

W HORYZONT

ZBROJOWNIA

PROMOCJA NA
BRÓŃ KRÓTKĄ!!



PARTYZANCI!

Poniższy podręcznik „ZBROJOWNIA” w formacie pdf. pisany jest „for fun” dla was, jako duża dawka informacji technicznych i fabularnych.

Jest to podręcznik, który w takiej formie (jakiej jest teraz) nigdy nie pojawi się w wersji drukowanej czy tym bardziej, płatnej.

Aktualizacja tekstu będzie na bieżąco, gdy tylko pojawią się pomysły i gotowy materiał.

Jeżeli ktoś z was ma pomysł na sprzęt i chciałby go umieścić w KMH, śmiało piszcie na priv horyzontu!

<https://www.facebook.com/HoryzontRPG/>

Komendant RN, **Vitalius**.

VER. 0.1.2.



SZYKUMY SIĘ

WIKTOR
ŻARNOWSKI

”

CZASY SĄ NIEPEWNE, A
ZAGROŻEŃ NIE UBYWA TYLKO
PRZYBYWA. DLATEGO MUSIMY
WIEDZIEĆ CO MAMY I NA CZYM
MOŻEMY POLEGAĆ!

Mamy rok 2112! Niesłychane, prawda? Nigdy bym się nie spodziewał, że jako cywilizacja będziemy tak długo mieszkać na naszej ziemi! Przecież wszyscy wiemy co się dzieje dookoła! Niby jest pokój, a korporacje robią co chcą. Niby istnieją państwa, a tak naprawdę nic nie mogą, trzymane za mordę przez kilku, a może kilkunastu władców ziemi. Niby wszyscy się szanują, a na ulicach nadal giną ludzie. Dlatego wspólnie z redakcją stworzyliśmy ten katalog na wypadek **APOKALIPSY!** Tak, wiem! Jestem szalony, ale mam takie dzikie przeświadczenie, że coś się kroi dużego! Czwarta wojna korporacji? Może. Globalny atak terrorystyczny przy użyciu broni biologicznej? Nie wykluczone! Inwazja zombi? Brzmi absurdalnie, ale czy przypadkiem nie żyjemy w czasach, gdzie termin „zombi” może stać się terminem medycznym? Dlatego **WYDAWNICTWO HORYZONT** stworzyło ten katalog sprzętu i infrastruktury na wypadek, właśnie globalnego zagrożenia. Z wielką przyjemnością zapraszam was, drodzy czytelnicy, do lektury ZBROJOWNI!

Bądźcie czujni, bądźcie gotowi!

REDAKTOR NACZELNY
WIKTOR ŻARNOWSKI

REDAKCJA

REDAKTOR NACZELNY: Krzysztof „Vitalius” Pawłowski

REDAKTOR: Tadeusz Dybowski

GRAFIK: Adrian „Kamael” Sażański

OFICJALNA STRONA SYSTEMU: www.horyzontrpg.com

PODRĘCZNIK GŁÓWNY JEST DO ŚCIAĞNIĘCIA ZA DARMO, Z OFICJALNEJ STRONY SYSTEMU.



SPIS TREŚCI

1. Wstęp

2. Spis treści

3. Broń

- Broń biała
- Broń miotana
- Broń lekka
- Broń wsparcia
- Broń ciężka
- Materiały wybuchowe

4. Pancerze i kombinezony

- Lekkie
- Średnie
- Ciężkie
- Wspomagane

5. Robotyka

- Tarcze energetyczne
- Drony
- Roboty
- Mechy
- Androidy
- AI

6. Modyfikacje Ciała

- Implanty
- Protezy
- Modyfikacja DNA
- Przeszczep organu
- Zastrzyk dokostny?
- Tabletki RNA

7. Pojazdy naziemne

- Lekki
- Średnie
- Ciężkie

8. Statki powietrzne i kosmiczne

(klasyfikacja. według rozmiaru)

- Klasa A
- Klasa B
- Klasa C
- Klasa D

9. Infrastruktura i bezpieczeństwo

- Systemy obronne
- Bunkry i schrony
- Jednostki wojskowe
- Laboratoria
- Kosmo-porty

10. Zasady dodatkowe

(walki pojazdów/statków, zaawansowane zasady walki wręcz i strzeleckiej? Taktyka?)

- Walka wręcz
- Broń palna
- Walki pojazdami naziemnymi
- Walki pojazdami lotniczymi
- Walki w mechach

11. Dodatkowe Lore Świata?

- Inny rodzaj handlu
- Nieznana technologia obcych
- Mechanika pozwalająca na samodzielne stworzenie broni i sprzętu obcych?



BRÓŃ BIAŁA

BROŃ BIAŁA

WIERTARKA AKUMULATOROWA

ZASIĘG:- OBRAŻENIA:25 P.B. WAGA:2,5kg CENA:30

WYTRZYMAŁOŚĆ: 80-100

STOPNIE USZKODZEŃ:

NAPRAWA: Mechanika/Elektronika, Poziom testu: Problem

MATERIAŁY: Przewód, Taśma izolacyjna, Stal (surowa), Bateria/Akumulatory

ZASADY SPECJALNE: Rany szarpane, Nieporęczna



ZASIĘG:- OBRAŻENIA:35 P.B. WAGA:3,0kg CENA:40

WYTRZYMAŁOŚĆ: 75-100

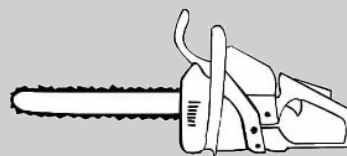
STOPNIE USZKODZEŃ:

NAPRAWA: Mechanika/Elektronika, Poziom testu: Problem

MATERIAŁY: Przewód, Taśma izolacyjna, Stal (surowa), Paliwo

ZASADY SPECJALNE: Ciężkie rany szarpane, Nieporęczna

PIŁA SPALINOWA



ZASIĘG:- OBRAŻENIA:25 P.B. WAGA:2,0kg CENA:5

WYTRZYMAŁOŚĆ: 90-100

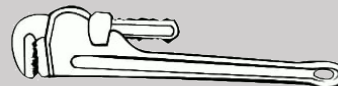
STOPNIE USZKODZEŃ:

NAPRAWA: Mechanika, Poziom testu: Problem

MATERIAŁY: Stal (surowa), Młotek

ZASADY SPECJALNE: Nieporęczna, Wolna, Miażdżąca

KLUCZ FRANCUSKI



ZASIĘG:- OBRAŻENIA:35 P.B. WAGA:2,5kg CENA:30

WYTRZYMAŁOŚĆ: 90-100

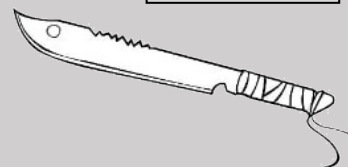
STOPNIE USZKODZEŃ:

NAPRAWA: Mechanika/Elektronika, Poziom testu: Problem

MATERIAŁY: Spawarka, Piec kowalski, Ostrzałka bądź krzemień, Stal

ZASADY SPECJALNE: Wolna, Zabójcza

MACZETA



BROŃ BIAŁA

ZASIĘG: OBRAŻENIA:25 P.B. WAGA:2,5kg CENA:30

WYTRZYMAŁOŚĆ: 80-100

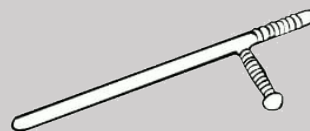
STOPNIE USZKODZEŃ:

NAPRAWA: Mechanika/Elektronika, Poziom testu: Problem

MATERIAŁY: Przewód, Taśma izolacyjna, Stal (surowa)

ZASADY SPECJALNE: Rany szarpane, Nieporęczna

PAŁKA POLICYJNA



ZASIĘG:- OBRAŻENIA:35 P.B. WAGA:3,0kg CENA:40

WYTRZYMAŁOŚĆ: 75-100

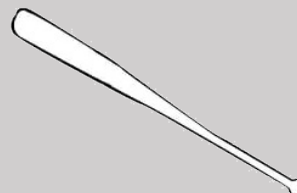
STOPNIE USZKODZEŃ:

NAPRAWA: Mechanika/Elektronika, Poziom testu: Problem

MATERIAŁY: Przewód, Taśma izolacyjna, Stal (surowa)

ZASADY SPECJALNE: Ciężkie rany szarpane, Nieporęczna

KIJ BASEBALLOWY



ZASIĘG:- OBRAŻENIA:25 P.B. WAGA:2,0kg CENA:5

WYTRZYMAŁOŚĆ: 90-100

STOPNIE USZKODZEŃ:

NAPRAWA: Mechanika, Poziom testu: Problem

MATERIAŁY: Stal (surowa), Młotek

ZASADY SPECJALNE: Nieporęczna, Wolna, Miażdżąca

TULIPAN



ZASIĘG:- OBRAŻENIA:35 P.B. WAGA:2,5kg CENA:30

WYTRZYMAŁOŚĆ: 90-100

STOPNIE USZKODZEŃ:

NAPRAWA: Mechanika/Elektronika, Poziom testu: Problem

MATERIAŁY: Spawarka, Piec kowalski, Ostrzałka bądź krzemień, Stal

ZASADY SPECJALNE: Wolna, Zabójcza

NOŻYCZKI





ZASADY SPECJALNE (OPIS)

Szybka i twarda: + 10 Inicjatywa (+5 P.B. i Siła)

Bardzo szybka: +15 Inicjatywa

Prosta: nie można zepsuć,

Ręczna: odnosi się do walki wręcz

Wolna: - 10 Inicjatywy

Bardzo wolna: - 20 Inicjatywy

Miażdżąca: każde trafienie zmniejsza refleks o 3 pkt.

Dewastacyjna: każde trafienie zmniejsza refleks o 6 pkt.

Klin: +10 obrażenia Dla pancerzy.

Spiczaste ostrze: + 5 do obrażeń (P.B.) przeciwko nieopancerzonym celom

Poręczna: +5 do refleksu

Nieporęczna: - 5 do refleksu

Zabójcza: +10 do obrażeń (P.B.) przeciwko nieopancerzonym celom

Rany szarpane: +10 do obrażeń (P.B.) przy rzucie na Trafienie, w przedziale 90-100.

Ciężkie rany szarpane: +20 do obrażeń (P.B.) przy rzucie na Trafienie, w przedziale 85-100.

BRON MIOTANA

BRONÍ LEKKA



BRÓŃ WSPARCIA

STRZELBA CEWKOWA

Na przestrzeni dziesięcioleci wielokrotnie próbowano wdrożyć masowo w armiach broń indywidualną z amunicją kinetyczną przyspieszoną polem elektromagnetycznym (błędnie nazywane "karabinami Gaussa"), lecz kończyło się to na specjalistycznych zastosowaniach. Wczesne wersje pozwalały na użycie improwizowanych pocisków, jak gwoździ, lecz wymagało to każdorazowe przeładowanie. Oprócz amunicji wymagały jeszcze specjalnych superkondensatorów, co utrudniało utrzymywanie tej broni w stałej gotowości.

GAMMA MK I

Ze względu na ciężar jednostki zasilającej, pozwalała na ograniczoną ilość strzałów.

Bateria: 7 strzałów
Magazynek: 7 strzałów, choć kompatybilna z mk II
Zasięg: 120
Obrażenia:
25 TE + 20 PB
Ogień: P

GAMMA MK II

Liczba strzałów została zwiększona ale wraz z zużyciem baterii, spadła efektywność oddawanych strzałów.

Bateria: 3/3/3 strzałów
Magazynek: 9 strzałów
Zasięg: 120/100/80
Obrażenia:
30 TE + 40/20/10 PB
Waga: 3

GAMMA MK III

Pierwsza strzelba automatyczna w serii, o niskiej powtarzalności.

Bateria: 18 strzałów
Magazynek: 18 strzałów
Zasięg: 80
Obrażenia:
20 TE + 15 PB
Ogień: P/S (3)
Waga: 6

GAMMA MK IV

Zoptymalizowana strzelba powtarzalna.

Bateria: 12 strzałów
Magazynek: 12 strzałów
Zasięg: 120
Obrażenia:
25 TE + 40 PB
Ogień: P
Waga: 4



BRÓŃ WSPARCIA

BROŃ CIĘŻKA

MATERIAŁY WYBUCHOWE



PANCERZE I KOMBINEZONY

KOMBINEZON SZCZEPANIAK

LEKKIE

Tekstylny geniusz Jana Szczepanika zaowocował nie tylko pierwszą kamizelką kuloodporną lecz także pierwszym prototypem kombinezonu do szybowania. Kształt, pierwotnie inspirowany gryzoniem lotopałanką, na przestrzeni wieków został znacząco zoptymalizowany do biomechaniki ludzkiego ciała a zintegrowany spadochron jest w standardzie ultra-krótkiego czasu otwarcia. Obecnie prawie wszystkie egzemplarze oferują również możliwość chwilowego, zasilanego lotu. Popularny wśród Czujek, zwłaszcza do zadań infiltracji i sabotażu.

**Współczynnik zasięgu
szybowania do wysokości
skoku:**

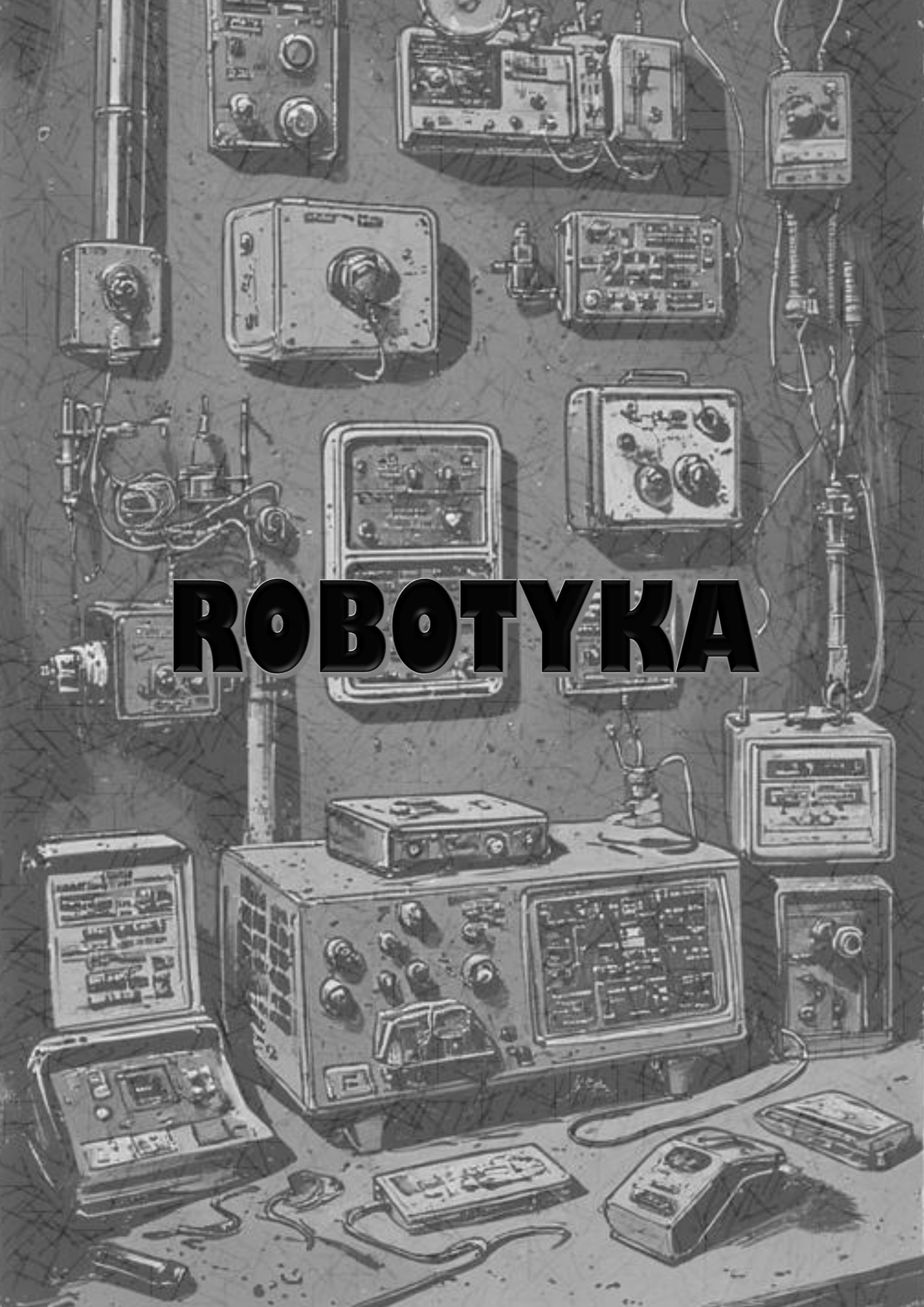
4:1 (400 m zasięgu przy
pułapie 100 m)

**Czas trwania zasilanego
lotu: 2m**

Prędkość lotu:

3 min / 10 km
horyzontalnie





ROBOTYKA

S/A 8- PTASZNIK

MECHY

Forma pośrednia pomiędzy automatyczną wieżą strażniczą a samobieżną artylerią raketową. Szeroko wykorzystywana przed wojną przez wojsko Rzeczypospolitej do ochrony baz, zabezpieczania przepraw oraz - ze względu na nieznaczną masę - zajmowania nowego terenu w formie zrzutów desantowych.

Jednostka zwykle wyposażona w sześć wyrzutni przeciwpancernych, choć bywają zastępowane parą granatników do spowalniania natarcia piechoty lub ciężkim stanowiskiem maszynowym do zwalczania dronów. Rozmieszczone zwykle w parach, aby zapobiec zniszczeniu pierwszej jednostki bez odpowiedzi. Choć teoretycznie baterie jądrowe pozwalają na trwające przez dekady uśpienie, to większość została zniszczona po aktywacji przez siły Kohorty lub z resztkami amunicji czeka na swoją ostatnią ofiarę.

Prędkość maksymalna: 30 km/h

Moc silnika: 250 KM

Napęd: 6 odnóży kroczących

Kabina: bezzałogowiec

Próg Zniszczenia: 240

Uzbrojenie:

6 jednorazowych wyrzutni przeciwpancernych (30

T.E., 70 P.B., 100 P.Z;

200 m zasięg)





POJAZDY NAZIEMNE

TARPAN NG LEKKIE

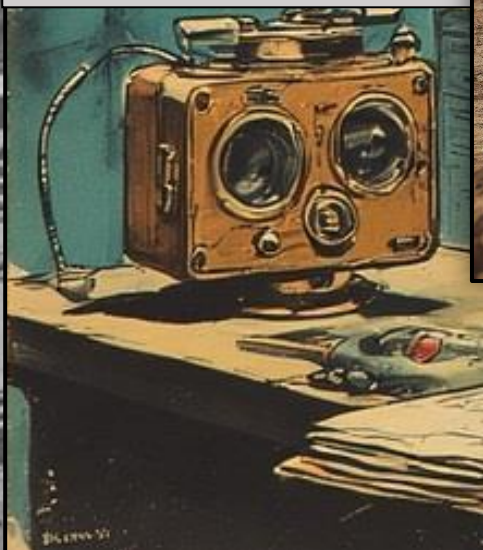
Pickup z ogniwem paliwowym na kwas mrówkowy. Wóz do ciężkiej roboty. Łatwo-dostępne części, szkielet ze stali nierdzewnej oraz nieskomplikowana naprawa przełożyły się na żywotność oraz popularność tego modelu. Nadal można znaleźć półwieczne egzemplarze zdalne do jazdy. Zwykle razem z egzemplarzem była sprzedawana instalacja do produkcji kwasu mrówkowego z biomasy rolniczej do zasilania wymiennych ogniw.

Prędkość maksymalna: 80-90 km/h

Moc silnika: 650 KM

Napęd: 4x4

Próg Zniszczenia: 350



KAPER ŚREDNIE

Poduszkowiec desantowo-rakietowy, wykorzystywany na terenach niziny środkowoeuropejskiej w czasach przedwojennych. Porzucone jednostki zostały przejęte przez lokalnych watażków oraz cywili. Jako że po wojnie sieć dróg oplatająca kontynent uległa stopniowej degradacji, poza najważniejszymi szlakami, Kaper okazał się niezastąpiony w logistyce i zaopatrzeniu ludzkich siedliszczy pozostawionych samych sobie po upadku rządów.

Prędkość maksymalna: 60 km/h

Moc silnika: 2400 KM

Napęd: 3 turbiny ciągu poziomego, system poduszki utrzymującej pojazd nad najróżniejszymi typami terenu (mokradła, rzeki, plaża, równiny, etc.)

Pojemność: Mieścił 12 żołnierzy, 2 pilotów oraz 500 kg wyposażenia.

Uzbrojenie: 2 rakiety klasy tropiciel-zabójca (obecnie niedostępne oprócz dla największych syndykatów), działko 30 mm, poszycie kuloodporne przeciw małym kalibrom.

Próg Zniszczenia: 500





STATKI POWIETRZNE I KOSMICZNE

WAŻKA KLASA A

Dwuosobowy wirnikowiec eVTOL o nadwoziu Ścigacza. Przed wojną droga zabawka bogatych myśliwych. Wojsko zainteresowało się wcześniej tym konceptem i próbowało wykorzystywać zaadaptowane maszyny w rozpoznaniu. Łatwość zasilania oraz żywotne baterie zapewniły mu znaczną popularność poza granicami megamiast. W obrębie aglomeracji stopniowo narastające problemy z organizacją ruchu powietrznego doprowadziły do zakazu użytkowania maszyny. Niemniej Ważka jest na tyle zwinna i lekka, że można nią wylądować bez problemu na zwykłym miejscu parkingowym.

Prędkość maksymalna: 120 km/h

Moc silnika: 350 KM

Napęd: 8 redundantnych wirników (może utracić max. 3)

Kabina: Pilot i pasażer
System spadochronów, wzmocnione płozy na wypadek awaryjnego lądowania.

Próg Zniszczenia: 150



SALAMANDRA

KLASA B

Lekki śmigacz odrzutowy VTOL stosowany pierwotnie do celów rozpoznawczych. Wraz z postępującymi stratami i przejściem do formacji nieregularnych, ocalałe jednostki zostały wyposażone w dodatkowe dopalacze oraz miotacze płomieni na potrzeby eradykacji napotykanych ksenoplantacji oraz mutantów na terenach skażonych wirusem Kohorty - co zapewniło ich pilotom tytuł "szalonych, ognistych aniołów".

Zaiste, przy minimalnym opancerzeniu, szybkość jest ich jedyną obroną, zatem przy napotkaniu zorganizowanego oporu, najlepiej gdy oddziały salamander salwują się ucieczką.

Prędkość maksymalna: 295 km/h

Moc silnika: 820 KM

Napęd: 2 silniki turboodrzutowe pionowego/poziomego ciągu

Kabina: otwarta, 1 pilot

System spadochronów, wzmocnione płozy na wypadek awaryjnego lądowania.

Próg Zniszczenia: 180

Wysokość operacyjna: 3-7 m

Pułap maksymalny: 300 m

Uzbrojenie: 2 ciężkie miotacze ognia (45 P.B. / rundę; ignoruje T.E., 15-60 m zasięg)





INFRASTRUKTURA I BEZPIECZEŃSTWO

ZAADAPTOWANY GARAŻ

APOKALIPSA!

BUNKRY I SCHRONY

Mimo wprowadzenia autonomicznych technologii sterowania oraz systemów kolei Hyperloop na starym kontynencie, motoryzacja napędzana niemieckim przemysłem trzymała się mocno. Co za tym idzie te wszystkie samochody trzeba było gdzieś trzymać. Przestrzeń w mieście była na miarę złota, więc większość przestrzeni parkingowych została w XXI wieku przeniesiona na obrzeża miast. W czasie wybuchu wojny, nie wszyscy zdążyli dotrzeć do swych aut, a część z tych co dali radę, utknęła w gigantycznych korkach. Potem zaś przyszła kohorta... i przestało to mieć jakiegokolwiek znaczenie. Pośród porzucanych stert złomu można wciąż znaleźć mnóstwo przydatnych części, nie rozkradzionych jeszcze przez szabrowników.

Fanty: mechaniczne, elektryczne, hydraulika, paliwo
Zaludnienie: przeciętne
Ochrona: niska
Bezpieczeństwo: niskie
Ukrycie: niskie



SAMOTNIA

APOKALIPSA!

BUNKRY I SCHRONY

Inwazja obrała za cel ludzkość, lecz Ziemia to także natura. W wyniku gwałtownego spadku populacji, lasy wdarły się z powrotem do porzuconych miast. Nie pomogło tutaj wprowadzenie ksenoagrokultury ze strony Kohorty. Zamieszkująca je zwierzyna stała się dziksza i zaczęła przybierać groteskowe formy. Puszcza została częściowo skalana, niemniej nigdy nie pozwoli się kontrolować... przynajmniej taką mamy nadzieję.



SCHRON ATOMOWY

APOKALIPSA!

BUNKRY I SCHRONY

W niespokojnych czasach przed inwazją, przy co rusz wybuchających krwawych konfliktach w różnych zakątkach globu, posiadanie własnego schronu stało się tematem przechwałek pośród sąsiadów. Ot, przejaw apokaliptycznego kapitalizmu. Cóż, nie zdziwisz się zatem kiedy powiem Ci, że na niewiele im się przydały te schrony, kiedy przyszła Kohorta - bo ona jest gorsza od bomby atomowej - została tutaj na dobre. Niemniej takie przytulne gniazdko nadal jest całkiem niezłe wobec pozostałej masy, gorzej ustawionych frajerów... Och, nie bierz tego do siebie. Tyle dekad po wojnie albo większość właścicieli już zaliczyła czapę, bo wychyliła się nie w porę, albo nawzajem pozjadała.

Fanty: zapasy, systemy podtrzymania życia / środowiskowe, elektryka, hydraulika systemy strażnicze
Zaludnienie: niewielkie
Ochrona: wysoka
Bezpieczeństwo: wysokie
Ukrycie: wysokie
Schronienie: podziemne izolowane wejście

