



Don's Custom Items

Inhaltsverzeichnis

Drohnen.....	2
König AG Prätorianer (VTOL).....	2
König AG Tanker (Kleinluftschiff).....	2
König AG Krabbler (6 Beiniger Läufer).....	2
König AG Krabbler Hive (4 Beiniger Läufer).....	2
König AG Surveillance (Skimmer).....	3
König AG „Sniper“ (6 Beiniger Läufer / VTOL).....	3
Drogen.....	3
WillcoMaX.....	3
Kampfmittel.....	3
König AG Perimetermine.....	3
Ausrüstung.....	4
Expertensystem Fallschirm.....	4
Sensorarmband.....	4
Proxy-Kommlink.....	4
Ausrüstungspakete.....	4
Matrix Programme „Security Starter“.....	4
Cyberware Suits.....	4
Cybertron MK1.....	5
Cybertron MK2.....	5
Cybertron MK3.....	5
Megatron MK1.....	5
Megatron MK2.....	5
Waffen.....	6
Scharfschützengewehre.....	6
Barett 265VX.....	6
Lindtech Boomster.....	6
Blade-Gun.....	6
Munition.....	6
Peilsender.....	6
Fertigkeiten.....	6
Gun-Fu.....	6
Changelog.....	8

Alle hier aufgeführten Gegenstände, Namen, etc. sind rein fiktiv und haben keinen Bezug auf Real existierende Firmen, Gegenstände oder Personen. Alle Übereinstimmungen mit diesen sind rein zufällig. Diese Sachen wurden von mir für das Rollenspiel ShadowRun 4.01D von FanPro erstellt und haben keinen offiziellen Bezug.

Fragen, Anregungen, neue Versionen dieses Dokuments findet man auf <http://HelgeKoenig.de>

Drohnen

König AG Prätorianer (VTOL)

Handling	+1	Beschleunigung	15/40	Geschwindigkeit	100
Rumpf	4	Panzerung	12	Pilot	4
Sensor	3	Signal	3	Prozessor	4
Firewall	4	System	3	Abwehr	3
Clearsight	3	Elekt. Kriegsführung	0	Steuerung	0
Zielerfassung	3	Verfügbarkeit	20V	Preis	30.000€
Bewaffnung	1x SMG oder kleiner (1000 Schuß), 2x Granatwerfer (je 50 Granaten)				

Die Prätorianer Kampfdrohne wurde als Infanterie Unterstützungsdrohne für kleine Einsatzteams entwickelt. Dadurch das sie mit einer SMG und zwei Granatwerfern ausgerüstet werden kann, ist sie sowohl für den Angriff als auch für die Verteidigung sehr gut einsetzbar. Einziger Nachteil ist nur ihre relativ kurze Einsatzdauer von ca. 12h unter Kampfbedingungen, bevor sie wieder Kerosin betankt werden muss.

König AG Tanker (Kleinluftschiff)

Handling	+2	Beschleunigung	10/25	Geschwindigkeit	60
Rumpf	4	Panzerung	6	Pilot	3
Sensor	3	Signal	4	Prozessor	3
Firewall	3	System	3	Abwehr	0
Clearsight	0	Elekt. Kriegsführung	0	Steuerung	0
Zielerfassung	0	Verfügbarkeit	16E	Preis	20.000€
Bewaffnung	Keine				

Diese Drohne wurde von der König AG entwickelt um Drohnen wie die Prätorianer Drohne eine höhere Einsatzdauer zu bescheren, da sie in der Lage ist diese in der Luft zu betanken. Sie gehört zu der Kategorie der Kleinluftschiffe und ist mit Solarzellen ausgerüstet. Diese versorgen sie mit genug Energie um ihr eine fast unbegrenzte Einsatzdauer zu bescheren.

König AG Krabbler (6 Beiniger Läufer)

Handling	+2	Beschleunigung	5/10	Geschwindigkeit	35
Rumpf	1	Panzerung	1	Pilot	3
Sensor	2	Signal	2	Prozessor	2
Firewall	0	System	1	Abwehr	0
Clearsight	0	Elekt. Kriegsführung	0	Steuerung	0
Zielerfassung	0	Verfügbarkeit	12E	Preis	3.000€
Bewaffnung	Elektroschocker (8G)				

Die Krabbler ist etwas größer als eine Vogelspinne. Sie wird entweder auf den Gegner geworfen oder ausgesetzt und sucht sich dann selbstständig ihr Ziel. Sobald sie es erreicht hat springt sie es an und klammert sich an ihm fest, beginnt Elektroschocks abzugeben bis es außer Gefecht gesetzt wurde. Danach lässt es von ihm ab und sucht sich ihr nächstes Ziel. Im Transportmodus ist sie etwas größer als ein Tennisball. Sie hat 100 Ladungen, ein Elektroschock kostet eine Ladung und eine Minute Betrieb eine weitere. An einer Steckdose angeschlossen, werden 10 Ladungen pro Minute geladen. Ein ganzer Schwarm von diesen Minidrohnen ist nicht zu unterschätzen im Häuserkampf.

König AG Krabbler Hive (4 Beiniger Läufer)

Handling	+3	Beschleunigung	7/12	Geschwindigkeit	30
Rumpf	3	Panzerung	6	Pilot	3
Sensor	3	Signal	3	Prozessor	4
Firewall	4	System	4	Abwehr	3
Clearsight	0	Elekt. Kriegsführung	3	Steuerung	0
Zielerfassung	0	Verfügbarkeit	14E	Preis	32.000€
Bewaffnung	Keine, Krabbler-Ladebuch (8)				

Die Krabbler Hive ist eine Transport-Drohne für Krabbler. Die Designer haben sich an einem Wildschwein orientiert, weshalb sie große Ähnlichkeiten zu diesem Tier hat. Sie ist in der Lage bis zu acht Krabbler in in ihren Ladebuchten aufzunehmen, in denen diese auch Geladen werden. Sie verfügt über einen Roboterarm mit

dem sie ihre Akkus aus Steckdosen aufladen kann. Des weiteren ist sie mit einer Umwelt- und Wasserversiegelung ausgestattet.

König AG Surveillance (Skimmer)

Handling	-1	Beschleunigung	25/40	Geschwindigkeit	100
Rumpf	3	Panzerung	4	Pilot	3
Sensor	5	Signal	5	Prozessor	3
Firewall	3	System	4	Abwehr	0
Clearsight	0	Elekt. Kriegsführung	0	Steuerung	1
Zielerfassung	0	Verfügbarkeit	10	Preis	43.000€
Bewaffnung	Keine				

Die Surveillance ist in erster Linie eine Überwachungsdrohne die für mittelfristige Einsätze ausgelegt ist. Ihre Hauptaufgabe ist es das ihr zugewiesene Gebiet zu überwachen und mit ihrer Signalstärke als Transmitter für andere Drohnen oder andere Aktivposten zu dienen.

König AG „Sniper“ (6 Beiniger Läufer / VTOL)

Handling	-1	Beschleunigung	5/10* 15/20**	Geschwindigkeit	15* 50**
Rumpf	3	Panzerung	3	Pilot	3
Sensor	3	Signal	4	Prozessor	3
Firewall	3	System	3	Abwehr	0
Clearsight	2	Elekt. Kriegsführung	0	Steuerung	1
Zielerfassung	3	Verfügbarkeit	18V	Preis	35.000€
Bewaffnung	Barett 265VX				

Die Sniper ist wurde nur in wenigen Stückzahlen hergestellt und war eine Konzeptstudie der Drohnen-Abteilung der König AG. Sie kann sich sowohl auf den Boden als Läufer* und in der Luft als VTOL** fortbewegen. Weiterhin verfügt sie über gute Stealth-Eigenschaften, was eine Entdeckung sehr schwierig macht. Soll sie mit der Barett 265VX feuern muss sie dazu landen, da sie sonst den Rückstoß nicht effektiv kompensieren kann. Die Barett 265VX wird standardmäßig schon verbaut in der Sniper mitgeliefert, zu Transportzwecken lässt sich der Lauf abnehmen. Das Munitionslager der Barett 265VX ist in der Sniper auf 20 Schuss erhöht. Für den Einsatz in der Sniper, muss das Zielfernrohr abgebaut werden. Für den Ein- und Ausbau der Barett 265VX in die Sniper sind je 10min. zu veranschlagen.

Drogen

WillcoMaX

Wirkdauer: (8-Konstitution) Std., aber minimal eine Std.

Effekt: +2 Willenskraft

Verfügbarkeit: 8V

Preis: 350€ pro Dosis

Beschreibung: Diese Droge ist bei Magiern sehr beliebt, da der Entzug erleichtert wird. Personen, die unter dem Einfluss von WillcoMaX stehen sind sehr Introvertiert und haben Probleme sich auf Vorgänge zu konzentrieren mit denen sie nicht aktiv interagieren. Wenn WillcoMaX abklingt neigen die Personen zu Hyperaktivität und bekommen einen -3 Mali auf die Willenskraft und +1 auf die Reaktion für eine Anz. Std. gleich der Wirkdauer.

Kampfmittel

König AG Perimetermine

Schaden: wie verbaute Granate

Verfügbarkeit: 14E

Preis: 500€ + Granatenpreis

Beschreibung: Die Perimetermine ist etwas kleiner (und hat in etwa die gleiche Form) als eine Frisbee und gibt es in den verschiedensten Versionen. Je nachdem, welcher Granatentyp verbaut wurde. Die Mine kann mit einer einfachen Handlung aktiviert und platziert werden. Sie verfügt über verschiedene (optische) passive Sensoren (Stufe 2), die es ihr ermöglichen Ziele zu identifizieren (Fahrzeuge, Humanoide, Critter, etc.) und je nach Zieltyp (erfolgreiche Sensorprobe) zu explodieren. Eine Besonderheit ist die serienmäßige Freundfeind-Erkennung. Wenn man den Sprengradius der Mine betritt und ein vorher definiertes Signal abstrahlt deaktiviert sich die

Mine bis man den Sprengradius wieder verlässt. Um die Mine zu entschärfen, ist eine erfolgreiche Elektronik (4, 10 Kampfrunden) Probe und eine Elektronikwerkzeugkiste nötig. Diese Mine ist gegen ECM anfällig.

Ausrüstung

Expertensystem Fallschirm

Verfügbarkeit: 8

Preis: 850€

Beschreibung: Der Expertensystem Fallschirm wurde entwickelt um auch (Meta-)Menschen, die über keinerlei Kenntnisse in Fallschirmspringen verfügen in den Genuss dieses wunderbaren Sports kommen zu lassen. Dabei handelt es sich um einen normalen Fallschirm, allerdings steuert der Springer nicht den Schirm, sondern das übernimmt eine kleine Box mit Servomotoren. Diese Steuerbox wird wiederum vom Springer mit dem Kommlink (entweder über WLAN oder Kabelverbindung) gesteuert. Das Expertensystem in der Steuerbox verfügt über einen Pilotenwert von 4.

Sensorarmband

Verfügbarkeit: 12E

Preis: 2500€ + Kommlink

Beschreibung: Das Sensorarmband ist eine Sensorplattform in Form einer Armschiene die auf dem Unterarm getragen wird und diesen auch fast komplett bedeckt. Das Armband umfasst einen Geigerzähler, einen Radiosignalscanner (4), einen Geruchsscanner (4), einen Atomsphärenscanner (3) und Skinlink. Das Armband ist sehr beliebt bei diejenigen die sich in Gefährliche oder toxische Gebiete begeben, da es einen guten Überblick über lauernde Umweltgefahren gibt. Optional kann man das Armband noch mit einem Kommlink ausstatten (oder nachrüsten), was separat erworben werden muss.

Proxy-Kommlink

Prozessor	Signal	Firewall	System	Verfügbarkeit	Preis
6	5	6	6	15E	15000€

Das Proxy-Kommlink wird dazu benutzt sein eigenes PAN weiter abzusichern. Hierzu leitet man seinen gesamten externen Datenverkehr über das Proxy-Kommlink.

Beim Proxy-Kommlink handelt es sich um ein spezialisiertes Kommlink das nur in der Lage ist Agenten auszuführen. Diese Patrouillieren im Knoten des Proxy-Kommlink und analysieren den reinkommenden Datenverkehr nach Angreifern. Wie die Agenten im Falle eines Angriffs vorgehen, ist dem Anwender überlassen. Die Agenten lassen sich mit jeder Software ausrüsten die der Anwender wünscht. Außer der Agenten-Software selber wird aber keine weitere mitgeliefert.

Um die Sicherheit des PANs zu gewährleisten wird es empfohlen alle Funkverbindungen des eigenen Kommlinks abzuschalten und wenn möglich über Skinlink zu kommunizieren. Alle externen Verbindungen zur Matrix, Drohnen oder Funkverbindungen sollten über den Proxy geleitet werden.

Das Proxy-Kommlink benutzt die gleichen Regeln wie normale Kommlinks, mit der Ausnahme das es ein spezielles Betriebssystem verwendend das nur das Ausführen von Agenten / IC erlaubt.

Ausrüstungspakete

Matrix Programme „Security Starter“

Das Paket ist für 27.800€ erhältlich und hat eine Verfügbarkeit von 6. Es umfasst folgende Programme: Agent / IC (2), Analyse (6), Angriff (3), Aufspüren (3), Ausnutzen (3), Befehl (6), Biofeedback-Filter (3), Blackout (3), Datenbombe (3), ECCM (3), Editieren (6), Entschärfen (3), Entschlüsseln (3), Medic (3), Panzerung (3), Realitätsfilter (6), Schleicher (3), Schmöker (6), Schnüffler (3), Schwarzer Hammer (3), Täuscher (3), Verschlüsselung (3), WiFi-Scan (3).

Cyberware Suits

Cyberware Suits sind cyberware Pakete die speziell aufeinander abgestimmt wurden. Auf diese Weise wird der Körper nicht so stark belastet. Da es nicht von Nöten ist mehrere Implantate nachträglich zu implantieren.

Name	Essenz	Preis	Verfügbarkeit
Cybertron MK1	0,4	7000€	10
Cybertron MK1 Deluxe	0,4	15000€	10V
Cybertron MK2	0,55	13000€	15
Cybertron MK2 Deluxe	0,55	18000€	15V
Cybertron MK3	1	25000€	18
Cybertron MK3 Deluxe	1	30000€	18V
Megatron MK1	0,6	25000€	20
Megatron MK1 Deluxe	0,6	25000€	20V
Megatron MK2	0,8	38000€	25
Megatron MK2 Deluxe	0,8	38000€	25V

Cybertron MK1

Das MK1 ist das Basissystem der Cybertron Reihe. In der Deluxe Variante ist das Kommlink als heißes Sim-Interface modifiziert Es umfasst:

- Datenbuchse
- Erika Elite Kommlink
- Sim Modul
- Bildverbindung

Cybertron MK2

Wie MK1 zusätzlich noch:

- Datenschloß
- Cyberaugen-Basissystem
 - Bildverbindung
 - Augen-Rekorder
 - Sichtverbesserung 2
 - Sichtvergrößerung

Cybertron MK3

Wie MK2 zusätzlich noch:

- Riggerkontrolle

Megatron MK1

Die Megatron Suite richtet sich an diejenigen die zusätzliche Rechenleistung für ihre Matrix-Aktivitäten benötigen. In der deluxe Version ist das Kommlink heiß modifiziert. Diese Suite umfasst:

- 2 Datenbuchsen
- Datenschloß
- Cyberaugen-Basissystem
 - Bildverbindung
 - Augen-Rekorder
 - Sichtverbesserung 2
 - Sichtvergrößerung
- Sim Modul
- Kommlink (Prozessor 5, Signal 1)

Megatron MK2

Wie MK1 bloß zusätzlich mit:

- Riggerkontrolle

Waffen

Scharfschützengewehre

Barett 265VX

Schaden	PB	Modus	Rückstoß	Muni	Verfügbarkeit	Preis
9K	-4	EM	-	5(m)	20V	12000€

Das Barett 265VX ist ein schweres Scharfschützengewehr das dazu konzipiert wurde gepanzerte Ziele auszuschalten. Sie verwendet 12mm Spezialmunition, die inkompatibel zu anderen Waffen ist (Verfügbarkeit 16V, 5 Schuss 100€) und ist mit einem Schalldämpfer, einer festen Schulterstütze und einem Zielfernrohr ausgestattet. Sie kann vollständig auseinander genommen werden, aber der 1015mm lange Lauf macht sie mehr als unhandlich. Für den Auseinander- oder Zusammenbau sind 6 Komplexe Handlungen Notwendig.

Lindtech Boomster

Schaden	PB	Modus	Rückstoß	Muni	Verfügbarkeit	Preis
11K(f)	+4	HM/SM	-	2(m)	4E	400€

Die Boomster ist eine doppelläufige „Schrottpistole“. Sie ist eine Schrotflinte die Serienmäßig einen gekürzten Lauf und Griff hat. Aufgrund dieser Tatsachen, verfügt Sie nur über die Reichweite von Tasern und ist fest auf den Choke „Nah“ eingestellt (was im Schadenscode schon verrechnet ist). Ihre Gesamtlänge beträgt 21" (53cm). Es ist auch möglich beide Läufe auf einmal Abzufeuern (SM) was Ihren Schadenscode auf 12K(f) erhöht. Die Boomster wird ohne Erweiterungen geliefert und ist inkompatibel zu allen Erweiterungen. Das Nachladen ist eine komplexe Handlung.

Blade-Gun

Schaden	Schaden	PB	Modus	Rückstoß	Muni	Verfügbarkeit	Preis
5K	STR/2+3	-1	HM	-	15(c)	14E	650€

Die Blade-Gun war ursprünglich mal eine Schwere Pistole. Sie würde jedoch Verstärkt und Stabilisiert, damit man sie im Nahkampf einsetzen kann. Um die Schadenswirkung zu erhöhen wurde am unteren Lauf eine Klinge angebracht die sich bis zum Griff fortsetzt. Das verleiht ihr nicht nur ein markantes Design, sondern prädestiniert sie schon als Waffe für Gun-Fu versierte.

Munition

Peilsender

Schaden	Panzerbrech	Preis	Verfügbarkeit
-4G	+2	80	6E

Die Peilsender Munition ist eine Variation der Schocker. Hier wird jedoch kein Energiestoß abgegeben, sondern die Projektile bleiben kleben und senden ein Peilsignal aus. Sie bleiben an fast jeder Oberfläche kleben und geben für 6 Std. ein konstantes Peilsignal ab, was mit einem erfolgreichen WiFi-Scan (3) geortet werden kann. Mit einer erfolgreichen Geschicklichkeits (3) Probe kann man sie wieder entfernen. Da sie nicht dazu ausgelegt wurden Schaden zu verursachen, sinkt der Schadenscode. Jedoch nicht unter 1.

Fertigkeiten

Gun-Fu

Gun-Fu ist ein neu entwickelter Nahkampf-Stiel der es Erlaubt Faustfeuerwaffen (Pistolen) als Waffen in den Nahkampf zu integrieren. Hierbei wird dann die Faustfeuerwaffe als Nahkampfwaffe ähnlich einem Knüppel geführt, der es erlaubt zu parieren oder zu blocken. Das bedeutet jedoch eine enorme Belastung für die Waffe, falls sie nicht extra Verstärkt wurde, zu ihrer baldigen Zerstörung führt.

Eine Besonderheit von Gun-Fu ist es seine Faustfeuerwaffe in Nahkampf abzufeuern. Aber nur Meister des Gun-Fu trauen sich so etwas zu tun, da es in der Hektik des Nahkampfes sehr schwierig ist zu Zielen.

Gun-Fu gehört keiner Gruppe an und ist keine Spezialisierung, das Bezugsattribut ist Geschicklichkeit. Diese Aktionsfertigkeit muss einzeln erworben werden. Gun-Fu kann man auf folgende Waffen spezialisieren: Hold-Out, Leichte, Schwere und Automatikpistolen. Diese Waffengattungen sind auch die einzigen die zu Gun-Fu benutzt werden können. Gun-Fu kann nicht untreniert ausgeführt werden.

Wird Gun-Fu benutzt um eine Faustfeuerwaffe im Nahkampf zu führen so erzielt man damit (STR/2)K Schaden. Benutzt man Gun-Fu um mit einer Faustfeuerwaffe im Nahkampf zu feuern, zählt dies als komplexe Handlung. Da man hier nicht so genau zielt (sondern eher „schätzt“) wie im normalen Feuergefecht benutzt man statt der normalen Waffenfertigkeit die Hälfte des Abgerundeten Gun-Fu Wertes. Ansonsten gelten die normalen Kampfregeln.

Changelog

Hier eine kurze Auflistung was sich in welcher Version geändert hat.

Datum	Version	Änderung
31.12.07	1.1	Einführung des Changelog
06.01.08	1.2	Cyber Suits hinzugefügt: Cybertron MK1-3 (deluxe) und Megatron MK1 &2 (deluxe)