



## **Vorwort**

Dieser Katalog dient als Spielhilfe für die InGame-Verkäufe unserer geliebten Exchange. Werte und Preise orientieren sich soweit möglich am D6- und D20-Star Wars-RPG.

## **Konventionelle Klingenwaffen**

Nahkampfwaffen, deren Wirkung auf einfachen Stichen und Schnitten basiert.

**ExBT „Streetknife“:** Unspektakuläres zweischneidiges Messer, wie es vor allem bei Gossenschlägern sehr beliebt ist. Klingenlänge: 10 cm; Preis: 20 Credits

**ExBT „Standardknife“:** Dieses Messer ist die beste Wahl für alle Kämpfer. Es ist eine einschneidige Klinge mit einer Säge auf dem Klingenrücken. Der Griff bietet Platz für einige Notfallmedikamente. Das Messer ist in gängigen Tarnmustern, Schwarz und Verchromt erhältlich. Klingenlänge: 20 cm; Preis: 30 Credits

**ExBT Machete „Wookie-Cutter“:** DAS Angebot für alle, die mehr Wert auf eine beeindruckende denn funktionale Klinge legen! Diese Waffe hat eine sich zur Spitze verbreiternde, einschneidige und entsprechend sehr vorderlastige Klinge. Auf Wunsch kann die Waffe mit künstlichen Edelsteinen und/oder Kunstfell am Griff geliefert werden. Die Qualität der Klinge lässt allerdings zu wünschen übrig. Aber kaum ein ernsthafter Kämpfer wird sich mit diesem Ungetüm schmücken. Klingenlänge: 50 cm; Preis: Je nach Protz zwischen 50 und 200 Credits

**ExBT „Aircutter“:** Die Klingen dieser Messer sind besonders ausgewogen, um ihnen eine stabile Flugbahn zu geben. Geübte menschliche Werfer können diese Waffen bis zu 10 Meter weit zielgenau schleudern (Tests erfolgten unter Laborbedingungen). Klingenlänge: 10 cm; Preis: 35 Credits

## **Vibroklingen**

Waffen dieser Klasse zeichnen sich durch einen Mechanismus aus, der die Klinge in eine schnelle Vibration versetzt. Eine effektive Waffe gegen gehärtete Oberflächen.

**ExBT MKV-7:** Dieses Vibromesser glänzt vor allem dadurch, dass sich die Klinge in den Griff klappen lässt, was sie zu einer gefährlichen, verborgen zu tragenden Waffe macht. Die Energierzelle ist am Ende des 15 cm langen Griffs untergebracht. Die Klinge selbst ist 10 cm lang. Leider ist die Vibrations-Mechanik der Waffe durch die Konstruktion anfällig für Stöße. Preis: 350 Credits

**ExBT MV-4/2:** Ein qualitativ durchschnittliches Vibromesser ohne nennenswerte Besonderheiten. Klingenlänge: 20 cm; Preis: 250 Credits

**ExBT MV-5:** Ein qualitativ durchschnittliches Vibroschwert ohne nennenswerte Besonderheiten. Klingenlänge: 1 m; Preis: 500 Credits

# EXCHANGE CORPORATION

## Energieklingen

Solche Waffen basieren in ihrer Wirkung auf energetischen Schneiden.

**ExBT MT-2:** Das MT-2 ist ein Schwert, das anstelle einer scharfen Klinge über vier um einen runden Steg angeordnete Laserschneiden verfügt. Aufgrund dieser Technologie ist das MT-2 der Stolz der Exchange-Nahkampfwaffen-Produktion und auch deren wirksamste Waffe. Dem geneigten Käufer sollte aber mitgeteilt werden, dass das MT-2 keine Blasterschüsse reflektieren kann, um Schadensersatzansprüchen von Angehörigen zu vermeiden! Klingenslänge: 1 m; Preis: 1.000 Credits

## Hold-Out Blaster

Blaster dieser Klasse sind leicht zu verbergen und entsprechend beliebt bei Unterweltgestalten und professionellen Spielern. Auf Grund ihrer Natur sind diese Waffen auf vielen Welten illegal.

Wenn nicht anders angegeben haben alle Waffen dieser Klasse eine Reichweite von 12 Metern und können lediglich Einzelschüsse abgeben.

WICHTIG: Hold-Out Blaster können NICHT mit Standard-Energiezellen für Blasterpistolen geladen werden! Die speziellen Zellen kosten zwar auch nur 25 Credits, sind aber gegebenenfalls schwer erhältlich.

**ExBT „DualPower“:** Dieser Hold-Out Blaster besteht im Grunde aus zwei Blastern mit einem Abzug. Um die Waffe klein zu halten verfügt der Blaster lediglich über eine Energiezelle. Im Notfall ist die große Feuerkraft aber so wertvoll, dass die meisten Kunden die wenigen Schüsse gerne hinnehmen. Munition: 3 Schuss; Preis: 600

**ExBT HO-21:** Ein typischer Vertreter seiner Klasse. Munition: 6 Schuss; Preis: 275

## Blasterpistolen

Vermutlich die häufigsten Waffen der Galaxie. Den normalen Blaster findet man bei Sicherheitsbehörden, Händlern und allen Anderen, die Wert auf eine respektable Feuerkraft zu ihrem Schutz legen. Auf den meisten Welten ist eine Genehmigung zum tragen solcher Waffen erforderlich.

Wenn nicht anders angegeben haben alle Waffen dieser Klasse eine Reichweite von 120 Metern und können lediglich Einzelschüsse abgeben.

Standard-Energiezellen kosten 25 Credits.

**ExBT BP-19 Standard:** Ein typischer Vertreter seiner Klasse. Munition: 100 Schuss; Preis: 500 Credits

**ExBT „Elite“:** Die „Elite“ glänzt im wahrsten Sinne des Wortes durch ihr Äußeres. Die elegant geformte Waffe verkauft sich besonders gut in „Gold-Poliert“, dicht gefolgt von „Regierungsschwarz-Matt“. Technisch nur durchschnittlich leistungsfähig ist dieses Model vor allem eines – Tres Chic! Munition: 100 Schuss; Preis: Je nach Design zwischen 1000 und 2000 Credits

**ExBT STS-1:** Gefährliche Welten brauchen viele Waffen. Um diese Mengen bezahlbar liefern zu können, hat die Exchange die STS-1 zu einem sensationell niedrigem Preis auf den Markt gebracht. Gelegentliche Fehlfunktionen sind im Preis inbegriffen. Munition: 100 Schuss; Preis:

# EXCHANGE CORPORATION

400 Credits

## **Schwere Blasterpistolen**

Wenn die Feuerkraft eines Gewehres auf wenig Masse benötigt wird, sind schwere Blaster die beste Wahl. Vermutlich ist es dem üblichen Käufern auch egal, dass diese Waffen auf etlichen Welten illegal sind.

Wenn nicht anders angegeben haben alle Waffen dieser Klasse eine Reichweite von 50 Metern und können sowohl Einzelschüsse als auch Feuerstöße abgeben.

Standard-Energiezellen kosten 25 Credits.

**ExBT HB-11 Heavy Duty:** Ein typischer Vertreter seiner Klasse. Munition: 25 Schuss; Preis: 750

## **Blastergewehr**

Diese Waffen sind auf den meisten zivilisierten Welten den Sicherheitsbehörden und dem Militär vorbehalten. Zum Glück für die Exchange ist der Hutten-Sektor nicht sonderlich zivilisiert.

Wenn nicht anders angegeben haben alle Waffen dieser Klasse eine Reichweite von 300 Metern und können sowohl Einzelschüsse als auch Feuerstöße abgeben.

Standard-Energiezellen kosten 50 Credits.

**ExBT BAR-17:** Ein typischer Vertreter seiner Klasse. Munition: 100 Schuss; Preis: 1800 Credits

**ExBT BAR-17G:** Entspricht dem BAR-17, verfügt aber zusätzlich über ein Modul zum Verschießen von Granaten. Munition: 100 Schuss; Preis: 2200 Credits

**ExBT BAR-17S:** Eine Variante des BAR-17, welches zusätzlich über ein Modul zur Abgabe von Betäubungsschüssen verfügt. Munition: 100 Schuss; Preis: 2500 Credits

**ExBT STS-R-1:** Viele Empfindsame haben Bedarf an großer Feuerkraft aber nur geringe finanzielle Mittel. Um dieses Klientel zu bedienen hat ExBT mit dem STS-R-1 ein preisgünstiges Blastergewehr auf den Markt gebracht. Gelegentliche Ladehemmungen können auftreten, sind aber in Anbetracht des großartigen Preises vernachlässigbar. Munition: 100 Schuss; Preis: 1400 Credits

## **Blaster Scharfschützengewehr**

Die Waffe für Käufer, die gerne viel Distanz zwischen sich und ihrem Ziel wissen. Wie Blastergewehre sind Scharfschützengewehre auf den meisten Welten nicht legal erhältlich.

Wenn nicht anders angegeben haben alle Waffen dieser Klasse eine Reichweite von 1000 Metern und können nur Einzelschüsse abgeben.

Standard-Energiezellen kosten 50 Credits.

**ExBT ASR-1:** Dieses Scharfschützengewehr verfügt über einen Modus zur Abgabe von Feuerstößen. Munition: 25 Schuss; Preis: 5000 Credits

**ExBT BSR-3:** Ein typischer Vertreter seiner Klasse. Munition: 25 Schuss; Preis: 3500 Credits

# EXCHANGE CORPORATION

## Sturmkanonen

Sie sind groß, sie sind schwer und sie können eine Menge Schaden anrichten. Sturmkanonen sind die größten durch eine Person tragbaren Waffen. Keine Regierung die an ihrer Macht hängt wird solche Waffen in den Händen ihrer Bürger/Untertanen dulden!

Wenn nicht anders angegeben haben alle Waffen dieser Klasse eine Reichweite von 500 Metern und können Einzelschüsse und Feuerstöße abgeben.

Standard-Energiezellen kosten 100 Credits.

**ExBT Monster Mk. 2:** Ein typischer Vertreter seiner Klasse. Munition: 100 Schuss; Preis: 5000 Credits

## Sonstige Schußwaffen

Alles, was Projektile, Plasmabolzen oder Energiestrahlen verschießt und kein konventioneller Blaster ist.

**ExBT DT A-2 Disruptorpistole:** Diese heimtückische Waffe erzeugt einen Energiestahl mit disharmonischen Frequenzen, der das Ziel auf molekularer Ebene zerstört – ein kurzer, aber äußerst schmerzhafter Prozess. Es dürfte nicht überraschen, dass solche Waffen in den meisten Sternensystemen hochgradig illegal sind.

Die Pistole wird mit Standard-Energiezellen für Blasterpistolen geladen. Ihre Reichweite beträgt 20 Meter. Munition: 5 Schuss; Preis: 2700 Credits

## Granaten

Überaus beliebte Sprengwaffen zum Werfen und Schießen.

**ExBT Standardgranaten:** Die Exchange bietet eine Palette verschiedener Granaten an (Hochexplosiv, Schrapnell, Gas und Rauch). Der Wirkungsradius liegt bei 10 Metern. Preis (Wurfaffen): 200 Credits; Preis (Granatwerfertauglich): 300 Credits

**ExBT „Supersonic“:** Die „Supersonic“-Granate ist kein klassisches Sprengmittel, wird aber aufgrund der Einsatzweise hier angeführt. Das kleine Gerät stößt bei Aktivierung über 6 Sekunden eine außerordentlich disharmonische Kombination von schnellen Licht- und Schallimpulsen aus, die alle Licht- und Schallspektren abdecken. Dies führt üblicherweise zu Desorientierung und Übelkeit, kann aber auch epileptische Anfälle auslösen. Die Wirkung gegen gehörlose Spezies kann nicht garantiert werden! Preis: 600 Credits

**ExBT Thermal detonator:** Eine Wurfgranate von erheblicher Zerstörungskraft. Der Sprengradius beträgt unter Optimalbedingungen 20 Meter. Preis: 2200 Credits

## Leichte Körperpanzer

Leichte Körperpanzer werden vornehmlich von Zivilisten getragen und sind in kaum einem System gesetzlichen Einschränkungen unterworfen. Diese Rüstungen können im Fall eines Treffers ansonsten tödliche Verletzungen von gewöhnlichen Blasterpistolen abmildern. Die Bolzen schwerer Blasterwaffen durchschlagen die Panzerung normalerweise. Gegen Klängen, Projektile und auch Schrapnelle weißt die leichte Rüstung eine beträchtliche Schutzwirkung auf.

## **EXCHANGE CORPORATION**

**ExBT „Light Defense“-Weste:** Diese Weste garantiert den durchschnittlichen Schutzwert von Rüstungen dieser Klasse. Preis: 350 Credits

### **Mittelschwere Körperpanzer**

Mittelschwere Rüstungen sind bei Sicherheitsbehörden sehr beliebt. Sie bestehen üblicherweise aus einer blasterdämpfenden Weste, Protektoren für die Gelenke und einem offenem Helm. Sie vereinen die Flexibilität einer leichten Panzerung mit Metallplatten an den wichtigen Körperstellen. Auf Wunsch können Schienbein- und Unterarmpanzer anstelle der Protektoren geliefert werden.

**ExBT „Medium Defense“-Anzug:** Eine Rüstung, die dem Kunden einen durchschnittlichen Schutzwert für Rüstungen dieser Klasse bietet. Preis: 3000 Credits

### **Schwere Körperpanzer**

Schwere Körperpanzer bestehen aus massiven Panzerplatten, die den Torso, den Kopf und alle Extremitäten schützen. Üblicherweise werden schwere Rüstungen vom Militär getragen, aber auch Kopfgeldjäger schätzen den guten Schutz. Schwere Rüstungen mildern Treffer von Blastergewehren soweit ab, dass ihre Träger eine reelle Überlebenschance haben.

**ExBT „Heavy Defense“-Vollkörperrüstung:** Eine schwere Rüstung, die in ihren Leistungsparametern dem Durchschnitt entspricht. Preis: 3000 Credits

### **Notfallausrüstung**

Verschiedene Ausrüstungsteile, die einem Empfindsamen in der Not helfen können.

**ExBT Standard-MediPack:** Das Standard-MediPack beinhaltet diverse Materialien und Medikamente, die zur Behandlung kleinerer Verletzungen oder zu Stabilisierung kritisch Verletzter erforderlich sind. Der Kunde ist darauf hinzuweisen, dass die Medikamente bei verschiedenen Rassen unterschiedliche Wirkungen haben.

