

Die Kriegsflotte der Exchange

Vorwort: Was auch immer in diesem Beitrag als Gerücht bezeichnet wird, sollte durch die Leser auch als solches behandelt werden, selbst wenn sich einige der Gerüchte durch spätere Angaben im Text bestätigen lassen. Einträge mit dem Vermerk **GEHEIMSACHE** sind nicht allen Charakteren (auch nicht der Exchange) zugänglich (nach Absprache). Wir bitten, dies im Rollenspiel zu beachten!

Des Weiteren sei darauf hingewiesen, dass die im Text benannten technologischen Unterschiede gemäß des langsamen technologischen Fortschritts innerhalb des „Star Wars“-Universums eher gering sind.

Allgemein: Die Exchange Nar Shaddaas besitzt erhebliche Werte und auch die Millionen von Individuen im kontrollierten Sektor müssen (gewinnbringend) mit Gütern versorgt werden. Die Aufgabe der Exchange-Flotte war bisher vornehmlich der Schutz der regulären Frachtrouten und der orbitale Schutz wichtiger Anlagen. Nachdem das „Ewige Imperium“ der Galaxis seinen eigenen Stempel aufgedrückt hat, ist der Unterweltkrieg mit der „Schwarzen Sonne“ zum Schutz vor Zakuuls Augen auf subtilere Schlachtfelder verlegt worden. Da die „Ewige Flotte“ bei ihrem Sturm durch die Galaxis gegen allen militärischen Widerstand vorging, musste auch die Exchange empfindliche Verluste hinnehmen – so wurde fast alle Korvetten der Firma zerstört oder irreparabel beschädigt und auch einige Frachtschiffe mussten ersetzt werden. Inzwischen konnte die Verluste größtenteils ausgeglichen werden. Um keine Aufmerksamkeit durch den mächtigen Eroberer auf sich zu ziehen, übernehmen primär Korvetten und Zerstörer den Geleitschutz der Frachtrouten, während die Fregatten an unbekanntem Orten auf eine Gelegenheit warten, gegen Konkurrenz oder Eroberer losschlagen zu können.

Die Flotte zeichnet sich durch einen hohen technischen Standard der Schiffe aus, welcher über dem anderer Unterweltorganisationen liegt, sich aber nicht mit den modernsten vergleichbaren Schiffen der Großmächte messen kann. Außerdem konnten die Besatzungen der meisten Schiffe in den letzten Jahren Kampferfahrung sammeln.

Zum Glück für die Firma ist die Flotte in Relation zur Größe zwar beachtlich schlagkräftig, aber im Absoluten zu unbedeutend, um die unerfreuliche Aufmerksamkeit der großen Spieler auf sich zu ziehen.

Gerüchte: Zur Zeit gibt es keine Gerüchte um die Flotte.

EXCHANGE CORPORATION

Schiffsklassen

Die folgenden Angaben sind nicht öffentlich zugänglich, können aber je nach Charakter rekonstruiert werden.

Korvetten: Diese Kriegsschiffe sind mit 20 Einheiten Sollstärke die häufigste Klasse der Flotte. Sie sind für ein Kriegsschiff relativ schwach bewaffnet und nur leicht geschützt, aber günstig im Unterhalt. Die Exchange setzt ihre Korvetten zumeist im Verbund von zwei bis sechs Schiffen als Geleit für Frachter oder stärkere Kriegsschiffe ein, gelegentlich aber auch in schnellen Angriffs-Flottillen. Solche Verbände sind für Piraten und anderen Abschaum, der sich an Exchange-Eigentum vergreifen will, tödliche Gegner. Alle Korvetten der Exchange Nar Shaddaas gehören zur *Kiati*-Klasse.

Zerstörer: Diese Schiffsklasse ist das Resultat von Überlegungen, Kriegsschiffe mit einem Jägerkontingent in Geleitzügen und als Unterstützungsschiffe einzusetzen, ohne dafür teure aber vielseitige Fregatten zu binden und diese Schiffe für andere Aufgaben freizustellen – oder in Anbetracht der wirtschaftlichen Situation nicht unnötig zu riskieren. Zerstörer schließen von ihren Ausmaßen die Lücke zwischen Korvetten und Fregatten. Zur Zeit unterhält die Flotte sechs Zerstörer der *Nexu*-Klasse.

Fregatten: Zum jetzigen Zeitpunkt besitzt die Exchange Nar Shaddaas 12 Fregatten. Diese Kriegsschiffe sind gut bewaffnet, führen Jägerstaffeln mit sich und sind auch für Kaperungen und sogar kleine Landungsoperationen ausgerüstet. Da der Betrieb solcher Schiffe für eine Organisation wie die Exchange ein erheblicher Posten ist, werden die Fregatten meistens im Verband und nicht routinemäßig als Geleitschiffe eingesetzt. Neun Fregatten gehören zur *Kul'ver*-Klasse, die restlichen drei zur *Hammerhead-X*-Klasse.

Spezialschiffe: Sonstige Schiffe, die keiner der beschriebenen Klassen zugeordnet werden können.

EXCHANGE CORPORATION

Kiati-Klasse

Bei den Korvetten der *Kiati*-Klasse handelt es sich um die erste Eigenentwicklung der Exchange-Werft Nar Shaddaa im Bereich Kriegsschiffe. Die Korvetten sind nach zeitgemäßen Standards entwickelt und als Geleit- oder schnelle Angriffsschiffe konzipiert.

Üblicherweise besteht die Taktik von Korvetten, größere Schiffe in enger Formation anzugreifen. Dadurch können sie ihr eigenes Waffenfeuer auf einen einzelnen Deflektorbereich konzentrieren, aber auch hoffen, dass unerfahrene Geschützführer ihren Beschuss auf die angreifenden Korvetten streuen.



Hersteller:	Exchange-Werft Nar Shaddaa
Länge:	150 Meter
Hyperantrieb:	Klasse 2
Bewaffnung:	4 Zwillings-Turbolaser-Türme, 6 Laser, 2 Ionenkanonen
Schilder:	Ja
Hülle:	Gepanzert
Landebuchten:	1 (Kann einen Jäger aufnehmen)
Besatzung:	200 (Minimum 70)
Passagiere:	50 (Meist Rauminfanteristen)
Fracht:	500 Tonnen
Verbrauchsgüter:	1 Jahre
Preis:	3.600.000 Credits (Verkaufspreis)

EXCHANGE CORPORATION

Nexu-Klasse

Wie ihre Namensgeber sind die Schiffe der *Nexu*-Klasse auf einen Zweck optimiert: ein Ziel zu jagen und zu vernichten. Außerdem wurde bei der Konstruktion viel Wert darauf gelegt, dass die Schiffe verhältnismäßig günstig und schnell gebaut werden können und mit möglichst geringer Besatzung auskommen. Aus diesem Grund verfügen die *Nexu*-Zerstörer auch über keinerlei Enter-Ausrüstung wie Ionenkanonen oder spezielle Shuttles und haben – wenn überhaupt – auch nur ein kleines Kontingent Raumsoldaten zu Verteidigungszwecken an Bord.



Hersteller:	Exchange-Werft Nar Shaddaa
Länge:	225 Meter
Hyperantrieb:	Klasse 2
Bewaffnung:	12 Turbolaser, 12 Laser, 1 Protonentorpedo-Werfer (Bug)
Schilde:	Ja
Hülle:	Gepanzert
Landebuchten:	12 Flashfire (Jäger), 1 Shuttle
Besatzung:	400 (Minimum 120)
Passagiere:	56 (Davon 50 Rauminfanteristen)
Fracht:	1000 Tonnen
Verbrauchsgüter:	1 Jahre
Preis:	6.000.000 Credits (Verkaufspreis)

EXCHANGE CORPORATION

Kul'ver-Klasse

Die Schiffe der *Kul'ver*-Klasse sind reinrassige, nach modernen Standards entwickelte Fregatten. Nach einigen Gefechtserfahrungen wurden die Pläne überarbeitet. Neben dem Einbau eines Traktorstrahl-Emitters wurden der Grad der Automatisierung erhöht, um wertvolles Personal einzusparen. Sie eignen sich mit der umfangreichen Bewaffnung und den mitgeführten Jägerstaffeln als Geleit-, Kaper- und Angriffsschiff. Außerdem können sie als Kommandoschiff eines Verbands mit kleineren Schiffen dienen. Auch wenn die Exchange nicht mit den technologischen Möglichkeiten der Großmächte mithalten kann, sollten diese die Kampfkraft dieser Fregatten in der direkten Konfrontation nicht unterschätzen!

Um kein Missfallen der neuen Herrscher auf sich zu ziehen, baut die Werft auf Nar Shaddaa zur Zeit keine Schiffe dieser Klasse.



Hersteller:	Exchange-Werft Nar Shaddaa
Länge:	315 Meter
Hyperantrieb:	Klasse 2
Bewaffnung:	12 Turbolaser, 10 Laser, 4 Ionenkanonen, 1 Traktorstrahl-Emitter
Schilder:	Ja
Hülle:	Gepanzert
Landebuchten:	3 GSS-4Y Jurgoran (Kampfschiffe), 15 Flashfire (Jäger), 2 Entershuttles, 1 Shuttle
Besatzung:	700 (Minimum 230)
Passagiere:	200 (Meist 100 Rauminfanteristen)
Fracht:	2500 Tonnen
Verbrauchsgüter:	1 Jahre
Preis:	9.500.000 Credits (Verkaufspreis)

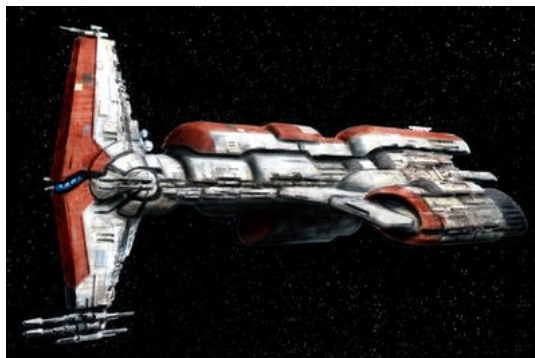
EXCHANGE CORPORATION

GEHEIMSACHE

Hammerhead-X-Klasse

Auf der dringenden Suche nach neuen Kampfschiffen bestand für die Exchange Nar Shaddaas die Möglichkeit, weitere Schiffe ihrer bewährten Klassen auf Rumpf zu legen oder alte Schiffe aufzutreiben und zu modernisieren. Auf Grund der damaligen Situation entschied man sich für den zweiten Weg, und „lieh“ sich vier dearmierte Kreuzer der *Hammerhead*-Klasse von einem Raumschiffsfriedhof. Eines dieser Schiffe wurde vor einiger Zeit bei einem Gefecht mit Piraten schwer beschädigt und als Ersatzteillieferant ausgeschlachtet.

Die modernisierten Schiffe der *Hammerhead-X-Klasse* entsprechen von ihren Ausmaßen ungefähr den *Kul'ver*-Fregatten. Da sie auf Grund der eingeschränkten Möglichkeiten bei einer Modernisierung etwas weniger Offensivpotential als die *Kul'vers* besitzen, entschied man sich, sie nicht mehr als Kreuzer sondern ebenfalls als Fregatten zu klassifizieren.



Hersteller:	Rendili Hyperworks, durch Exchange Nar Shaddaa umfangreich modernisiert
Länge:	315 Meter
Hyperantrieb:	Klasse 2
Bewaffnung:	11 Turbolaser (7 frontal ausgerichtet), 8 Vierlingslaser, 1 Traktorstrahl-Emitter
Schilder:	Ja
Hülle:	Gepanzert
Landebuchten:	12 FT-2 Quell (Jäger), 2 Entershuttles
Besatzung:	500
Passagiere:	200 (davon 100 Rauminfanteristen)
Fracht:	2000 Tonnen
Verbrauchsgüter:	8 Monate
Preis:	-

EXCHANGE CORPORATION

GEHEIMSACHE

Die „Dawn“: Die „Dawn“ ist ein Spezialschiff der Exchange. Äußerlich ein Schwerlastfrachter, ist die „Dawn“ eine bis an die Zähne bewaffnete mobile Festung. Unter der gepanzerten Außenhülle sind zwei Dutzend schwerer Turbolaser versteckt, die bei Annäherung eines Feindes offenbart werden und ein tödliches Geschützfeuer auf den getäuschten Gegner eröffnen. Die Primärbewaffnung wird durch Torpedowerfer, starke Schilde und Laser zur Jägerabwehr unterstützt. Den Preis für das beeindruckende Arsenal zahlt die Besatzung – denn zwischen Waffen und Schildgeneratoren bleibt nur minimaler Raum zum Leben. Ein Zustand, der vermutlich nur noch Historikern aus den Urzeiten der Raumfahrt bekannt ist.

Die „Dawn“



Hersteller:	Exchange-Werft Nar Shaddaa
Länge:	170 Meter
Hyperantrieb:	Klasse 2
Bewaffnung:	24 Turbolaser, 6 Zwillings-Lasertürme, 2 Torpedowerfer
Schilde:	Ja
Hülle:	Gepanzert
Landebuchten:	1 (Kann ein Shuttle aufnehmen)
Besatzung:	600
Passagiere:	5 (Sehr spartanisch, aber immerhin Kabinen mit verschließbaren Türen)
Fracht:	200 Tonnen
Verbrauchsgüter:	2 Monate
Preis:	-

EXCHANGE CORPORATION

GEHEIMSACHE

Die „Ghost of Taris“: Vor einiger Zeit stieß eine Expedition der Exchange auf ein herrenlos treibenden *Interdictor*-Kreuzer. Der in die Jahre gekommene Kreuzer war stark beschädigt, und nicht alle Schäden schienen durch äußere Einflüsse entstanden zu sein. Dennoch wurde das technisch veraltete Schiff geborgen und zu einer aufgegebenen, geheimen Werft geschleppt. Mit einem erheblichen materiellen und zeitlichen Aufwand wurde der *Interdictor* umfangreich umgebaut und modernisiert. Heute ist das Schiff, inzwischen auf den Namen „Ghost of Taris“ getauft, eine beeindruckende Kriegsmaschine und ein mächtiges Ass im Ärmel der Exchange Nar Shaddaa – wehe dem, der Ziel des noch stets geheim gehaltenen Schiffs wird. Doch erfüllt der Dienst auf der „Ghost of Taris“ nicht alle Besatzungsmitglieder mit Stolz. Hinter vorgehaltener Hand wird berichtet, dass merkwürdige Dinge auf dem Schiff passiert wären und nur in den höchsten Rängen der Firma bekannt ist, welches grausame Schicksal die ehemaligen Besatzung durchleben musste.

Die „Ghost of Taris“:



Hersteller:	Indizien deuten darauf hin, dass das Schiff in der Sternenschmiede gebaut wurde
Länge:	600 Meter
Hyperantrieb:	Klasse 2
Bewaffnung:	16 Turbolaser, 8 Vierlingslaser, 2 Traktorstrahl-Emitter, 1 Torpedowerfer, 4 Ionenkanonen, 4 Schwerekraftgeneratoren
Schilder:	Ja
Hülle:	Gepanzert
Landebuchten:	3 GSS-4Y Jurgoran (Kampfschiffe), 12 FT-2 Quell (Jäger), 12 FT-3C Imperium (Jäger), 27 Flashfire (Jäger), 2 Shuttles, 2 freie Shuttlehangars
Besatzung:	3000 (1600 Minimalbesatzung)
Passagiere:	600 (Davon üblicherweise 500 Rauminfanteristen oder Landungstruppen)
Fracht:	9.000 Tonnen
Verbrauchsgüter:	3 Jahre
Preis:	-

EXCHANGE CORPORATION

Strategische Aufstellung der Flotte

Nar Shaddaa: Um den Kommandanten der Sternenfestung nicht nervös zu machen, besteht der orbitale Schutz des Hauptsitzes lediglich aus einem *Nexu*-Zerstörer und zwei *Kiati*-Korvetten. Außerdem ist der Mond Bereitstellungsraum für Geleitschiffe ohne Aufgabe.

GEHEIMSACHE Geheimbasis [Planetenname fehlt]: Drei *Hammerhead-X* und eine *Kul'ver* bilden den orbitalen Schutz der Basis und werden durch eine planetare Jägerstaffel und Geschütze unterstützt. Auf Grund der Lage im Huttenraum erfolgt die Versorgung einiger Flottenteile über diese Basis.

GEHEIMSACHE Kommandoverband: „Ghost of Taris“, zwei *Kul'ver*-Fregatten und zwei *Kiati*-Korvetten. Der Flottenverband wurde aus Kostengründen bei „Farpoint Station“ eingemottet, da der erhebliche Unterhalt die Möglichkeiten der Exchange unter Zakuuls Tributsknute übersteigt.

Rishi-Geschwader: Gebildet aus einer *Kul'ver*-Fregatte, einem *Nexu*-Zerstörer und vier *Kiati*-Korvetten. Der Verband unternimmt Überfälle auf konkurrierende Raumfahrer (Piraten oder andere Unterweltorganisationen) und bisweilen Piratenüberfälle auf lohnende Ziele.

GEHEIMSACHE Geheime Werft „Farpoint Station“: Hier werden nach einigen Umbauten die neuen Großkampfschiffe (Fregatten und größeres oder Spezialschiffe) für die Exchange gebaut. Es stehen zwei Docks zur Verfügung, die beide in der Lage sind, Kreuzer aufzunehmen oder zu bauen – auch wenn solche Schiffe außerhalb des Budgets der Firma liegen. Üblicherweise stehen fünf *Kul'ver*-Fregatten bei der Werft in Bereitschaft. Die Schiffe übernehmen allerdings auch den Geleitschutz der Versorgungsflüge zwischen der [Planetenname fehlt]-Basis und der Werft sowie Operationen, deren Profit das Risiko des Einsatzes dieser kaum ersetzbaren Schiffe rechtfertigt.

GEHEIMSACHE [Planetenname fehlt]-Route: Der Geleitschutz dieser Route wird aus Gründen der Tarnung ausschließlich durch die „Dawn“ übernommen.

Die restlichen Schiffe haben keine festen Aufgaben. Sie werden je nach Bedrohungslage als Geleit für Frachtrouten/Konvois geschickt, für Überfälle auf wichtige Ziele und Verstärkung bzw. Einsatz in Reserve gehalten oder zur Unterstützung von anderen Exchange-Organisationen im Huttenraum entsandt (14 *Kiati*-Korvetten, vier *Nexu*-Zerstörer).