo není vhodné použít, pro příliš dlouhé koridory či hru na otevřeném prostranství) má Rapír dostřel 100 palců, střela sílu 10, způsobuje 2D10 zásahů a má -6 modifikaci brnění.



Přehřívání a selhání

Jak bylo zmíněno výše, Rapír se při režimu *Rychlá střelba* velmi zahřívá. Při běžném provozu je teplo odváděno a likvidováno v chladících jednotkách, avšak v Podúli bývají tato zařízení vypnuta či ještě častěji pokažena.

Pokud je Rapír v režimu *Rychlá střelba*, získá jeden teplotní bod. Pokud je v režimu *Čekání*, jeden teplotní bod ztratí. Při normální *Střelbě* či při pohybu počet teplotních bodů zůstává.

Pokud má Rapír jeden či více teplotních bodů na začátku svého kola, hodte kostkou. Pokud padlo číslo stejné nebo vyšší, kolik teplotních bodů Rapír má, došlo k selhání. Hodte 2D6 a přičtěte počet teplotních bodů, které Rapír má. Následující tabulka určuje, co se stalo.

2-4 Automatické chlazení. Stroj se přehřál a automaticky se přepnul do režimu *Čekání*, ve kterém zůstane, dokud neztratí veškeré teplotní body, které má nasbírány.

5 Přehřáté IPN senzory. Teplota způsobila nepřesné fungování senzorů pro detekci IPN talismanů. Model s tímto talismanem bude ignorován Rapírem na 4+, a ne na standardních 2+.

6-7 Přehřátí zaměřovačů. Přehřátí způsobilo nepřesné chování zaměřovacího zařízení. Místo automatického zasáhnutí musí hráč hodit 4+, jestli Rapír zasáhl.

8 Poškozená optika. Konvergence paprsků není dokonalá a magnetooptické zařízení pro směřování je poškozeno. Paprsky nestřílí do jednoho bodu, což znamená menší sílu výstřelu, avšak větší zasaženou plochu. Po zbytek bitvy používejte normální pravidla pro zaměření a zasažení, avšak zásah má nyní sílu 4, modifikaci na brnění -1 a používá šablonu o průměru 1.5 palce (ta je vycentrována nad zaměřeným modelem).

9 Oheň! Vyořela schránka generující laserové paprsky. Po zbytek této hry je Rapír nepoužitelný, avšak bude opraven pro příští hru.

10+ Roztavení! Energie z palivových článků se uvolnila a roztavila kritické části Rapíru. Ten vybuchl, horké chemikálie postříkaly blízké okolí. Rapír je zničen (navždy) a vše v okolí 2 palců utrhá zásah silou 5 (s normálními pravidly jako by se jednalo o střelu, tedy včetně sražení modelu).

Jelikož je Rapír velmi ceněnou zbraní, mohou ho gangeři a nováčci odtáhnout z bojiště. Pokud na tabulce vážných zranění pro specialistu, u kterého byl Rapír zapsán, padlo *mrtev* nebo *zajat*, Rapír NENÍ ztracen, pokud gang vlastníci Rapír vyhrál tuto bitvu. Pokud gang prohrál, platí normální pravidla, tedy gang se stáhnul a veškeré vybavení mrtvého či zajatého specialisty včetně Rapíru je ztraceno.