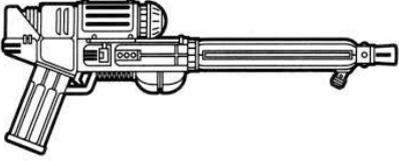


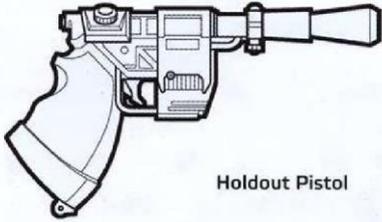
Blaster

Handliche Blaster

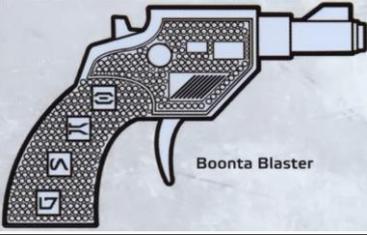
Handliche Blaster (SoroSuub SSB-1 Statik Pistole)

	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 850
	Schaden: 2	Seltenheit: 7
	Kritisch: 4	Verboten?: Nein
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: Betäubend, Desorientierend 1
	Belastung: 2	Notiz:
	Mod Plätze: 1	

Handliche Blaster (BlasTech DL-22 Model)

 <p>Holdout Pistol</p>	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 200
	Schaden: 5	Seltenheit: 4
	Kritisch: 4	Verboten?: Nein
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: Betäubend
	Belastung: 1	Notiz: Ein Komplikationswürfel wenn Person durchsucht wird.
	Mod Platz: 1	

Handliche Blaster (Boonta Blaster)

 <p>Boonta Blaster</p>	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 1000
	Schaden: 6	Seltenheit: 8
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: Betäubend
	Belastung: 1	Notiz: Ein Komplikationswürfel wenn Person durchsucht wird.
	Mod Plätze: 1	

Handliche Blaster (DC-17 Hand Blaster)

	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 350
	Schaden: 4	Seltenheit: 5
	Kritisch: 4	Verboten?: Nein
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: Betäubend
	Belastung: 1	Notiz:
	Mod Plätze: 1	

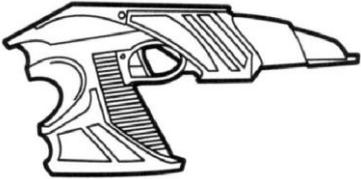
Handliche Blaster (Fed-Dub Spukami Taschen Blaster)

	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 200
	Schaden: 5	Seltenheit: 2
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: Betäubend
	Belastung: 1	Notiz: Zwei Komplikationswürfel wenn Person durchsucht wird. Wird ungenauer über Reichweite Kurz.
	Mod Plätze: 1	

Handliche Blaster (Gee-Tech 12 Verteidiger)

	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 25
	Schaden: 5	Seltenheit: 4
	Kritisch: 5	Verboten?: Nein
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: 2 Schuss, Minderwertig
	Belastung: 1	Notiz: Ein Komplikationswürfel wenn Person durchsucht wird. Kann nicht nachgeladen werden.
	Mod Plätze: 0	

Handliche Blaster (Merr-Sonn Model Q4 Schnellfeuer)

	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 250
	Schaden: 5	Seltenheit: 4
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: Betäubend
	Belastung: 1	Notiz: Ein Komplikationswürfel wenn Person durchsucht wird. Muss aufgeladen werden.
	Mod Plätze: 0	

Handliche Blaster (EC-17 Blaster)

	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 500
	Schaden: 6	Seltenheit: 5
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: Betäubend
	Belastung: 1	Notiz: Ein Komplikationswürfel wenn Person durchsucht wird. 3 Bedrohungswürfel für leere Munition.
	Mod Plätze: 0	

Handliche Blaster (Variable Holdout)

A compact, futuristic blaster with a rectangular body and a short barrel.	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 400
	Schaden: 1-7	Seltenheit: 7
	Kritisch: 4	Verboten?: Nein
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: 12 Schus
	Belastung: 1	Notiz: Ein Komplikationswürfel wenn Person durchsucht wird.
	Mod Plätze: 0	

Leichte Blaster Pistolen

Leichte Blaster Pistole (KYD-21 Model)

A sleek, futuristic pistol with a long barrel and a textured grip. The text "Light Blaster Pistol" is visible below the image.	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 300
	Schaden: 5	Seltenheit: 4
	Kritisch: 4	Verboten?: Nein
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Betäubend
	Belastung: 1	Notiz:
	Mod Plätze : 2	

Leichte Blaster Pistole (CDEF Blaster)

A classic-style blaster pistol with a long barrel and a textured grip.	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 150
	Schaden: 5	Seltenheit: 4
	Kritisch: 4	Verboten?: Nein
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Betäubend, Minderwertig
	Belastung: 1	Notiz:
	Mod Plätze: 1	

Leichte Blaster Pistole (Coronet Arms HL-27)

A futuristic blaster pistol with a complex design and a textured grip.	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 450
	Schaden: 5	Seltenheit: 4
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Betäubend, Präzise 1
	Belastung: 1	Notiz:
	Mod Plätze: 2	

Leichte Blaster Pistole (LiquidSilver L7)

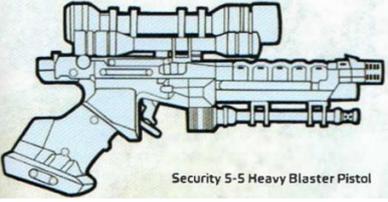
	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 425
	Schaden: 6	Seltenheit: 4
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Betäubend
	Belastung: 1	Notiz: Zwei Komplikationswürfel wenn Schiff durchsucht wird.
	Mod Plätze: 1	

Leichte Blaster Pistole (Talus XL-2 Leuchtfeuer)

	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 450
	Schaden: 5	Seltenheit: 5
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Betäubend, Desorientierend 1
	Belastung: 1	Notiz:
	Mod Plätze: 3	
Mod Plätze: 1		

Blaster Pistolen

Blaster Pistole (Theed Arms Security S-5 Model)

 <small>Security 5-5 Heavy Blaster Pistol</small>	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 1250
	Schaden: 7	Seltenheit: 7
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Betäubend
	Belastung: 3	Notiz: leichter FernWaff- Check für GrapHook auf mittlerer Distanz
	Mod Plätze: 1	

Blaster Pistole (BlasTech DH-17)

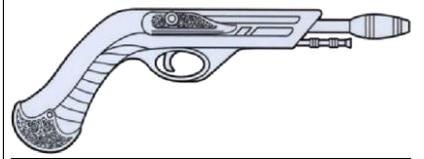
 <small>Blaster Pistol</small>	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 400
	Schaden: 6	Seltenheit: 5
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Betäubend, Desorientierend 1
	Belastung: 1	Notiz:
	Mod Plätze: 3	

Blaster Pistole (BlasTech DL-19C)



Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 450
Schaden: 5	Seltenheit: 4
Kritisch: 4	Verboten?: Nein
Reichweite: Mittel	Sonstiges: Betäubend
Belastung: 1	Notiz: Zwei
Mod Plätze: 4	Komplikationswürfel wenn Person durchsucht wird.

Blaster Pistole (Coronet Arms Duel Pistole)



Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 750
Schaden: 9	Seltenheit: 5
Kritisch: 2	Verboten?: Nein
Reichweite: Kurz	Sonstiges: 1 Schuss, Durchbohrend 1, Präzise 1
Belastung: 2	Notiz:
Mod Plätze: 2	

Blaster Pistole (Coronet Arms H-7 Equalizer)



Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 1200
Schaden: 7	Seltenheit: 8
Kritisch: 2	Verboten?: Nein
Reichweite: Medium	Sonstiges: Betäubend
Belastung: 2	Notiz:
Mod Plätze: 3	

Blaster Pistole (DDC Verteidiger)



Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 650
Schaden: 5	Seltenheit: 6
Kritisch: 3	Verboten?: Nein
Reichweite: Mittel	Sonstiges: Betäubend, Präzise 1
Belastung: 1	Notiz:
Mod Plätze: 1	

Blaster Pistole (Greff-Timms ATA Pulse-Welle)



Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 750
Schaden: 5	Seltenheit: 6
Kritisch: 3	Verboten?: Ja
Reichweite: Kurz	Sonstiges: Tödlich 3, also 30 auf bereits gewürfelten Krit.
Belastung: 2	Notiz:
Mod Plätze: 2	

Blaster Pistole (Merr-Sonn DR-45 Dragoon)

	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 1900
	Schaden: 8	Seltenheit: 6
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Betäubend, Präzise 1
	Belastung: 1	Notiz: Manöver zum switchen von Pistol zu Karabiner. Brauch danach Fernkampf schwer
	Mod Plätze: 3	

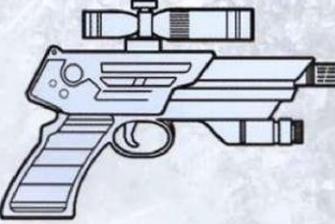
Blaster Pistole (Merr-Sonn Model 44)

	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 500
	Schaden: 6	Seltenheit: 4
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Betäubend
	Belastung: 1	Notiz:
	Mod Plätze: 4	

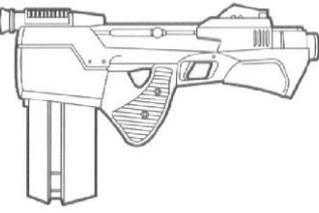
Blaster Pistole (Merr-Sonn Model 53 Quicktrigger)

	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 450
	Schaden: 6	Seltenheit: 4
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Betäubend
	Belastung: 1	Notiz:
	Mod Plätze: 4	

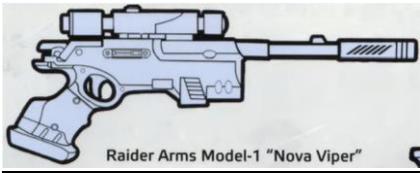
Blaster Pistole (Merr-Sonn Model 80)

	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 550
	Schaden: 6	Seltenheit: 5
	Kritisch: 2	Verboten?: Nein
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Betäubend
	Belastung: 2	Notiz: Braucht Zeit zum ziehen
	Mod Plätze: 3	

Blaster Pistole (Merr-Sonn IR-5 Intimidator)

	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 750
	Schaden: 5	Seltenheit: 4
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Vollautomatisch, Unpräzise 1
	Belastung: 2	Notiz:
	Mod Plätze: 2	

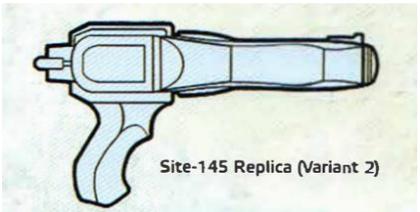
Blaster Pistole (Raider Arms Model-1 Nova Viper)

 <p>Raider Arms Model-1 "Nova Viper"</p>	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 4500
	Schaden: 7	Seltenheit: 9
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Betäubend, Präzise 2, Durchbohrend 2
	Belastung: 2	Notiz:
	Mod Plätze: 2	

Blaster Pistole (SoroSuub ELG-3A Diplomaten Blaster)

	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 400
	Schaden: 6	Seltenheit: 5
	Kritisch: 4	Verboten?: Nein
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: Betäubend
	Belastung: 1	Notiz: Zwei
	Mod Plätze: 0	Komplikationswürfel wenn Person durchsucht wird.

Blaster Pistole (BlasTech Site-145 Model)

 <p>Site-145 Replica (Variant 2)</p>	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 1750
	Schaden: 6	Seltenheit: 8
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Betäubend
	Belastung: 1	Notiz: Zwei
	Mod Plätze: 0	Komplikationswürfel wenn Person durchsucht wird.

Blaster Pistole (Concordian Crescent Technologies WESTAR-34 Model)

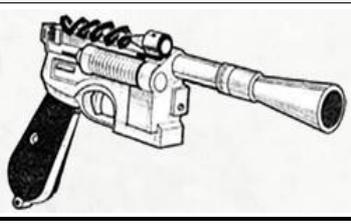
	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 1100
	Schaden: 6	Seltenheit: 8
	Kritisch: 2	Verboten?: Nein
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: Präzise 1, Betäubend
	Belastung: 1	Notiz: Zwei Komplikationswürfel wenn Person durchsucht wird.
	Mod Plätze: 3	

Blaster Pistole (Concordian Crescent Technologies WESTAR-35

Model)

	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 1200
	Schaden: 6	Seltenheit: 8
	Kritisch: 2	Verboten?: Nein
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Präzise 1, Betäubend
	Belastung: 1	Notiz: Zwei Komplikationswürfel wenn Person durchsucht wird.
	Mod Plätze: 3	

Blaster Pistole (SoroSuub X-30 Lancer)

	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 1000
	Schaden: 5	Seltenheit: 5
	Kritisch: 4	Verboten?: Nein
	Reichweite: Lang	Sonstiges: Präzise 1, Durchbohrend 2
	Belastung: 1	Notiz:
	Mod Plätze: 3	

Leichte Schnellfeuer Blaster Pistole (BlasTech SE-14r)

	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 1000
	Schaden: 6	Seltenheit: 6
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Vollautomatisch , Betäubend
	Belastung: 2	Notiz: SLs haben die Möglichkeit bei 3 Bedrohungssymbolen die Waffe als leergeschossen zu zählen.
	Mod Plätze: 3	

Schwere Blaster Pistolen

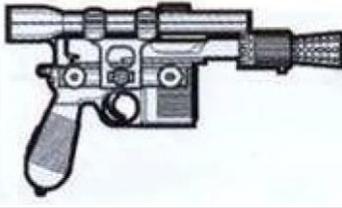
Schwere Blaster Pistole (Concordian Crescent Technologies WESTAR-55)

	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 1400
	Schaden: 7	Seltenheit: 8
	Kritisch: 2	Verboten?: Nein
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Präzise 1, Betäubend
	Belastung: 1	Notiz: Zwei Komplikationswürfel wenn Schiff durchsucht wird.
	Mod Plätze: 2	

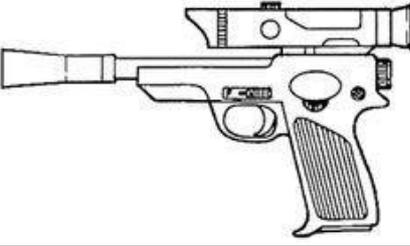
Schwere Blaster Pistole (Antrech Arms DE-10 Model)

	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 1400
	Schaden: 6	Seltenheit: 6
	Kritisch: 2	Verboten?: Nein
	Reichweite: Groß	Sonstiges: Präzise 1, Betäubend
	Belastung: 1	Notiz: Zwei Komplikationswürfel wenn Schiff durchsucht wird.
	Mod Plätze: 2	

Schwere Blaster Pistole (BlasTech/Merr Sonn DL-44 Model)

	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 700
	Schaden: 7	Seltenheit: 6
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Betäubend
	Belastung: 2	Notiz: SLs haben die Möglichkeit bei 3 Bedrohungssymbolen die Waffe als leergeschossen zu zählen.
	Mod Plätze: 3	

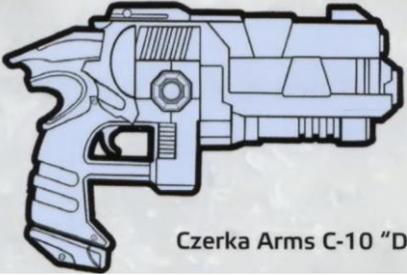
Schwere Blaster Pistole (BlasTech DL-7H)

	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 850
	Schaden: 8	Seltenheit: 6
	Kritisch: 3	Verboten?: Ja
	Reichweite: Mittel	Sonstiges:
	Belastung: 2	Notiz: SLs haben die Möglichkeit bei 2 Bedrohungssymbolen die Waffe als leergeschossen zu zählen.
	Hard Points: 2	

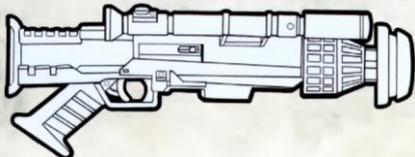
Schwere Blaster Pistole (Corellian Arms CR-2)

	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 600
	Schaden: 7	Seltenheit: 5
	Kritisch: 4	Verboten?: Nein
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Betäubend
	Belastung: 2	Notiz:
	Mod Plätze: 2	

Schwere Blaster Pistole (Czerka Arms C-10 Dragoneye Reaper)

	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 1000
	Schaden: 8	Seltenheit: 7
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Betäubend
	Belastung: 3	Notiz: SLs haben die Möglichkeit bei 3 Bedrohungssymbolen die Waffe als leergeschossen zu zählen.
	Mod Plätze: 3	

Schwere Blaster Pistole (SoroSuub Renegade)

	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 950
	Schaden: 8	Seltenheit: 4
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Unpräzise 1, Betäubend
	Belastung: 2	Notiz:
	Mod Plätze: 3	

Schwere Blaster Pistole (BlasTech A280-CFE Model)

	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 1700
	Schaden: 8	Seltenheit: 7
	Kritisch: 3	Verboten?: Ja
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Betäubend
	Belastung: 3	Notiz: Kann mit einem Manöver zu einem Gewehr umgebaut werden, Werte sind dann wie beim A280 Model.
	Mod Plätze: 1	

Handgelenk Blaster

Handgelenk Blaster (BlasTech W-2X Model)

	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 1200
	Schaden: 6	Seltenheit: 6
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: 1 Schuss, Durchbohrend 4
	Belastung: 1	Notiz: Zwei Komplikationswürfel wenn Person durchsucht wird.
	Mod Plätze: 0	

Blaster Karabiner

Blaster Karabiner (BlasTech DC15A Model)

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 1500
	Schaden: 9	Seltenheit: 5
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Vollautomatisch, Durchbohrend 1, Betäubend
	Belastung: 3	Notiz:
	Mod Plätze: 4	

Blaster Karabiner (BlasTech EE-3)

A black, bolt-action blaster rifle with a long barrel and a scope.	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 850
	Schaden: 9	Seltenheit: 5
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Betäubend
	Belastung: 3	Notiz:
	Mod Plätze: 4	

Blaster Karabiner (Baktoid Armor Workshop E5 Model)

A black, pump-action blaster rifle with a long barrel and a scope.	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 550
	Schaden: 9	Seltenheit: 3
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Unpräzise 1, Betäubend
	Belastung: 3	Notiz: SLs können bei 3 Bedrohungs- oder 1 Verzweiflungssymbol blockieren lassen.
	Mod Plätze: 4	

Blaster Karabiner (Bola Karabiner)

A black, bolt-action blaster rifle with a long barrel and a scope.	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 1600
	Schaden: 8	Seltenheit: 6
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Präzise 1, Verstrickend
	Belastung: 3	Notiz:
	Mod Plätze: 3	

Blaster Karabiner (BlasTech E-11D Model)

A black, pump-action blaster rifle with a long barrel and a scope.	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 1400
	Schaden: 9	Seltenheit: 9
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Betäubend
	Belastung: 3	Notiz:
	Mod Plätze: 2	

Blaster Karabiner (Corellian Arms SKZ Sport Blaster)

A black, pump-action blaster rifle with a long barrel and a scope.	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 600
	Schaden: 8	Seltenheit: 4
	Kritisch: 4	Verboten?: Nein
	Reichweite: Groß	Sonstiges: Betäubend
	Belastung: 3	Notiz:
	Mod Plätze: 4	

Blaster Karabiner (SoroSuub OK-98)

 <p>OK-98 Blaster Carb</p>	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 1100
	Schaden: 9	Seltenheit: 5
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Betäubend
	Belastung: 4	Notiz:
	Mod Plätze: 3	

Blaster Gewehre

Blaster Gewehr (Concordian Crescent Technologies WESTAR-M5

Model)

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 2200
	Schaden: 10	Seltenheit: 6
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Groß	Sonstiges: Sperrig 3, Durchbohrend 1, Betäubend
	Belastung: 6	Notiz:
	Mod Plätze: 4	

Blaster Gewehr (BlasTech DC-15A Model)

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 2200
	Schaden: 10	Seltenheit: 6
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Groß	Sonstiges: Sperrig 3, Durchbohrend 1, Betäubend
	Belastung: 6	Notiz:
	Mod Plätze: 4	

Blaster Gewehr (BlasTech E-10 Model)

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 1500
	Schaden: 9	Seltenheit: 5
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Groß	Sonstiges: Sperrig 2, Durchbohrend 1, Betäubend
	Belastung: 5	Notiz:
	Mod Plätze: 4	

Blaster Gewehr (BlasTech E-11 Model)

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 900
	Schaden: 9	Seltenheit: 5
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Groß	Sonstiges: Betäubend
	Belastung: 4	Notiz:
	Mod Plätze: 4	

Blaster Gewehr (BlasTech E-22 Model)

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 1500
	Schaden: 8	Seltenheit: 8
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Sperrig 2, Gekoppelt 1, Betäubend
	Belastung: 4	Notiz:
	Mod Plätze: 2	

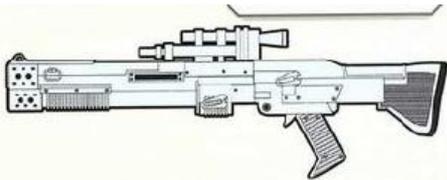
Blaster Gewehr (BlasTech A280 Model)

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 900
	Schaden: 9	Seltenheit: 5
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Groß	Sonstiges: Betäubend
	Belastung: 4	Notiz:
	Mod Plätze: 4	

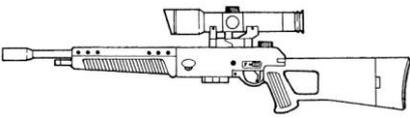
Blaster Gewehr (SoroSuub GLX Feuerlanze)

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 1600
	Schaden: 7	Seltenheit: 6
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Groß	Sonstiges: Vollautomatisch, Desorientierend 2, Betäubend
	Belastung: 3	Notiz:
	Mod Plätze: 3	

Blaster Gewehr (Merr-Sonn SX-21 Pump-Action Streublaster)

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 1200
	Schaden: 10	Seltenheit: 6
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: Explosion 6, Sperrig 3, Vorbereitung 1
	Belastung: 6	Notiz: Bei einem erfolgreichen Treffer in Nahkampfreichweite, erhält die Waffe Durchbohrend 4, denn Explosion 6
	Mod Plätze: 4	

Blaster Gewehr (BlasTech M-300 Jagd Blaster)

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 1600
	Schaden: 8	Seltenheit: 6
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Extrem Groß	Sonstiges: Betäubungsschaden, Präzise 1, Durchbohren 2, Sperrig 2
	Belastung: 4	Notiz: 1 Schwierigkeit weniger bei Distanz Lang und sehr Lang
	Mod Plätze: 1	

Blaster Gewehr (SoroSuub SSG MK II „Paladin“)

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 3250
	Schaden: 8	Seltenheit: 8
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Groß	Sonstiges: Vollautomatisch, Durchbohrend 1, Betäubend, Hochwertig
	Belastung: 4	Notiz:
	Mod Plätze: 2	

Integrierte Betäubungsrute für SSG MK II „Paladin“

	Fähigkeit: Nahkampf	Preis: 3250
	Schaden: +2	Seltenheit: 8
	Kritisch: 6	Verboten?: Nein
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Desorientierend 2, Betäubungsschaden
	Belastung: 4	Notiz:
	Mod Plätze: 2	

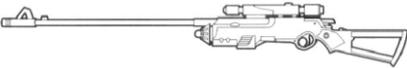
Blaster Gewehr (Corellian Arms CR-8 Takedown Gewehr)

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 3250
	Schaden: 9	Seltenheit: 7
	Kritisch: 3	Verboten?: Ja
	Reichweite: Extrem Groß	Sonstiges: Präzise 2, Vorbereitung 2, Durchbohrend 2, Geringe Feuerrate 1
	Belastung: 4	Notiz:
	Mod Plätze: 1	

Blaster Gewehr (DDC-MR6 Modular Gewehr)

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 1000
	Schaden: 7	Seltenheit: 6
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Betäubend
	Belastung: 3	Notiz: Mittelschwere Mechanikprobe um Modi zu wechseln, Dauer eine Aktion
	Mod Plätze: 6	

Blaster Gewehr (Herloss Hbt-4 Jagd Blaster)

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 900
	Schaden: 10	Seltenheit: 6
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Betäubend, Sperrig 2
	Belastung: 5	Notiz:
	Mod Plätze: 2	

Blaster Gewehr (Mon Calamari Speer Blaster)

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)/ Nahkampf	Preis: 1350
	Schaden: 8 /+2	Seltenheit: 5
	Kritisch: 3/3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Groß/Handgemenge	Sonstiges: Betäubend, Durchbohrend 1
	Belastung: 5	Notiz: Feuert auch aus Wasser
	Mod Plätze: 3	

Blaster Gewehr (Merr-Sonn MR-90 Protonen Gewehr Model)

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 3100
	Schaden: 10	Seltenheit: 8
	Kritisch: 2	Verboten?: Nein
	Reichweite: Extrem Groß	Sonstiges: Präzise 1, Sperrig 3, Niederwerfend
	Belastung: 6	Notiz:
	Mod Plätze: 2	

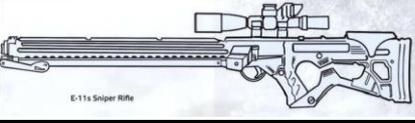
Blaster Gewehr (Cadregg Armory „Präzision“ –X Jagdgewehr)

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 1500
	Schaden: 9	Seltenheit: 8
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Groß	Sonstiges: Durchbohrend 1, Betäubend
	Belastung: 5 Mod Plätze: 1	Notiz: Im Betäubungs-Modus ändert sich die Reichweite zu Mittel und kann nicht erweitert werden

Blaster Gewehr (Weequay Blaster Lanze)

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 850
	Schaden: 8	Seltenheit: 6
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Extrem Groß	Sonstiges: Präzise 1, Sperrig 2
	Belastung: 5 Mod Plätze: 2	Notiz:

Blaster Gewehr (BlasTech E-11s)

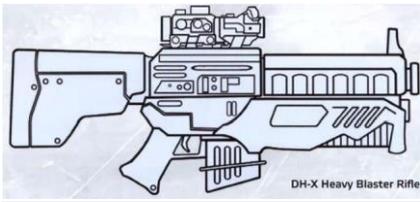
	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 3500
	Schaden: 10	Seltenheit: 7
	Kritisch: 3	Verboten?: Ja
	Reichweite: Extrem Groß	Sonstiges: Präzise 1, Durchbohrend 2, Geringe Feuerrate 1, Sperrig 3
	Belastung: 6 Mod Plätze: 3	Notiz:

Schwere Blaster Gewehre

Schweres Blaster Gewehr (BlasTech DLT-19D Model)

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 3100
	Schaden: 10	Seltenheit: 9
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Groß	Sonstiges: Präzise 2, Vollautomatisch, Durchbohrend 2, Sperrig 3
	Belastung: 5 Mod Plätze: 1	Notiz:

Schweres Blaster Gewehr (BlasTech DH-X)

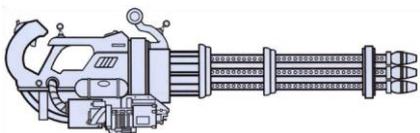
 <p>DH-X Heavy Blaster Rifle</p>	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 1900
	Schaden: 10	Seltenheit: 6
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Groß	Sonstiges: Sperrig 3, Durchbohrend 2
	Belastung: 7	Notiz:
	Mod Plätze: 4	

Schnellfeuer Blaster

Leichter Schnellfeuer Blaster (BlasTech T-21 Model)

 <p>Light Repeating Blaster</p>	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 2250
	Schaden: 11	Seltenheit: 7
	Kritisch: 3	Verboten?: Ja
	Reichweite: Groß	Sonstiges: Sperrig 4, Durchbohrend 1, Vollautomatisch
	Belastung: 7	Notiz:
	Mod Plätze: 4	

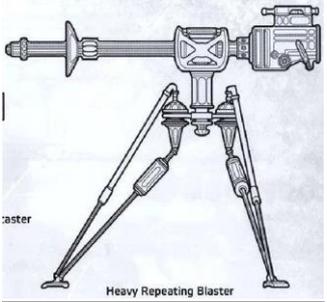
Schnellfeuer Blaster (SoroSuub VX Sidewinder)

	Fähigkeit: Artillerie	Preis: 3350
	Schaden: 12	Seltenheit: 7
	Kritisch: 3	Verboten?: Ja
	Reichweite: Groß	Sonstiges: Vollautomatisch, Durchbohrend 1, Sperrig 5, Tödlich 1
	Belastung: 8	Notiz:
	Mod Plätze: 4	

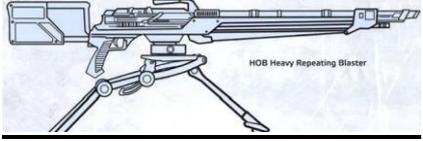
Schwerer Schnellfeuer Blaster (Merr-Sonn EWHB-10 Model)

	Fähigkeit: Artillerie	Preis: 5500
	Schaden: 13	Seltenheit: 8
	Kritisch: 2	Verboten?: Ja
	Reichweite: Groß	Sonstiges: Vollautomatisch, Durchbohrend 2, Sperrig 4, Tödlich 1
	Belastung: 7	Notiz: Benötigt 1 Person um aufgebaut zu werden, Aufbau dauert 2 Aktionen
	Mod Plätze: 4	

Schwerer Schnellfeuer Blaster (BlasTech E-Web Model)

 <p>BlasTech E-Web Model Heavy Repeating Blaster</p>	Fähigkeit: Artillerie	Preis: 6000
	Schaden: 15	Seltenheit: 8
	Kritisch: 2	Verboten?: Ja
	Reichweite: Groß	Sonstiges: Vollautomatisch, Durchbohrend 2, Sperrig 5, Tödlich 1
	Belastung: 9	Notiz: Benötigt 2 Personen um aufgebaut zu werden, Aufbau dauert 3 Aktionen
	Mod Plätze: 4	

Schwerer Schnellfeuer Blaster (SoroSuub HOB)

 <p>HOB Heavy Repeating Blaster</p>	Fähigkeit: Artillerie	Preis: 6500
	Schaden: 15	Seltenheit: 8
	Kritisch: 3	Verboten?: Ja
	Reichweite: Extrem Groß	Sonstiges: Vollautomatisch, Durchbohrend 2, Sperrig 6, Tödlich 1
	Belastung: 10	Notiz: Benötigt 2 Personen um aufgebaut zu werden, Aufbau dauert 2 Aktionen
	Mod Plätze: 4	

Verschiedene Fernkampfaffen

Bögen, Schleudern, Pfeile

Compound Bogen w/Breidkopfpfeile (Corellianisches Model)

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 200
	Schaden: 5	Seltenheit: 5
	Kritisch: 5	Verboten?: Nein
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Sperrig 3, Niederwerfend, Begrenzte Munition 1, Durchbohrend 1
	Belastung: 3	Notiz: Breitkopfpfeile kosten 1 Credit jeweils.
	Mod Plätze: 1	

Compound Bogen w/Breitkopfpfeile (Sportvariante FS19)

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 1000
	Schaden: 5	Seltenheit: 7
	Kritisch: 4	Verboten?: Nein
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Sperrig 3, Tödlich 2, Begrenzte Munition 1, Durchbohrend 1
	Belastung: 3	Notiz: Breitkopfpfeile kosten 1 Credit jeweils.
	Mod Plätze: 2	

Energiebogen der Nachtschwestern

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 2,800
	Schaden: 8	Seltenheit: 8
	Kritisch: 2	Verboten?: Ja
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Durchbohrend 4, Sperrig 3, Tödlich 2
	Belastung: 4	Notiz:
	Mod Plätze: 2	

Energieschleuder

	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 40
	Schaden: 3	Seltenheit: 4
	Kritisch: N/A	Verboten?: Nein
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: Desorientierend 2, Betäubungsschaden
	Belastung: 1	Notiz: Für Desorientierend braucht es 1x Vorteilssymbol
	Mod Plätze: 0	

Explosive Spitzkopfpfeile

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 50
	Schaden: 6	Seltenheit: 5
	Kritisch: 4	Verboten?: Nein
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Explosiv 4, Begrenzte Munition 1,
	Belastung: 0	Notiz:
	Mod Plätze: 0	

Brandpfeile

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 60
	Schaden: 6	Seltenheit: 5
	Kritisch: 5	Verboten?: Nein
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Verbrennen 2, Begrenzte Munition 1,
	Belastung: 0	Notiz:
	Hard Points: 0	

EMP Pfeile

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 60
	Schaden: 6	Seltenheit: 5
	Kritisch: -	Verboten?: Nein
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Ionenschaden, Begrenzte Munition 1, Betäubungsschaden
	Belastung: 0	Notiz:
	Mod Plätze: 0	

Frostpfeile

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 60
	Schaden: 6	Seltenheit: 5
	Kritisch: -	Verboten?: Nein
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Tödlich 1, Begrenzte Munition 1, Betäubend
	Belastung: 0	Notiz:
	Mod Plätze: 0	

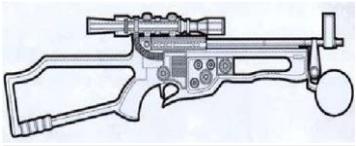
Netzpfeile

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 30
	Schaden: 2	Seltenheit: 5
	Kritisch: N/A	Verboten?: Nein
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Verstrickend 2, Begrenzte Munition 1
	Belastung: 0	Notiz:
	Mod Plätze: 0	

Betäubungspfeile

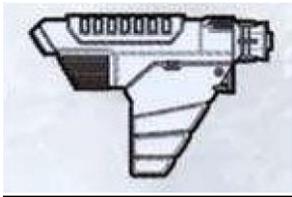
	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 60
	Schaden: 6	Seltenheit: 6
	Kritisch: N/A	Verboten?: Nein
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Begrenzte Munition 1, Betäubungsschaden
	Belastung: 0	Notiz:
	Mod Plätze: 0	

Bowcaster

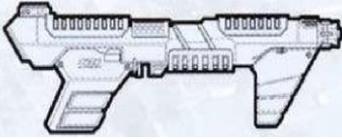
	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 1250
	Schaden: 10	Seltenheit: 7
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Sperrig 3, Niederwerfend
	Belastung: 5	Notiz: 1 Manöver für aufladen vor jedem Schuss.
	Mod Plätze: 2	

Disruptoren

Disruptor Pistole (Tenloss Syndicate DX-2 Model)

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 3,000
	Schaden: 10	Seltenheit: 6
	Kritisch: 2	Verboten?: Ja
	Reichweite: kurz	Sonstiges: Tötlich 4
	Belastung: 2	Notiz: Alle kritischen Treffer resultieren einen „verkrüppeln“ Effekt, solange keine noch höhere Verletzungsform gewürfelt wird.
	Mod Plätze: 2	

Disruptor Gewehr (Tenloss Syndicate DXR-6 Model)

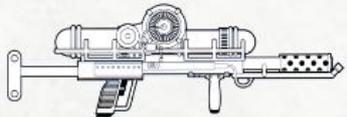
	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 5,000
	Schaden: 10	Seltenheit: 6
	Kritisch: 2	Verboten?: Ja
	Reichweite: Groß	Sonstiges: Sperrig 2, Tödlich 5
	Belastung: 5	Notiz: Alle kritischen Treffer resultieren einen „verkrüppeln“ Effekt, solange keine noch höhere Verletzungsform gewürfelt wird.
Mod Plätze: 4		

Disruptor Gewehr (BlasTech T-7 Ionen-Disruptor)

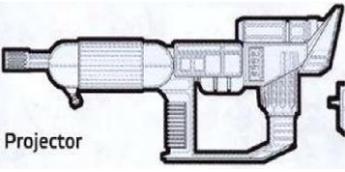
	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 8000
	Schaden: 10	Seltenheit: 6
	Kritisch: 2	Verboten?: Ja
	Reichweite: Groß	Sonstiges: Sperrig 3, Tödlich 5, Ionenschaden
	Belastung: 6	Notiz:
Mod Plätze: 4		

Flammen-/Kryo-/Säure Werfer

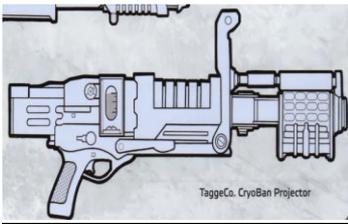
Flamenwerfer (Merr-Sonn „Feuerbrüller“)

	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 1200
	Schaden: 5	Seltenheit: 7
	Kritisch: 2	Verboten?: Ja
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: Verbrennen 2, Explosion 2, Durchbohrend 2, Tödlich 5
	Belastung: 4	Notiz: Die Brennqualität kann mehrmals angewendet werden und für jeden Treffer neu Krit. Ausgewürfelt. SLs können 2 Bedrohungs- oder 1 Verzweiflungssymbol verwenden damit ein Verbüeter beim Angriff ebenfalls getroffen wird.
Mod Plätze: 1		

Flamenwerfer (Czerka Arms CZ-28 Flamenschlag)

 Projector	Fähigkeit: Artillerie	Preis: 2,000
	Schaden: 9	Reichweite: 8
	Kritisch: 2	Verboten?: Ja
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: Verbrennen 4, Explosion 9, Sperrig 3, Tödlich 2
	Belastung: 8	Notes: Normalerweise an Fahrzeugen montiert.
Mod Plätze: 3		

CryoBan Projektor

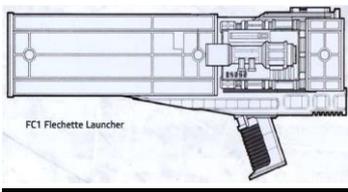
	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 500
	Schaden: 6	Seltenheit: 4
	Kritisch: 2	Verboten?: Nein
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: Explosion 6, Sperrig 3, Tödlich 2
	Belastung: 3	Notiz: 1 Verstärkungswürfel wenn kein Feuer gelöscht werden soll.
	Mod Plätze: 0	

Säure Werfer (Tenloss Syndicate L70)

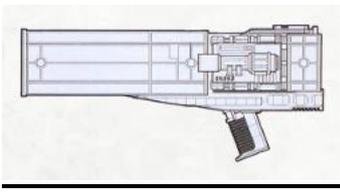
	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 1250
	Schaden: 6	Seltenheit: 7
	Kritisch: 2	Verboten?: Nein
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: Explosion 6, Verbrennend 3, Tödlich 1
	Belastung: 4	Notiz: Die Brennqualität kann mehrmals angewendet werden und für jeden Treffer neu Krit. Ausgewürfelt. SLs können 2 Bedrohungs- oder 1 Verzweiflungssymbol verwenden damit ein Verbündeter beim Angriff ebenfalls getroffen wird.
	Mod Plätze: 1	

Flechete-, Pfeil-, Harpunen Werfer

Flechete Werfer (Golan Arms FC-1 w/Anti-Fahrzeug Variante)

	Fähigkeit: Artillerie	Preis: 2,500
	Damage: 10	Seltenheit: 6
	Critical: 2	Verboten?: Ja
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Panzerbrechend 2, Sperrig 3, Begrenzte Munition 4, Vorbereitung 1, Tödlich 3
	Belastung: 6	Notes:
	Mod Plätze: 4	

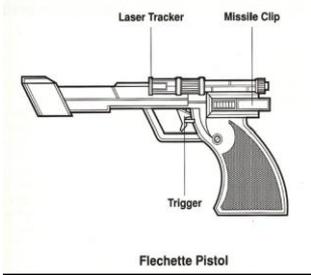
Flechete Werfer (Golan Arms FC-1 w/Anti-Infanterie Variante)

	Fähigkeit: Artillerie	Preis: 2,500
	Schaden: 8	Seltenheit: 6
	Kritisch: 2	Verboten?: Ja
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Explosion 8, Sperrig 3, Begrenzte Munition 4, Durchbohrend 6, Vorbereitung 1, Tödlich 1
	Belastung: 6	Notiz:
	Mod Plätze: 4	

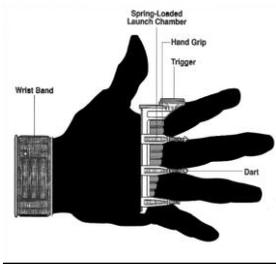
Flechette Werfer (Salus DF-D1 Duo-Flechette Gewehr)

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 1,000
	Schaden: 9	Seltenheit: 5
	Kritisch: 3	Verboten?: Ja
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: Explosion 4, Begrenzte Munition 5, Gekoppelt 1, Tödlich 2
	Belastung: 3	Notiz:
	Mod Plätze: 3	

Flechette Pistole (Malaxan Inc. FWG-5)

	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 825
	Schaden: 6	Seltenheit: 7
	Kritisch: 3	Verboten?: Ja
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: Gelekt 3, Begrenzte Munition 3
	Belastung: 1	Notiz:
	Mod Plätze: 2	

Pfeilwerfer (Prax Arms Stealth-2VX Palm Shooter)

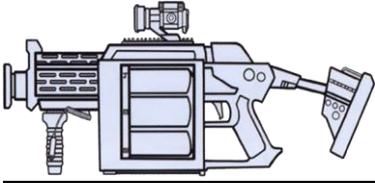
	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 300
	Schaden: 1	Seltenheit: 5
	Kritisch: 5	Verboten?: Nein
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: Begrenzte Munition 3
	Belastung: 0	Notiz: zwei Komplikationswürfel bei einer Wahrnehmungsprobe des Gegners, wenn der Spieler durchsucht wird. Pfeile sind vergiftbar.
	Mod Plätze: 0	

Harpunen Werfer (Styanax Lanze)

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 200
	Schaden: 8	Seltenheit: 8
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: Sperrig 4, Begrenzte Munition 1, Durchbohrend 3, Tödlich 1
	Belastung: 8	Notiz:
	Mod Plätze: 2	

Granatwerfer

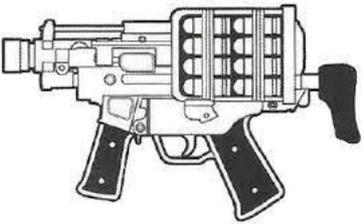
Granatwerfer (Malaxan Inc. Z50-Model)

	Fähigkeit: Artillerie	Preis: 1,250
	Schaden: 8	Seltenheit: 4
	Kritisch: 4	Verboten?: Ja
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Explosion 6, Sperrig 3, Begrenzte Munition 6
	Belastung: 5	Notiz: Munition ist preislich wie bei Granaten. 50% Nachlass beim Kauf von einem Granaten six-pack.
	Mod Plätze: 3	

Granatwerfer (BlasTech CSPL-12)

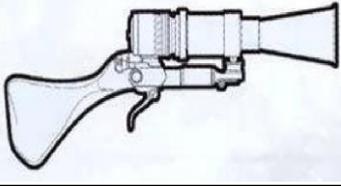
	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 1,200
	Schaden: 8	Seltenheit: 6
	Kritisch: 4	Verboten?: Ja
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Explosion 6, Begrenzte Munition 5
	Belastung: 2	Notiz: Munition ist preislich wie bei Granaten. 1x Verzweiflungssymbol für Ladehemmung oder Explosion einer Granate im Magazin. 1x Verzweiflungssymbol zusätzlich für auslösen einer Granateneigenschaft.
	Mod Plätze: 2	

Granatwerfer (Czerka Arms/ BlasTech M9 „Boomer“)

	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 1000
	Schaden: 5	Seltenheit: 6
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Explosion 5, Sperrig 2, Unpräzise 1
	Belastung: 3	Notiz: Munition ist preislich wie bei Granaten. 1x Verzweiflungssymbol oder 3x Bedrohungssymbol für Magazin leer.
	Mod Plätze: 2	

Ionen Blaster

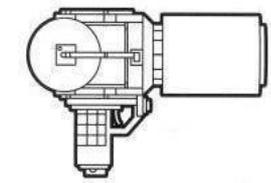
Ionen Blaster

	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 250
	Schaden: 10	Seltenheit: 3
	Kritisch: 5	Verboten?: Nein
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: Desorientierend 5, Betäubungsschaden (Droiden), Ionenschaden
	Belastung: 3	Notiz: Keinen Effekt auf Organische, außer einen kleinen Stich.
	Mod Plätze: 3	

Ionen Blaster (Droiden Disruptor)

	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 800
	Schaden: 6	Seltenheit: 7
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: Tödlich 3, Ionenschaden
	Belastung: 2	Notiz: Der Schaden betrifft nur Droiden. Organische erleiden nur 2 Erschöpfung durch den Schock.
	Mod Plätze: 1	

Ionen Blaster (Felebreck Droiden Ausschalter)

	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 1,050
	Schaden: 12	Seltenheit: 5
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: Erschütternd 1, Ionenschaden, Begrenzte Munition 3
	Belastung: 1	Notiz: Keinen Effekt auf Organische, außer einen kleinen Stich.
	Mod Plätze: 1	

Raketenwerfer+Raketen

Raketenwerfer (Merr-Sonn Muntions Inc. PLX-1 tragbarer

Raketenwerfer)

	Fähigkeit: Artillerie	Preis: 7,500
	Schaden: 20	Seltenheit: 8
	Kritisch: 2	Verboten?: Ja
	Reichweite: Extrem Groß	Sonstiges: Explosion 10, Sperrig 3, Gelekt 3, Panzerbrechend 1, Vorbereitung 1, Begrenzte Munition 7
	Belastung: 9	Notiz:
	Mod Plätze: 4	

Raketenwerfer (Merr-Sonn Muntions Inc. PLX-2M tragbarer Raketenwerfer)

	Fähigkeit: Artillerie	Preis: 2,250
	Schaden: 15	Seltenheit: 8
	Kritisch: 2	Verboten?: Ja
	Reichweite: Erxtrem Groß	Sonstiges: Explosion 7, Sperrig 3, Gelenkt 3, Panzerbrechend 1, Vorbereitung 1, Begrenzte Munition 6
	Belastung: 6	Notiz:
	Mod Plätze: 3	

Raketenwerfer (Golan Arms HH-15 Raketenwerfer)

	Fähigkeit: Artillerie	Preis: 5,000
	Schaden: 17	Seltenheit: 8
	Kritisch: 2	Verboten?: Ja
	Reichweite: Extrem Groß	Sonstiges: Explosion 10, Sperrig 3, Gelenkt 3, Panzerbrechend 1, Vorbereitung 1, Begrenzte Munition 8
	Belastung: 7	Notes:
	Mod Plätze: 4	

Raketenwerfer (Sienar Fleet Systems RPS-6 Smart-Raketenwerfer)

	Fähigkeit: Artillerie	Preis: 3,200
	Schaden: 15	Seltenheit: 8
	Kritisch: 2	Verbot?: Ja
	Reichweite: Extrem Groß	Sonstige: Explosion 7, Sperrig 3, Gelenkt 5, Panzerbrechend 1, Vorbereitung 1, Begrenzte Munition 6
	Belastung: 5	Notiz:
	Mod Plätze: 2	

Raketenwerfergewehr (Kelvarek Consolidated Arms RLR-331

„Bulldog“)

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 2200
	Schaden: 10	Seltenheit: 7
	Kritisch: 4	Verbot?: Ja
	Reichweite: Extrem Groß	Sonstige: Explosion 8, Sperrig 3, Gelenkt 3, Begrenzte Munition 6
	Belastung: 6	Notiz: 100 Credits für jeden standard Torpedo mit Seltenheit von 5
Mod Plätze: 3		

Erschütterungsrakete

	Fähigkeit: Artillerie	Preis: 200
	Schaden: 14	Seltenheit: 8
	Kritisch: 4	Verboten?: Nein
	Reichweite: Extrem Groß	Sonstiges: Explosion 10, Erschütternd 3, Desorientierend 5, Gelenkt 2
	Belastung: N/A	Notiz: Wenn Desorientierend aktiv ist, werden alle Personen in kurzer Reichweite zum Ziel beeinflusst. Wenn Erschütternd aktiv ist, werden alle Personen in Nahkampf Reichweite zum Ziel beeinflusst.
Mod Plätze: N/A		

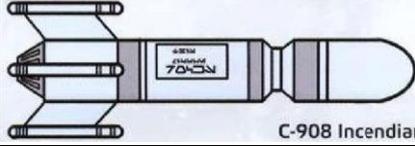
Splitterrakete

	Fähigkeit: Artillerie	Preis: 75
	Schaden: 12	Seltenheit: 7
	Kritisch: 4	Verboten?: Nein
	Reichweite: Extrem Groß	Sonstiges: Explosion 12, Gelenkt 3
	Belastung: N/A	Notiz:
Mod Plätze: N/A		

Plasmarakete

	Fähigkeit: Artillerie	Preis: 160
	Schaden: 16	Seltenheit: 8
	Kritisch: 3	Verboten?: Ja
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Explosion 14, Sperrig 3, Unpräzise 1, Durchbohrend 2
	Belastung: N/A	Notiz:
Mod Plätze: N/A		

Brandrakete

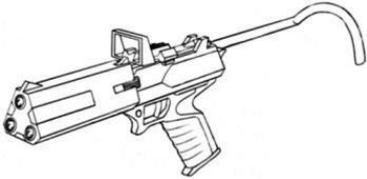
 <p>C-908 Incendiar</p>	Fähigkeit: Artillerie	Preis: 145
	Schaden: 10	Seltenheit: 7
	Kritisch: 3	Verboten?: Ja
	Reichweite: Extrem Groß	Sonstiges: Explosion 10, Verbrennen 3, Gelenkt 2
	Belastung: N/A	Notiz:
	Mod Plätze: N/A	

Mini-torpedo Werfer+Mini-Torbedos

Mon Calamari Mini-Torpedo Werfer (w/ Anti-Personen Torpedos)

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 2,000
	Schaden: 8	Seltenheit: 6
	Kritisch: 2	Verboten?: Nein
	Reichweite: Groß	Sonstiges: Explosion 6, Sperrig 2, Begrenzte Munition 2
	Belastung: 4	Notiz: 100 Credits für jeden standard Torpedo. Andere Torpedos sind separat gelistet.
	Mod Plätze: 4	

Mini-Torpedo Werfer

	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 500
	Schaden: 0	Seltenheit: 7
	Kritisch: N/A	Verboten?: Nein
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Begrenzte Munition 3
	Belastung: 3	Notiz: 100 Credits für jeden standard Torpedo. Andere Torpedos sind separat gelistet. Werte des geladenene Torbedos werden als schaden übernommen.
	Mod Plätze: 0	

Handgelenk Raketenwerfer (Sienar Fleet Systems WRL-1X Model)

	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 2,500
	Schaden: 6	Seltenheit: 6
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Groß	Sonstiges: 1 Schuss, Durchbohrend 4
	Belastung: 1	Notiz: Zwei Komplikationswürfel wenn Person durchsucht wird.
	Mod Plätze: 0	

Panzerbrechender Mini-Torpedo

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 150
	Schaden: 12	Seltenheit: 6
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Explosion 2, Begrenzte Munition 1, Durchbohren 4
	Belastung: 1	Notiz:
	Mod Plätze: 0	

Tinten Mini-Torpedo

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 50
	Schaden: 0	Seltenheit: 5
	Kritisch: N/A	Verboten?: Nein
	Reichweite: Groß	Sonstiges: Explosion 0, Desorientieren 4, Begrenzte Munition 1
	Belastung: 1	Notiz: Effekt wirkt 4 Runden. Weitere 4 in ruhigem Wasser.
	Mod Plätze: 0	

Ionen Mini-Torpedo

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 150
	Schaden: 10	Seltenheit: 6
	Kritisch: 2	Verboten?: Nein
	Reichweite: Groß	Sonstiges: Explosion 8, Ionenschaden, Begrenzte Munition 1
	Belastung: 1	Notiz: : Keinen Effekt auf Organische, außer einen kleinen Stich.
	Mod Plätze: 0	

Flechette Mini-Torpedo

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 175
	Schaden: 6	Seltenheit: 5
	Kritisch: 2	Verboten?: Nein
	Reichweite: Groß	Sonstiges: Explosion 5, Begrenzte Munition 1, Tödlich 2
	Belastung: 1	Notiz: :
	Mod Plätze: 1	

Netz Mini-Torpedo

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 100
	Schaden: 0	Seltenheit: 5
	Kritisch: N/A	Verboten?: Nein
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Explosion 0, Verstrickend 6, Begrenzte Munition 1
	Belastung: 1	Notiz:
Mod Plätze: 0		

Betäubungs Mini-Torpedo

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 300
	Schaden: 8	Seltenheit: 5
	Kritisch: 2	Verboten?: Nein
	Reichweite: Groß	Sonstiges: Explosion 4, Erschütternd 2, Begrenzte Munition 1, Betäubungsschaden
	Belastung: 1	Notiz:
Mod Plätze: 0		

Brand Mini-Torpedo

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 175
	Schaden: 6	Seltenheit: 5
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: Explosion 6, Verbrennend 2, Begrenzte Munition 1
	Belastung: 1	Notiz:
Mod Plätze: 1		

Explosiv Mini-Torpedo

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 150
	Schaden: 7	Seltenheit: 4
	Kritisch: 2	Verboten?: Nein
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: Explosion 6, Begrenzte Munition 1
	Belastung: 1	Notiz:
Mod Plätze: 1		

Nicht tödliche/ betäubende Fernkampf Waffen

Multi-Gel Gewehr

	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 250
	Schaden: 2	Seltenheit: 1
	Kritisch: N/A	Verboten?: Nein
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: Desorientierend 1, Verstrickend 4, Niederschlagend
	Belastung: 2	Notiz: erhalte 1 Erfolgssymbol bei Mechanik checks um Droiden, Vehikel, und Schiffe zu reparieren. SL können 2 Bedrohungs - oder 1 Verzweiflungssymbol nutzen damit Munition leer ist.
	Mod Plätze: 1	

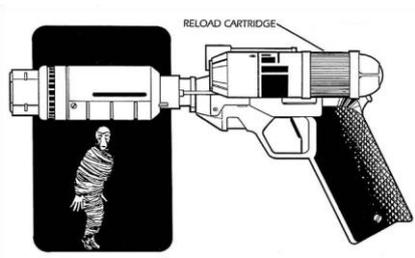
Mon Calamari Battle Baton

	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 250
	Schaden: 5	Seltenheit: 6
	Kritisch: 4	Verboten?: Nein
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Betäubungseinstellung
	Belastung: 1	Notiz:
	Mod Plätze: 1	

Netzgewehr (Palandrix AO14 Aranea)

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 750
	Schaden: 3	Seltenheit: 5
	Kritisch: N/A	Verboten?: Nein
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: Verstrickend 5, Begrenzte Munition 1, Niederwerfend
	Belastung: 4	Notiz:
	Mod Plätze: 2	

Fessel Pistole

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 500
	Schaden: 1	Seltenheit: 5
	Kritisch: 4	Verboten?: Nein
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: Verstrickend 3
	Belastung: 2	Notiz:
	Mod Plätze: 1	

Schwere Betäubungspistole (Corelian Arms KO-2 Taser Model)

	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 650
	Schaden: 8	Seltenheit: 5
	Kritisch: -	Verboten?: Nein
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: Betäubungsschaden
	Belastung: 2	Notiz:
	Mod Plätze: 3	

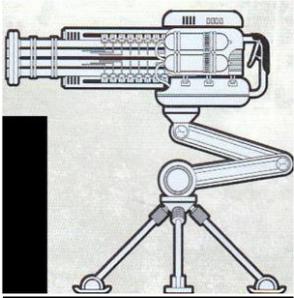
Betäubungs Gewehr (BlasTech LBR-9)

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 2800
	Schaden: 10	Seltenheit: 4
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Groß	Sonstiges: Betäubungsschaden, Desorientierend 2
	Belastung: 6	Notiz:
	Mod Plätze: 4	

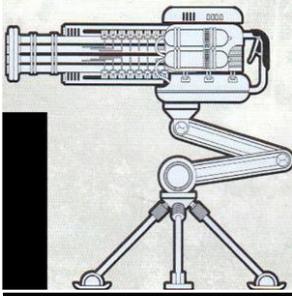
Impulsgewehr (Corondexx VES-700)

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 950
	Schaden: 8	Seltenheit: 6
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Explosion 6, Betäubungs Modus
	Belastung: 4	Notiz:
	Mod Plätze: 3	

Repulsorkanone

	Fähigkeit: Artillerie	Preis: 1080
	Schaden: 3	Seltenheit: 7
	Kritisch: 6	Verboten?: Nein
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Niederwerfend, Explosion 3, Erschütternd 1, Vorbereitung 1, Geringe Feuerrate 1
	Belastung: 5	Notiz: Bei einem Verzweiflungssymbol, könnte der Nutzer durch den Druck für 2 Runden außergefecht sein.
	Mod Plätze: 1	

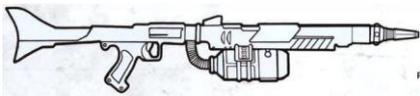
Repulsorkanone (Nova Design „Impact“ Repulsor Kanone)

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 200
	Schaden: 3	Seltenheit: 3
	Kritisch: 5	Verboten?: Nein
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: Niederwerfend
	Belastung: 5	Notiz: Bei einem Verzweiflungssymbol, könnte der Nutzer durch den Druck für 2 Runden außergefecht sein.
	Mod Plätze: 0	

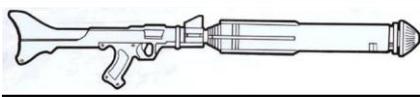
Repulsorgewehr (SakTek D-29)

	Fähigkeit: Artillerie	Preis: 1,550
	Schaden: 8	Seltenheit: 7
	Kritisch: 4	Verboten?: Nein
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Desorientierend 3, Niederwerfend, Betäubungsschaden
	Belastung: 3	Notiz:
	Mod Plätze: 3	

Befriedungsgewehr (Merr-Sonn R-88 Unterdrücker)

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 2,000
	Schaden: 8	Seltenheit: 5
	Kritisch: N/A	Verboten?: Nein
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Explosion 5, Desorientierend 3, Betäubungsschaden
	Belastung: 4	Notiz: Betäubungsflüssigkeit kann durch das Tragen schwerer Kleidung und einer Atemmaske negiert werden.
	Mod Plätze: 2	

Schallgewehr (Telex-Delcor SWE/2)

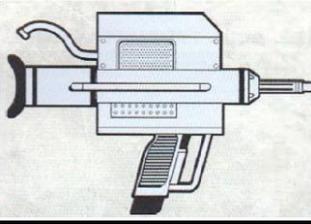
	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 1200
	Schaden: 8	Seltenheit: 6
	Kritisch: 6	Verboten?: Nein
	Reichweite: Groß	Sonstiges: Erschütternd 1, Geringe Feuerrate 1, Betäubungsschaden
	Belastung: 4	Notiz:
	Mod Plätze: 0	

Stokhli Sprühstab

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 2500
	Schaden: 0	Seltenheit: 8
	Kritisch: N/A	Verboten?: Nein
	Reichweite: Groß	Sonstiges: Präzise 2, Verstrickend 4, Geringe Feuerrate 1, Betäubung 8
	Belastung: 4	Notiz: Kann als Nahkampfwaffe verwendet werden: Schaden +2, Unpräzise 1, Betäubungsschaden
	Mod Plätze: 0	

Projektilwerfer Pistolen

Nagelpistole

	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 900
	Schaden: 4	Seltenheit: 1
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Verstrickend 1, Unpräzise 2, Begrenzte Munition 1
	Belastung: 4	Notiz: Reduziert die Schwierigkeit, kritische Treffer an Fahrzeugen und Raumschiffen zu reparieren, um 1.
	Mod Plätze: 1	

Projektilwerfer Pistole

	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 100
	Schaden: 4	Seltenheit: 3
	Kritisch: 5	Verboten?: Nein
	Reichweite: Kurz	Sonstiges:
	Belastung: 1	Notiz:
	Mod Plätze: 0	

Projektilwerfer Pistole (Kelvarek KD-30 Dissuader)

	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 350
	Schaden: 4	Seltenheit: 6
	Kritisch: 5	Verboten?: Nein
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: Durchbohrend 2, Tödlich 1
	Belastung: 2	Notiz:
	Mod Plätze: 0	Das getroffene Ziel erleidet zu Beginn seiner nächsten 2 Runden 1 Wunde (unabhängig von Absorption).

Projektilwerfer Pistole (Talus ASP-9 Vrelt Autopistole)

	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 150
	Schaden: 4	Seltenheit: 4
	Kritisch: 5	Verboten?: Nein
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: Vollautomatisch
	Belastung: 1	Notiz:
	Mod Plätze: 0	

Projektilwerfer Pistole (Xet Model C Fünfer)

	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 200
	Schaden: 5	Seltenheit: 4
	Kritisch: 4	Verboten?: Nein
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: Präzise 1, Begrenzte Munition 5
	Belastung: 2	Notiz:
	Mod Plätze: 1	

Projektilwerfer Gewehre

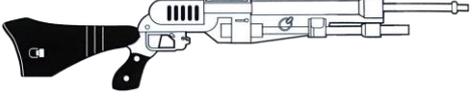
Projektilwerfer Gewehr

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 250
	Schaden: 7	Seltenheit: 3
	Kritisch: 5	Verboten?: Nein
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Sperrig 2
	Belastung: 5	Notiz:
	Mod Plätze: 1	

Projektilwerfer Gewehr (Adostic Arms 8-Gauge Streugewehr)

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 550
	Schaden: 7	Seltenheit: 4
	Kritisch: 6	Verboten?: Nein
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: Explosion 3, Niederwerfend
	Belastung: 3	Notiz:
	Mod Plätze: 2	

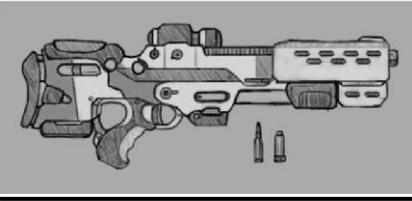
Projektilwerfer Gewehr

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 600
	Schaden: 7	Seltenheit: 5
	Kritisch: 4	Verboten?: Ja
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Verbrennend 1, Sperrig 3, Desorientierend 1
	Belastung: 4	Notiz:
	Mod Plätze: 0	

Projektilwerfer Gewehr (Coronet Arms Mark V Sand Panther Jagdgewehr)

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 1,750
	Schaden: 7	Seltenheit: 7
	Kritisch: 5	Verboten?: Nein
	Reichweite: Groß	Sonstiges: Präzise 1, Sperrig 2
	Belastung: 5	Notiz:
	Mod Plätze: 2	

Projektilwerfer Gewehr (Czerka Arms KS-23 Hammer)

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 1,500
	Schaden: 8	Seltenheit: 5
	Kritisch: 4	Verboten?: Nein
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: Explosion 6, Niederwerfend
	Belastung: 5	Notiz:
	Mod Plätze: 4	

Projektilwerfer Gewehr (Czerka Arms Model 38 Scharfschützengewehr)

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 3,000
	Schaden: 8	Seltenheit: 6
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Extrem Groß	Sonstiges: Präzise 2, Durchbohrend 3
	Belastung: 5	Notiz: Wenn nicht auf Bestellung, besteht kein Präzise 2 bis mit einer schweren Mechanik Probe dies modofiziert wird.
	Mod Plätze: 4	

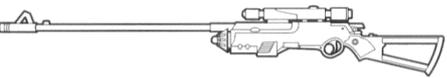
Projektilwerfer Gewehr (Czerka Arms Model 57 Siedlergewehr)

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 500
	Schaden: 7	Seltenheit: 6
	Kritisch: 5	Verboten?: Nein
	Reichweite: Groß	Sonstiges: Präzise 1, Sperrig 2
	Belastung: 5	Notiz:
	Mod Plätze: 4	

Projektilwerfer Gewehr (Field Sports Model 77 Luftgewehr)

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 1,100
	Schaden: 6	Seltenheit: 6
	Kritisch: N/A	Verboten?: Nein
	Reichweite: Groß	Sonstiges: Durchbohren 4, Betäubungsschaden
	Belastung: 3	Notiz: Wenn SmartTranq-Munition geladen ist: Das getroffene Ziel muss einen mittelschwere Widerstandsprobe würfeln um 5 Erschöpfung und 2 weitere Erschöpfung für jedes Bedrohungssymbol zu vermeiden. Bei einem Verzweiflungssymbol muss die Probe wiederholt werden mit der nächst höheren Schwierigkeit
	Mod Plätze: 3	

Projektilwerfer Gewehr (Selonianisches LD-1 Scharfschützengewehr)

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 1,500
	Schaden: 5	Seltenheit: 7
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Vollautomatisch, Durchbohrend 1
	Belastung: 4	Notiz: Munition ist kaum außerhalb des corellianischen Systems zu finden.
	Mod Plätze: 2	

Projektilwerfer Gewehr (Vodranisches Jagdgewehr)

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 800
	Schaden: 7	Seltenheit: 7
	Kritisch: 4	Verboten?: Nein
	Reichweite: Groß	Sonstiges: Sperrig 2
	Belastung: 4	Notiz:
	Mod Plätze: 2	

Projektilwerfer

MP+Sturmgewehr+Minigun

Projektilwerfer Maschinen Pistole (Arakyd Industries Accelerated

Charged Particle (ACP))

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 1000
	Schaden: 7	Seltenheit: 6
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Vollautomatisch, Betäubend
	Belastung: 3	Notiz:
	Mod Plätze: 1	

Projektilwerfer Sturmgewehr

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 250
	Schaden: 6	Seltenheit: 4
	Kritisch: 5	Verboten?: Nein
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: Vollautomatisch, Unpräzise 1
	Belastung: 4	Notiz: SLs haben die Möglichkeit bei 2 Bedrohungssymbolen die Waffe als leergeschossen zu zählen.
	Mod Plätze: 1	

Projektilwerfer Kanone (Czerka Arms Model 134A „Buzzsaw“

Rotationskanone)

	Fähigkeit: Artillerie	Preis: 4500
	Schaden: 12	Seltenheit: 7
	Kritisch: 3	Verboten?: Ja
	Reichweite: Groß	Sonstiges: Vollautomatisch, Sperrig 5, Durchbohrend 3
	Belastung: 8	Notiz: Kann nur vollautomatisch schießen, 3x Bedrohungs- oder 1x Verzweiflungssymbol damit die Waffe klemmt. Ein Manöver für Behebung
	Mod Plätze: 4	

Projektilwerfer Kanone (Arakyd Industries LS-150)

	Fähigkeit: Artillerie	Preis: 3200
	Schaden: 13	Seltenheit: 5
	Kritisch: 3	Verboten?: Ja
	Reichweite: Groß	Sonstiges: Vollautomatisch, Sperrig 5, Durchbohrend 2
	Belastung: 8	Notiz: Kann nur vollautomatisch schießen, 3x Bedrohungs- oder 1x Verzweiflungssymbol damit die Waffe klemmt. Ein Manöver für Behebung
	Mod Plätze: 3	

Projektilwerfer Schrotflinten

Projektilwerfer Schrotflinte (Czerka Arms Model 4 „Thunderhead“)

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 700
	Schaden: 7	Seltenheit: 5
	Kritisch: 4	Verboten?: Nein
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: Explosion 5, Niederwerfend, Tödlich 1
	Belastung: 4	Notiz:
	Mod Plätze: 3	

Projektilwerfer Schrotflinte (Arakyd Industries Accelerated Charged Particle (ACP) Array Gun)

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 890
	Schaden: 6	Seltenheit: 6
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: Explosion 5, Betäubend
	Belastung: 3	Notiz:
	Mod Plätze: 3	

Erschütterungs- und Schallgewehre

Erschütterungskarabiner (Arakyd Industries LJ-40)

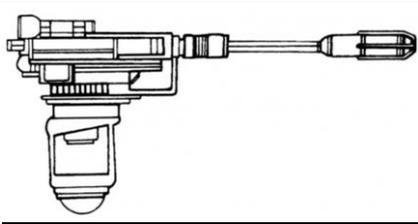
	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 2500
	Schaden: 8	Seltenheit: 8
	Kritisch: 6	Verboten?: Ja
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: Explosion 4, Erschütternd 1, Geringe Feuerrate 3, Niederwerfend
	Belastung: 4	Notiz:
	Mod Plätze: 1	

Erschütterungsgewehr (Arakyd Industries LJ-50)

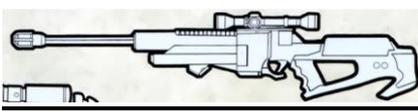
	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 2000
	Schaden: 10	Seltenheit: 7
	Kritisch: 2	Verboten?: Ja
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Explosion 4, Erschütternd 2, Geringe Feuerrate 4, Niederwerfend
	Belastung: 5	Notiz:
	Mod Plätze: 2	

Verpinen Schienenwaffen

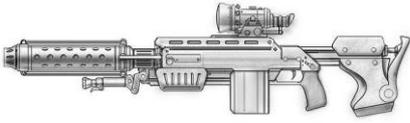
Verpinen Schienenwaffe (Pistole)

	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 15,000
	Schaden: 8	Seltenheit: 8
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Niederwerfend, Durchbohrend 2
	Belastung: 1	Notiz: Bei 2 Bedrohungs- oder 1 Verzweigungssymbol blockiert die Waffe.
	Mod Plätze: 2	

Verpinen Schienenwaffe (Gewehr)

	Fähigkeit: Fernkampf (Schwer)	Preis: 30,000
	Schaden: 12	Seltenheit: 8
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Extrem Groß	Sonstiges: Niederwerfend, Durchbohrend 4
	Belastung: 3	Notiz: Bei 2 Bedrohungs- oder 1 Verzweigungssymbol blockiert die Waffe.
	Mod Plätze: 3	

Verpinen Schienenwaffe (Schweres Gewehr)

	Fähigkeit: Artillerie	Preis: 45,000
	Schaden: 15	Seltenheit: 8
	Kritisch: 2	Verboten?: Nein
	Reichweite: Extrem Groß	Sonstiges: Präzise 2, Niederwerfend, Durchbohrend 6
	Belastung: 4	Notiz: Bei 2 Bedrohungs- oder 1 Verzweiflungssymbol blockiert die Waffe.
	Mod Plätze: 4	

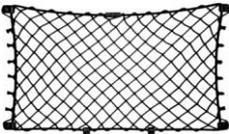
Wurfaffen & Explosives

Netze und Wurfmesser

Bola Netz

	Skill: Fernkampf (Leicht)	Preis: 20
	Schaden: 2	Seltenheit: 2
	Kritisch: N/A	Verboten?: Nein
	Reichweite: Short	Sonstiges: Verstrickend 3, Niederwerfend, Begrenzte Munition 1
	Belastung: 1 / 3	Notiz: Bei 1 Triumph ist das Ziel gefesselt und kann keine Manöver durchführen und sich nur noch durch eine extrem schwierige Athletik Probe befreien.
	Mod Plätze: 2	

Elektronetz

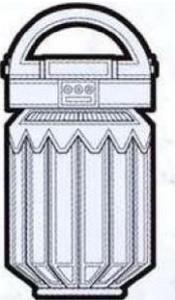
	Fähigkeit: Nahkampf	Preis: 350
	Schaden: +6	Seltenheit: 6
	Kritisch: 6	Verboten?: Nein
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Verstrickend 5, Begrenzte Munition 1, Niederwerfend, Betäubungsschaden
	Belastung: 2	Notiz:
	Mod Plätze: 0	

Wurfmesser

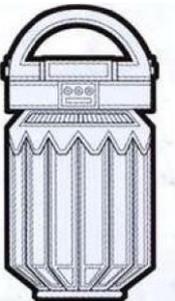
	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 65
	Schaden: +1	Seltenheit: 7
	Kritisch: 2	Verboten?: Nein
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: Durchbohrend 2, Begrenzte Munition 1
	Belastung: 1	Notiz: Handgemenge Wert zu Waffenschaden addieren.
	Mod Plätze: 0	

Granaten

Splittergranate

	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 50
	Schaden: 8	Seltenheit: 5
	Kritisch: 4	Verboten?: Nein
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: Explosion 6, Begrenzte Munition 1
	Belastung: 1	Notiz: Kann als Kontaktgranate, mit Timer (3 Runden) oder mit einem Totmannsschalter genutzt werden.
	Mod Plätze: 0	

Panzerbrechende Granate

	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 1000
	Schaden: 7	Seltenheit: 6
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Mittel	Sonstiges: Explosion 4, Begrenzte Munition 1, Durchbohrend 3
	Belastung: 3	Notiz: Kann als Kontaktgranate, mit Timer (3 Runden) oder mit einem Totmannsschalter genutzt werden.
	Mod Plätze: 1	

Erschütterungsgranate

	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 100
	Schaden: 10	Seltenheit: 5
	Kritisch: 5	Verboten?: Ja
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: Explosion 8, Erschütternd 2, Desorientierend 5, Begrenzte Munition 1
	Belastung: 1	Notiz: Kann als Kontaktgranate, mit Timer (3 Runden) oder mit einem Totmannsschalter genutzt werden. Alle personen in kurzer Reichweite werden betroffen.
	Mod Plätze: 0	

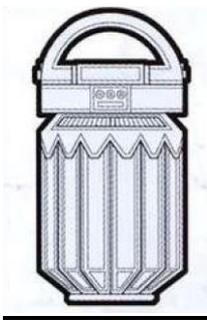
Datenlöschungsgranate

	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 100
	Schaden: N/A	Seltenheit: 7
	Kritisch: N/A	Verboten?: Nein
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: Begrenzte Munition 1
	Belastung: 1	Notiz: Jedes Gerät mit Speicher verliert die gespeicherten Daten. Droiden müssen eine schwere Widerstandsprobe leisten, oder 1 Erschöpfung + je Fehlschlagssymbol 1 Erschöpfung. Bei 3 Berohnungs- oder 1 Verzweiflungssymbol können Droiden ihre Erinnerungen verlieren.
	Mod Plätze: 0	

Schaumgranate (Merr-Sonn Munitions Inc. G-20 Granate)

	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 100
	Schaden: N/A	Seltenheit: 6
	Kritisch: N/A	Verboten?: Nein
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: Verstrickend 3, Begrenzte Munition 1
	Belastung: 1	Notiz: einfache Körperbeherrschungsprobe um den Schaum nicht in die Lunge gelangen zu lassen.
	Mod Plätze: 0	

Schwere Splittergranate

	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 75
	Schaden: 9	Seltenheit: 5
	Kritisch: 4	Verboten?: Ja
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: Explosion 7, Begrenzte Munition 1, Sperrig 2
	Belastung: 1	Notiz: Kann als Kontaktgranate, mit Timer (3 Runden) oder mit einem Totmannsschalter genutzt werden.
	Mod Plätze: 0	

Brandgranate (Merr-Sonn D-24 „Inferno“)

	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 75
	Schaden: 8	Seltenheit: 5
	Kritisch: 3	Verboten?: Ja
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: Explosion 3, Verbrennend 2, Begrenzte Munition 1
	Belastung: 1	Notiz: Kann als Kontaktgranate, mit Timer (3 Runden) oder mit einem Totmannsschalter genutzt werden.
	Mod Plätze: 0	

Brandgranate (Merr-Sonn WP-19)

A red and black cylindrical grenade with a silver handle and a black cap.	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 125
	Schaden: 8	Seltenheit: 5
	Kritisch: 3	Verboten?: Ja
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: Explosion 8, Verbrennend 4, Begrenzte Munition 1
	Belastung: 1	Notiz: Kann als Kontaktgranate, mit Timer (3 Runden) oder mit einem Totmannsschalter genutzt werden.
	Mod Plätze: 0	

Kryogranate (Merr-Sonn WW-41)

A long, thin, purple and black cylindrical grenade with a silver handle.	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 220
	Schaden: 8	Seltenheit: 7
	Kritisch: 2	Verboten?: Nein
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: Explosion 6, Desorientierend 3, Verstrickend 3, Tödlich 2, Begrenzte Munition 1
	Belastung: 1	Notiz: Kann als Kontaktgranate, mit Timer (3 Runden) oder mit einem Totmannsschalter genutzt werden. 1x Unterstützungswürfel, wenn damit versucht wird ein Feuer zu löschen.
	Mod Plätze: 0	

Blauschatten Granate (Blauschatten-Virus)

A spherical grenade with a black body, yellow accents, and a red symbol on the side.	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 2000
	Schaden: 3	Seltenheit: 9
	Kritisch: 3	Verboten?: Ja
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: Explosion 3, Begrenzte Munition 1
	Belastung: 1	Notiz: Alle Ziele die mind. 1x Wunden von der Granate erlitten haben, oder in mittlerer Reichweite kein Atemgerät, keine Rüstung mit Versiegelung oder ähnlicher Schutzausrüstung haben, müssen eine extrem schwere Widerstands-Probe würfeln. Bei Nichtgelingen: 2 Wunden + 2 Erschöpfung pro Bedrohungssymbol + ein kritische Verletzung mit +50. Bei 1x Verzweiflungssymbol muss die Probe in der nächsten Runde wiederholt werden.
	Mod Plätze: 0	

Ionengranate



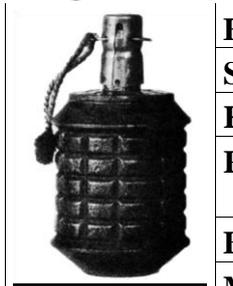
Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 65
Schaden: 10	Seltenheit: 4
Kritisch: 5	Verboten?: Nein
Reichweite: Kurz	Sonstiges: Explosion 7, Desorientierend 5, Betäubungsschaden (Droiden), Begrenzte Munition 1, Ionenschaden
Belastung: 1	Notiz: Kann als Kontaktgranate, mit Timer (3 Runden) oder mit einem Totmannsschalter genutzt werden.
Mod Plätze: 0	

K.O.-Gasgranate



Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 120
Schaden: 12	Seltenheit: 5
Kritisch: N/A	Verboten?: Nein
Reichweite: Kurz	Sonstiges: Explosion 10, Betäubungsschaden, Begrenzte Munition 1
Belastung: 1	Notiz: Hat keinen Effekt gegen Ziele mit Atemmasken oder ähnlichen Vorrichtungen.
Mod Plätze: 0	

Gasgranate (Goseia Heavy Industries Concerns „Mercy“ Granate)



Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 175
Schaden: 5	Seltenheit: 8
Kritisch: N/A	Verboten?: Nein
Reichweite: Kurz	Sonstiges: Explosion 5, Begrenzte Munition 1, Betäubungsschaden
Belastung: 1	Notiz: Hat keinen Effekt gegen Ziele mit Atemmasken oder ähnlichen Vorrichtungen. Eine schwere Widerstands-Probe um Halluzinationen zu vermeiden, andernfalls 1 Runde Desorientiert pro Bedrohungssymbol.
Mod Plätze: 0	

Lärmgranate (Merr-Sonn N-4 Lärmgranate)



Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 150
Schaden: 4	Seltenheit: 5
Kritisch: 6	Verboten?: Nein
Reichweite: Kurz	Sonstiges: Explosion 4, Begrenzte Munition 1, Betäubungsschaden, Erschütternd 1
Belastung: 1	Notiz:
Mod Plätze: 0	

Blendgranate

	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 150
	Schaden: 4	Seltenheit: 5
	Kritisch: 6	Verboten?: Nein
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: Explosion 4, Betäubungsschaden, Erschütternd 1, Begrenzte Munition 1
	Belastung: 1	Notiz:
	Mod Plätze: 0	

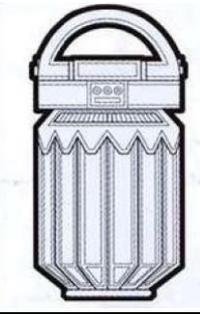
Plasmagranate

	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 125
	Schaden: 12	Seltenheit: 6
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: Explosion 10, Begrenzte Munition 1
	Belastung: 1	Notiz: Kann als Kontaktgranate, mit Timer (3 Runden) oder mit einem Totmannsschalter genutzt werden.
	Mod Plätze: 0	

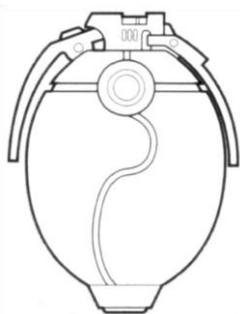
Giftgasgranate

	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 50
	Schaden: N/A	Seltenheit: 5
	Kritisch: N/A	Verboten?: Nein
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: Explosion 2, Begrenzte Munition 1
	Belastung: 1	Notiz: Hat keinen Effekt gegen Ziele mit Atemmasken oder ähnlichen Vorrichtungen. Kann mit jedem tödlichen Gas bestückt werden.
	Mod Plätze: 0	

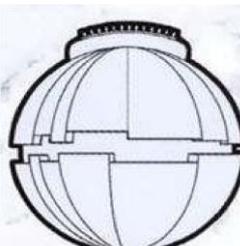
Betäubungsgranate

	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 75
	Schaden: 8	Seltenheit: 4
	Kritisch: N/A	Verboten?: Nein
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: Desorientierend 3, Betäubungsschaden, Explosion 8, Begrenzte Munition 1
	Belastung: 1	Notiz: Kann als Kontaktgranate oder mit Timer (3 Runden) genutzt werden.
	Mod Plätze: 0	

Betäubungsgranate (Sporen/B)

	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 400
	Schaden: 6	Seltenheit: 5
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: Explosion 6, Erschütternd 2, Begrenzte Munition 1, Betäubungsschaden
	Belastung: 1	Notiz: Wird ein Ziel getroffen, wird ein Schwierigkeitswürfel gerollt. Bei einem Verzweigungssymbol erleidet das Ziel 6 Erschöpfung und verliert pro Runde 1 Erschöpfung. Eine schwere Medizin Probe stoppt diesen Effekt.
Mod Plätze: 0		

Thermal Detonator

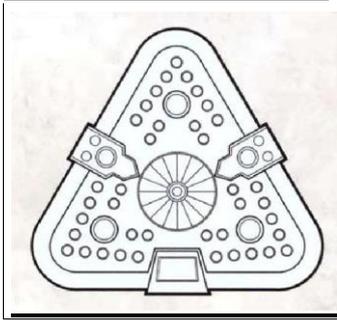
	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 2,000
	Schaden: 20	Seltenheit: 8
	Kritisch: 2	Verboten?: Ja
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: Explosion 15, Panzerbrechend 1, Tödlich 4, Begrenzte Munition 1
	Belastung: 1	Notiz: Jedes Verzweigungssymbol resultiert in eine zu frühe Sprengung und der Benutzer erhält den vollen Schaden (Nur Explosionsschaden, wenn ein Manöver genommen wird um sich in Sicherheit zu bringen). Kann als Kontaktgranate, mit Timer (3 Runden) oder mit einem Totmannsschalter genutzt werden.
Mod Plätze: 0		

Thermal-Hohlgranate

	Fähigkeit: Fernkampf (Leicht)	Preis: 3500
	Schaden: 20	Seltenheit: 5
	Kritisch: 2	Verboten?: ja
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: Panzerbrechend 2, Tödlich 5, Begrenzte Munition 1
	Belastung: 1	Notiz: Jedes Verzweigungssymbol resultiert in eine zu frühe Sprengung und der Benutzer erhält den vollen Schaden (Nur Explosionsschaden, wenn ein Manöver genommen wird um sich in Sicherheit zu bringen). Kann als Kontaktgranate, mit Timer (3 Runden) oder mit einem Totmannsschalter genutzt werden.
Mod Plätze: 0		

Sprengsätze und Bomben

Anti-Personen Mine



Fähigkeit: Mechanik	Preis: 850
Schaden: 12	Seltenheit: 6
Kritisch: 3	Verboten?: Ja
Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Explosion 4, Tödlich 4, Begrenzte Munition 1
Belastung: 3	Notiz:
Mod Plätze: 0	

Anti-Fahrzeug Mine



Fähigkeit: Mechanik	Preis: 1,400
Schaden: 25	Seltenheit: 6
Kritisch: 2	Verboten?: Ja
Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Explosion 2, Panzerbrechend 4, Begrenzte Munition 1
Belastung: 4	Notiz: Besitzt Druckschalter und Repulsorfeld-Sensoren
Mod Plätze: 0	

Betäubungsmine



Fähigkeit: Mechanik	Preis: 200
Schaden: 6	Seltenheit: 6
Kritisch: N/A	Verboten?: Nein
Reichweite: Kurz	Sonstiges: Betäubungsschaden, Begrenzte Munition 1
Belastung: 1	Notiz: Jeder Getroffene muss eine schwere Widerstandsprüfung bestehen oder wird bis zum Ende der Begegnung bewegungsunfähig, Hat keinen Effekt auf nicht atmende Ziele.
Mod Plätze: 0	

Detonitband (Merr-Sonn Flex-5)



Fähigkeit: Mechanik	Preis: 30
Schaden: 5	Seltenheit: 4
Kritisch: N/A	Verboten?: Nein
Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Begrenzte Munition 1
Belastung: 1	Notiz: Mehrere Streifen übereinander fügen +2 Schaden hinzu.
Mod Plätze: 0	

Detonator



Fähigkeit: Mechanik	Preis: 50
Schaden: 15	Seltenheit: 2
Kritisch: N/A	Verboten?: Nein
Reichweite: Kurz	Sonstiges:
Belastung: 2	Notiz: Mehrere Ladungen fügen +10 Schaden hinzu.
Mod Plätze: 0	

Aerosol-/Druckluftbombe



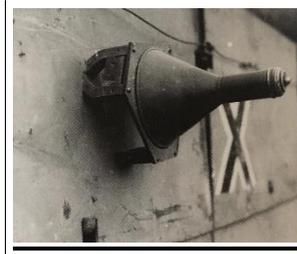
Fähigkeit: Mechanik	Preis: 150
Schaden: 9	Seltenheit: 2
Kritisch: N/A	Verboten?: Nein
Reichweite: Mittel	Sonstiges: Erschütternd 1, Niederwerfend
Belastung: 3	Notiz: Für jede weitere Ladung fügt +1 Erschütternd hinzu. Mehrere Ladungen fügen +10 Schaden hinzu. Bei 1x Verzweigungssymbol Ladung detoniert beim anbringen.
Mod Plätze: 0	

Plasmabombe



Fähigkeit: Mechanik	Preis: 200
Schaden: 9	Seltenheit: 4
Kritisch: N/A	Verboten?: Ja
Reichweite: Mittel	Sonstiges: Verbrennend 1
Belastung: 2	Notiz: Für jede weitere Ladung fügt +1 Verbrennend hinzu. Mehrere Ladungen fügen +6 Schaden hinzu.
Mod Plätze: 0	

Hohlladung



Fähigkeit: Mechanik	Preis: 500
Schaden: 15	Seltenheit: 4
Kritisch: N/A	Verboten?: Nein
Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Panzerbrechend 1, Tödlich 1
Belastung: 2	Notiz: Für jede weitere Ladung fügt +1 Panzerbrechend und Tödlich hinzu. Mehrere Ladungen fügen +5 Schaden hinzu.
Mod Plätze: 0	

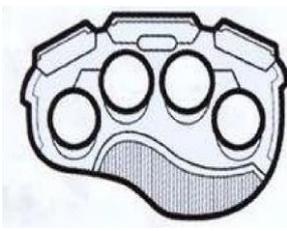
Faustwaffen

Der Basisschaden der Waffen wird durch den Stärkewert des Chars + den angegebenen Schaden errechnet. Nicht negierte Erfolgssymbole werden wie üblich dem Basiswert hinzugefügt.

Schlaghandschuhe

	Fähigkeit: Handgemenge	Preis: 500
	Schaden: +4	Seltenheit: 6
	Kritisch: 4	Verboten?: Ja
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Unpräzise 1
	Belastung: 2	Notiz: Jeder erfolgreiche Treffer fordert 1 Erschöpfung vom Benutzer. Das Ziel erleidet keine Erschöpfung.
	Mod Plätze: 0	

Schlagring

	Fähigkeit: Handgemenge	Preis: 25
	Schaden: +1	Seltenheit: 0
	Kritisch: 4	Verboten?: Nein
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Desorientierend 3
	Belastung: 1	Notiz: 1 Koplifikationswürfel um dies am Körper einer Person zu finden.
	Mod Plätze: 0	

Elektroschlagring

	Fähigkeit: Handgemenge	Preis: 500
	Schaden: +4	Seltenheit: 6
	Kritisch: 4	Verboten?: Ja
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Unpräzise 1
	Belastung: 2	Notiz: Jeder erfolgreiche Treffer fordert 1 Erschöpfung vom Benutzer. Das Ziel erleidet keine Erschöpfung.
	Mod Plätze: 0	

Cortosis Handschuh (Veredelt)

	Fähigkeit: Handgemänge	Preis: 1,000
	Schaden: +1	Seltenheit: 7
	Kritisch: 4	Verboten?: Nein
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Cortosis
	Belastung: 3	Notiz: Beim Kontakt mit einem Lichtschwert 3 Bedrohungs- oder 1 Verzweiflungssymbol nutzen damit das Lichtschwert deaktiviert wird. Aus der Sicht des spielenden Charakters das selbe nur mit positivem Würfelsymbolen.
	Mod Plätze: 2	

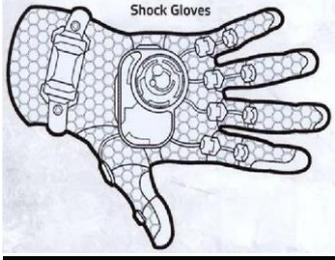
Exohandschuh (Mephilis Corporation)

	Fähigkeit: Handgemänge	Preis: 2000
	Schaden: +2	Seltenheit: 4
	Kritisch: 4	Verboten?: Nein
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Niederwerfend
	Belastung: 2	Notiz: Pro Handschuh +1 auf Stärke. Als eine Aktion, kann mit einer mittelschweren Probe auf Fernkampf (Leicht) ein Gegenstand in mittlerer Reichweite mit den integrierten Seilwerfern getroffen werden. Bei Erfolg, kann im nächsten Zug, als Manöver, der Träger sich zum Objekt ziehen lassen, oder, wenn es leicht genug ist, dass Objekt heranziehen.
	Mod Plätze: 1	

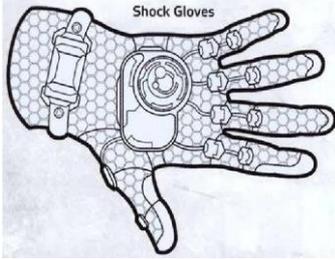
Nadelhandschuhe

	Fähigkeit: Handgemänge	Preis: 750
	Schaden: +1	Seltenheit: 8
	Kritisch: 5	Verboten?: Ja
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges:
	Belastung: 1	Notiz: Kann mit 1 Dosis Gift befüllt werden. Jeder Treffer vergiftet das Ziel. 3 Koplifikationswürfel um erkennen zu können, dass es sich um präparierte Handschuhe handelt.
	Mod Plätze: 0	

Schockhandschuhe (Innenfläche)

	Fähigkeit: Handgemänge	Preis: 300
	Schaden: +1	Seltenheit: 2
	Kritisch: 5	Verboten?: Nein
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Betäubung 3
	Belastung: 0	Notiz:
	Mod Plätze: 1	

Schockhandschuhe (Rückhand)

	Fähigkeit: Handgemänge	Preis: 2.000
	Schaden: +1	Seltenheit: 4
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Ersschütternd 1, Betäubungsschaden, Geringe Feuerrate 1
	Belastung: 0	Notiz:
	Mod Plätze: 2	

Handschlinge



Fähigkeit: Handgemänge	Preis: 50
Schaden: 0	Seltenheit: 2
Kritisch: 0	Verboten?: Nein
Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Betäubend
Belastung: 1	Notiz: Bei erfolgreichem Schlingen um den Hals des Gegners, wird für jede nächste Probe 1x Verstärkungswürfel in den Spielerpool gelegt. Andersherum kommt ein Komplikationswürfel in den Gegnerpool. Würfelanzahl erhöht sich pro Runde um 1.
Mod Plätze: 0	

Schockstiefel



Fähigkeit: Handgemänge	Preis: 1,250
Schaden: +1	Seltenheit: 5
Kritisch: 5	Verboten?: Nein
Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Desorientierend 3, Betäubung 3
Belastung: 2	Notiz: 1 Koplikationswürfel um erkennen zu können, dass es sich um präparierte Stiefel handelt.
Mod Plätze: 0	

Betäubungsmantel



Fähigkeit: Handgemänge	Preis: 1.500
Schaden: 7	Seltenheit: 4
Kritisch: 3	Verboten?: Nein
Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Begrenzte Munition 3, Betäubungsschaden
Belastung: 2	Notiz: Wenn der Benutzer von einem Faus- oder Nahkampfangriff getroffen wird, Erleidet der Angreifer ebenfalls Schaden.
Mod Plätze: 0	

Versteckte Vibroklinge (Prax Arms Model S-1)

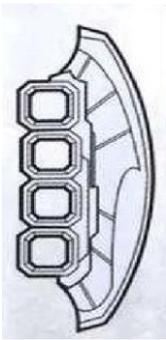


Fähigkeit: Nahkampfwaffen	Preis: 500
Schaden: +1	Seltenheit: 4
Kritisch: 3	Verboten?: Nein
Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Defensiv 1, Durchbohrend 1, Tödlich 1
Belastung: 2	Notiz: Als Paar getragen wird Zertrümmernd und Präzise 1 hinzugefügt. 1 Koplikationswürfel um dies am Körper einer Person zu finden.
Mod Plätze: 1	

Versteckte Vibro-Knöchel-Klinge

	Fähigkeit: Nahkampfwaffen	Preis: 350
	Schaden: +1	Seltenheit: 6
	Kritisch: 2	Verboten?: Nein
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Durchbohrend 1, Tödlich 1
	Belastung: 1	Notiz: 1 Koplikationswürfel um dies am Körper einer Person zu finden.
	Mod Plätze: 1	

Vibroschlagring

	Fähigkeit: Handgemänge	Preis: 350
	Schaden: +1	Seltenheit: 4
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Durchbohrend 1, Tödlich 1
	Belastung: 1	Notiz: 1 Koplikationswürfel um dies am Körper einer Person zu finden.
	Mod Plätze: 0	

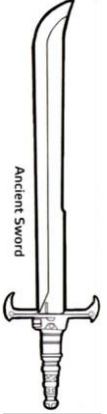
Kyuzo-Petars

	Fähigkeit: Handgemänge	Preis: 2000 pro Paar
	Schaden: +2	Seltenheit: 7
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Durchbohrend 3, Tödlich 2
	Belastung: 1	Notiz: Wenn als Paar getragen, wird Wert Zertrümmernd und Defensiv hinzugefügt und um 1 festgelegt.
	Mod Plätze: 0	

Nahkampfwaffen

Schwerter/ Messer

Altes Schwert

	Fähigkeit: Nahkampfwaffen	Preis: 350
	Schaden: +2	Seltenheit: 8
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Defensiv 1
	Belastung: 3	Notiz:
	Mod Plätze: 1	

Gehstockklinge

	Fähigkeit: Nahkampfwaffen	Preis: 475
	Schaden: +2	Seltenheit: 6
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Defensiv 1
	Belastung: 2	Notiz: 1 Komplikationswürfel auf Wahrnehmungsproben um die Klinge im Stock zu bemerken.
	Mod Plätze: 1	

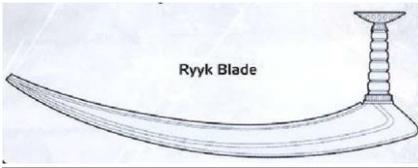
Corellianischer Entersäbel

	Fähigkeit: Nahkampfwaffen	Preis: 300
	Schaden: +3	Seltenheit: 3
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Defensiv 1, Tötlich 1
	Belastung: 2	Notiz:
	Mod Plätze: 1	

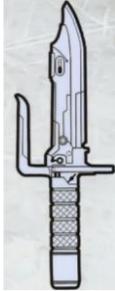
Cortosis Sword

	Fähigkeit: Nahkampfwaffen	Preis: 1350
	Schaden: +2	Seltenheit: 7
	Kritisch: 1	Verboten?: Nein
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Cortosis, Defensiv 1
	Belastung: 3	Notiz: Beim Kontakt mit einem Lichtschwert 3 Bedrohungs- oder 1 Verzweiflungssymbol nutzen damit das Lichtschwert deaktiviert wird. Aus der Sicht des spielenden Charakters das selbe nur mit positivem Würfelsymbolen.
	Mod Plätze: 2	

Ryyk Schwert (Wookiee)

	Fähigkeit: Nahkampfwaffen	Preis: 400
	Schaden: +2	Seltenheit: 8
	Kritisch: 2	Verboten?: Nein
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Sperrig 3, Defensiv 1, Hochwertig
	Belastung: 3	Notiz:
	Mod Plätze: 3	

Klingenbrecher

	Fähigkeit: Nahkampfwaffen	Preis: 250
	Schaden: +1	Seltenheit: 5
	Kritisch: 4	Verboten?: Nein
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges:
	Belastung: 1	Notiz: Defensiv 2, Durchbohrend 1, Zertrümmern
	Mod Plätze: 1	

Zeremonienklinge

	Fähigkeit: Nahkampfwaffen	Preis: 650
	Schaden: +2	Seltenheit: 7
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Defensiv 1
	Belastung: 2	Notiz: 1 Verstärkungswürfel, wenn man überzeugen möchte diese Waffe an sich zu behalten.
	Mod Plätze: 3	

Kampfmesser

	Fähigkeit: Nahkampfwaffen	Preis: 25
	Schaden: +1	Seltenheit: 1
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges:
	Belastung: 1	Notiz:
	Mod Plätze: 0	

Wildnismesser

	Fähigkeit: Nahkampfwaffen	Preis: 100
	Schaden: +1	Seltenheit: 3
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Tötlich 1
	Belastung: 2	Notiz: 1 Verstärkungswürfel für alle Überlebensproben
	Mod Plätze: 0	

Faustdolch

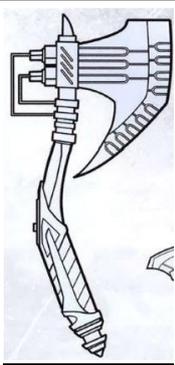
	Fähigkeit: Nahkampfwaffen	Preis: 75
	Schaden: +1	Seltenheit: 4
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Durchbohrend 1
	Belastung: 1	Notiz: 2 Komplikationswürfel wenn Person durchsucht wird.
	Mod Plätze: 1	

Philaxianisches Phasenmesser

	Fähigkeit: Lichtschwert/ Nahkampfwaffen	Preis: 1500
	Schaden: +1	Seltenheit: 8
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Durchbohrend 4, Tödlich 1
	Belastung: 1	Notiz: Ein Komplikationswürfel wenn Person durchsucht wird.
	Mod Plätze: 1	

Äxte/Gleve

Thermo-Axt (SoroSuub Model-7)

	Fähigkeit: Nahkampfwaffen	Preis: 850
	Schaden: +2	Seltenheit: 5
	Kritisch: 3	Verboten?: Ja
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Verbrennend 2, Zertrümmernd, Tötlich 1
	Belastung: 4	Notiz:
	Mod Plätze: 3	

Arg'garok

	Fähigkeit: Nahkampfwaffen	Preis: 1.000
	Schaden: +5	Seltenheit: 7
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Sperrig 5, Minderwertig 1, Durchbohrend 1, Zertrümmernd
	Belastung: 5	Notiz: Benötigt 2 Hände
	Mod Plätze: 3	

Plasma-Energie-Axt

	Fähigkeit: Lichtschwert	Preis: 7500
	Schaden: +3	Seltenheit: 8
	Kritisch: 2	Verboten?: Nein
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Sperrig 5, Panzerbrechend 1, Zertrümmernd, Tötlich 3
	Belastung: 4	Notiz:
	Mod Plätze: 3	

Mordaxt

	Fähigkeit: Nahkampfwaffen	Preis: 610
	Schaden: +3	Seltenheit: 4
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Defensiv 1, Durchbohrend 2, Sperrig 2
	Belastung: 5	Notiz: Benötigt 2 Hände
	Mod Plätze: 1	

Selonianische Gleve

	Fähigkeit: Nahkampfwaffen	Preis: 1200
	Schaden: +3	Seltenheit: 7
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges:
	Belastung: 5	Notiz: Defensiv 1, Durchbohrend 3
	Mod Plätze: 3	

Stäbe/Lanzen/Stöcke/Piken

Cortosis Stab

	Fähigkeit: Nahkampfwaffen	Preis: 2.500
	Schaden: +3	Seltenheit: 7
	Kritisch: 5	Verboten?: Nein
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Cortosis
	Belastung: 4	Notiz: Beim Kontakt mit einem Lichtschwert 3 Bedrohungs- oder 1 Verzweiflungssymbol nutzen damit das Lichtschwert deaktiviert wird. Aus der Sicht des spielenden Charakters das selbe nur mit positivem Würfelsymbolen, Benötigt 2 Hände
	Mod Plätze: 2	

Cortosis Stab (Morgukai)

	Fähigkeit: Nahkampfwaffen	Preis: 9000
	Schaden: 8	Seltenheit: 10
	Kritisch: 1	Verboten?: Ja
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Panzerbrechend 1, Defensiv 1, Cortosis
	Belastung: 3	Notiz: Beim Kontakt mit einem Lichtschwert 3 Bedrohungs- oder 1 Verzweiflungssymbol nutzen damit das Lichtschwert deaktiviert wird. Aus der Sicht des spielenden Charakters das selbe nur mit positivem Würfelsymbolen, Benötigt 2 Hände
	Mod Plätze: 0	

Elektrostab

	Fähigkeit: Nahkampfwaffen	Preis: 4500
	Schaden: 5	Seltenheit: 6
	Kritisch: 4	Verboten?: Nein
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Sperrig 3, Cortosis, Gekoppelt 1, Betäubend
	Belastung: 4	Notiz: Benötigt 2 Hände
	Mod Plätze: 3	

Drall Schockstab

	Fähigkeit: Nahkampfwaffen	Preis: 375
	Schaden: +2	Seltenheit: 4
	Kritisch:	Verboten?: Nein
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Desorientierend 3, Betäubungsschaden
	Belastung: 2	Notiz:
	Mod Plätze: 2	

Schockstab (SoroSuub Persuadierer)

	Fähigkeit: Nahkampfwaffen	Preis: 875
	Schaden: 5	Seltenheit: 6
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Erschütternd 1, Betäubungsschaden
	Belastung: 2	Notiz:
	Mod Plätze: 2	

Schockrute

	Fähigkeit: Nahkampfwaffen	Preis: 1400
	Schaden: +2	Seltenheit: 6
	Kritisch: 5	Verboten?: Nein
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Cortosis, Defensiv 1, Betäubungsschaden
	Belastung: 3	Notiz: Benötigt 2 Hände
	Mod Plätze: 1	

Amtsstab

	Fähigkeit: Nahkampfwaffen	Preis: 350
	Schaden: +2	Seltenheit: 6
	Kritisch: 4	Verboten?: Nein
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Defensiv 1, Desorientierend 2
	Belastung: 3	Notiz: 1 Verstärkungswürfel, wenn man überzeugen möchte diese Waffe an sich zu behalten. Benötigt 2 Hände.
	Mod Plätze: 2	

Mon Calamari Korallenlanze

	Fähigkeit: Nahkampfwaffen	Preis: 1000
	Schaden: +3	Seltenheit: 6
	Kritisch: 2	Verboten?: Nein
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Defensiv 1, Durchbohrend 2
	Belastung: 3	Notiz:
	Mod Plätze: 3	

Mon Calamari Energie Lanze

	Fähigkeit: Nahkampfwaffen	Preis: 1500
	Schaden: +3	Seltenheit: 6
	Kritisch: 2	Verboten?: Nein
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Sperrig 3, Durchbohrend 3
	Belastung: 4	Notiz:
	Mod Plätze: 2	

Gaffi Stock

	Fähigkeit: Nahkampfwaffen	Preis: 100
	Schaden: +2	Seltenheit: 2
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Defensiv 1, Desorientierend 3
	Belastung: 3	Notiz:
	Mod Plätze: 0	

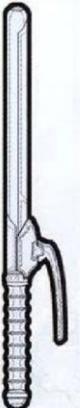
Betäubungsstock

	Fähigkeit: Nahkampfwaffen	Preis: 200
	Schaden: +2	Seltenheit: 4
	Kritisch: 6	Verboten?: Nein
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Desorientierend 2, Betäubungsschaden
	Belastung: 2	Notiz:
	Mod Plätze: 2	

Betäubungsstock (SoroSuub CS-12 Stun Master)

	Fähigkeit: Nahkampfwaffen	Preis: 575
	Schaden: 6	Seltenheit: 3
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Desorientierend 2, Betäubungsschaden
	Belastung: 1	Notiz:
	Mod Plätze: 0	

Schlagstock

	Fähigkeit: Nahkampfwaffen	Preis: 15
	Schaden: +2	Seltenheit: 1
	Kritisch: 5	Verboten?: Nein
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Desorientierend 2
	Belastung: 2	Notiz:
	Mod Plätze: 0	

Energiepike

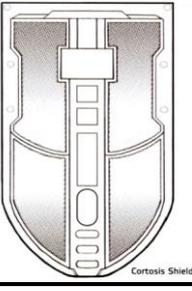
	Fähigkeit: Nahkampfwaffen	Preis: 500
	Schaden: +3	Seltenheit: 4
	Kritisch: 2	Verboten?: Nein
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Durchbohrend 2, Betäubend
	Belastung: 3	Notiz: Bei Betäubung, kein Durchbohrungseffekt, Benötigt 2 Hände
	Mod Plätze: 3	

Stoßzahnbestien Pike (Nikto)

	Fähigkeit: Nahkampfwaffen	Preis: 1050
	Schaden: +4	Seltenheit: 8
	Kritisch: 3	Verboten?: Nein
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Defensiv 1, Niederwerfend
	Belastung: 3	Notiz: Benötigt 2 Hände
	Mod Plätze: 1	

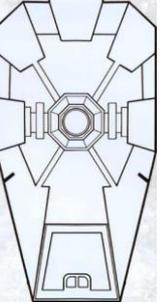
Schilde

Cortosis Schild

	Fähigkeit: Nahkampfwaffen	Preis: 900
	Schaden: 0	Seltenheit: 7
	Kritisch: 6	Verboten?: Nein
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Cortosis, Sperrig 3, Defensiv 2, Ablenkung 2
	Belastung: 4	Notiz: Beim Kontakt mit einem Lichtschwert 3 Bedrohungs- oder 1 Verzweiflungssymbol nutzen damit das Lichtschwert deaktiviert wird. Aus der Sicht des spielenden Charakters das selbe nur mit positivem Würfelsymbolen.
	Mod Plätze: 0	

Schild (Drearianisches Verteidigungs Konglomerat Activv1-

Aufruhschild)

	Fähigkeit: Nahkampfwaffen	Preis: 300
	Schaden: +0	Seltenheit: 4
	Kritisch: 6	Verboten?: Nein
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Sperrig 3, Defensiv 2, Ablenkung 2, Desorientierend 1
	Belastung: 5	Notiz:
	Mod Plätze: 1	

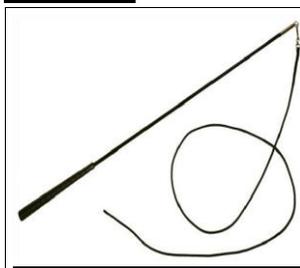
Unterarmschild



Fähigkeit: Handgemänge	Preis: 1500
Schaden: +1	Seltenheit: 8
Kritisch: 5	Verboten?: Nein
Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Ablenkung 2, Betäubungsschaden
Belastung: 1	Notiz: Zur genauen Reflektion des Schusses wird eine mittelschwere Probe auf die Lichtschwert Fähigkeit geworfen.
Mod Plätze: 0	

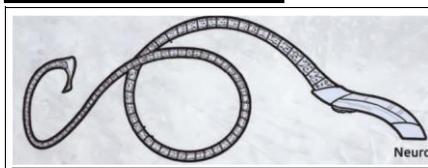
Peitschen/ Sonstiges

Peitsche



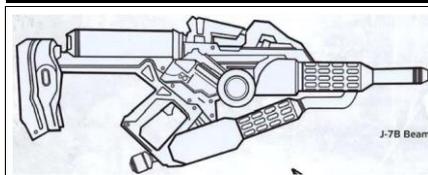
Fähigkeit: Nahkampfwaffen	Preis: 600
Schaden: +1	Seltenheit: 4
Kritisch: 5	Verboten?: Nein
Reichweite: Kurz	Sonstiges: Verstrickend 2, Betäubungsschaden
Belastung: 3	Notiz:
Mod Plätze: 1	

Neuronalpeitsche



Fähigkeit: Nahkampfwaffen	Preis: 750
Schaden: +1	Seltenheit: 6
Kritisch: 4	Verboten?: Nein
Reichweite: Kurz	Sonstiges: Desorientierend 4, Verstrickend 1, Betäubungsschaden
Belastung: 1	Notiz:
Mod Plätze: 1	

Strahlenbohrer (Corellia Mining J-7b)



Fähigkeit: Nahkampfwaffen	Preis: 250
Schaden: 9	Seltenheit: 5
Kritisch: 2	Verboten?: Nein
Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Panzerbrechend 1, Sperrig 4, Unpräzise 2, Zertrümmernd
Belastung: 6	Notiz:
Mod Plätze: 0	

Elektromag-Pulse Disruptor

	Fähigkeit: Nahkampfwaffen	Preis: 180
	Schaden: 5	Seltenheit: 5
	Kritisch: 4	Verboten?: Nein
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Desorientierend 1, Ionschaden
	Belastung: 1	Notiz:
	Mod Plätze: 0	

Hand-Kreissäge

	Fähigkeit: Nahkampfwaffen	Preis: 500
	Schaden: +2	Seltenheit: 3
	Kritisch: 4	Verboten?: Nein
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Sperrig 3, Vorbereitung 1, Tötlich 4
	Belastung: 5	Notiz: 1 ein Vorteilssymbol hinzugeben
	Mod Plätze: 4	

MSW-9 Molekularscalpell

	Fähigkeit: Nahkampfwaffen	Preis: 500
	Schaden: +0	Seltenheit: 5
	Kritisch: 2	Verboten?: Nein
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Durchbohrend 5, Tötlich 1
	Belastung: 1	Notiz: Ein Komplikationswürfel wenn Person durchsucht wird. 2 Bedrohungs- oder ein Verzweiflungssymbol damit die Waffe zerbricht.
	Mod Plätze: 1	

Impulsbohrer

	Fähigkeit: Nahkampfwaffen	Preis: 1100
	Schaden: 5	Seltenheit: 4
	Kritisch: 4	Verboten?: Nein
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Panzerbrechend 1, Sperrig 3, Unpräzise 2
	Belastung: 5	Notiz:
	Mod Plätze: 2	

Schweißgerät



Fähigkeit: Nahkampfwaffen	Preis: 1750
Schaden: 3	Seltenheit: 5
Kritisch: 2	Verboten?: Nein
Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Panzerbrechend 1, Unpräzise 2
Belastung: 4	Notiz: Fügt ein Erfolgssymbol bei Mechanikproben beim Reparieren von Droiden, Fahrzeugen und Schiffen. 1 Verzweiflungssymbol kann zu einer kritischen Verletzung für den Nutzer führen.
Mod Plätze: 0	

Vibro-Waffen

Vibro-Axt (SoroSuub BD-1 Cutter)



Fähigkeit: Nahkampfwaffen	Preis: 750
Schaden: +3	Seltenheit: 5
Kritisch: 2	Verboten?: Nein
Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Durchbohrend 2, Zertrümmernd, Tötlich 3
Belastung: 4	Notiz: Benötigt 2 Hände.
Mod Plätze: 3	

Vibro-Gleve



Fähigkeit: Nahkampfwaffen	Preis: 9755
Schaden: +2	Seltenheit: 6
Kritisch: 2	Verboten?: Nein
Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Defensiv 2, Durchbohrend 3
Belastung: 3	Notiz: Benötigt 2 Hände.
Mod Plätze: 3	

Vibro-Großschwert



Fähigkeit: Nahkampfwaffen	Preis: 900
Schaden: +3	Seltenheit: 6
Kritisch: 2	Verboten?: Nein
Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Defensiv 2, Durchbohrend 3
Belastung: 4	Notiz: Benötigt 2 Hände.
Mod Plätze: 3	

Vibro-Großschwert (SoroSuub RS01 „Ripper“)

	Fähigkeit: Nahkampfwaffen	Preis: 1050
	Schaden: +3	Seltenheit: 6
	Kritisch: 2	Verboten?: Nein
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Durchbohrend 2, Tötlich 2, Sperrig 3, Zertrümmernd, Niederwerfend
	Belastung: 4	Notiz: Benötigt 2 Hände.
	Mod Plätze: 3	

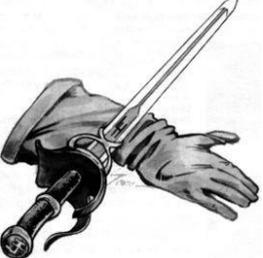
Vibromesser

	Fähigkeit: Nahkampfwaffen	Preis: 250
	Schaden: +1	Seltenheit: 3
	Kritisch: 2	Verboten?: Nein
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Durchbohrend 2, Tötlich 1
	Belastung: 1	Notiz:
	Mod Plätze: 2	

Vibro-Machete

	Fähigkeit: Nahkampfwaffen	Preis: 550
	Schaden: +2	Seltenheit: 4
	Kritisch: 2	Verboten?: Nein
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Durchbohrend 1, Zertrümmernd, Tötlich 1
	Belastung: 2	Notiz:
	Mod Plätze: 1	

Vibrorapier

	Fähigkeit: Nahkampfwaffen	Preis: 1200
	Schaden: +2	Seltenheit: 7
	Kritisch: 2	Verboten?: Nein
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Defensiv 1, Durchbohrend 5
	Belastung: 2	Notiz: Lautlos, im Gegensatz zu anderen Vibro-Waffen.
	Mod Plätze: 2	

Vibro-Säge



Fähigkeit: Nahkampfwaffen	Preis: 1500
Schaden: +4	Seltenheit: 5
Kritisch: 2	Verboten?: Nein
Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Sperrig 5, Durchbohrend 2, Zertrümmernd, Tötlich 2
Belastung: 6	Notiz: Ein Verzweiflungssymbol kann zum Selbsttreffer werden. Benötigt 2 Hände.
Mod Plätze: 3	

Vibro-Speer (Merr-Sonn Model 14 Verfolger)



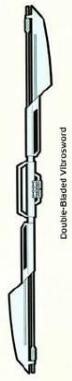
Fähigkeit: Nahkampfwaffen	Preis: 490
Schaden: +3	Seltenheit: 6
Kritisch: 2	Verboten?: Nein
Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Ddefensiv 1, Durchbohrend 2, Tötlich 2
Belastung: 4	Notiz: Benötigt 2 Hände. 2 Bedrohungssymbole = Waffe erzeugt ein lautes Geräusch, dadurch 2 Komplikationswürfel bei Überlebensproben für die Jagt.
Mod Plätze: 2	

Vibro-Schwert



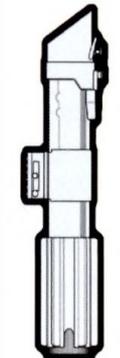
Fähigkeit: Nahkampfwaffen	Preis: 750
Schaden: +2	Seltenheit: 5
Kritisch: 2	Verboten?: Nein
Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Durchbohrend 2, Tötlich 1, Defensiv 1
Belastung: 3	Notiz:
Mod Plätze: 3	

Doppel-Vibro-Schwert

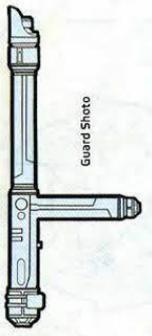
 <small>Double-Bladed Vibrosword</small>	Fähigkeit: Nahkampfwaffen	Preis: 1300
	Schaden: +2	Seltenheit: 6
	Kritisch: 2	Verboten?: Nein
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Durchbohrend 2, Tötlich 1, Defensiv 2, Gekoppelt 1, Sperrig 3
	Belastung: 4	Notiz:
Mod Plätze: 3		

Lichtschwter

Lichtschwert

	Fähigkeit: Lichtschwert/ Nahkampf (Bei nicht Machtnutzern)	Preis: 10000
	Schaden: 10	Seltenheit: 10
	Kritisch: 1	Verboten?: Ja
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Panzerbrechend 1, Zertrümmernd, Tötlich 2
	Belastung: 1	Notiz: Kann mit herkömmlichen Waffen nicht Zerstört werden. 2 Komplikations- oder 1 Herausforderungswürfel bei untrainierten Nutzern.
Mod Plätze: 0		

Tonfa-Lichtschwert

 <small>Guard Shoto</small>	Fähigkeit: Lichtschwert/ Nahkampf (Bei nicht Machtnutzern)	Preis: 9700
	Schaden: 5	Seltenheit: 10
	Kritisch: 2	Verboten?: Ja
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Panzerbrechend 1, Zertrümmernd, Defensiv 1, Ablenkung 2, Sperrig 4
	Belastung: 1	Notiz: Kann mit herkömmlichen Waffen nicht Zerstört werden. 2 Komplikations- oder 1 Herausforderungswürfel bei untrainierten Nutzern.
Mod Plätze: 3		

Lichtschwert mit Parierstange

	Fähigkeit: Lichtschwert/ Nahkampf (Bei nicht Machtnutzern)	Preis: 9700
	Schaden: 6	Seltenheit: 10
	Kritisch: 2	Verboten?: Ja
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Panzerbrechend 1, Defensiv 1, Zertrümmernd
	Belastung: 1 Mod Plätze: 4	Notiz: Kann mit herkömmlichen Waffen nicht Zerstört werden. 3 Komplikations- oder 2 Herausforderungswürfel bei untrainierten Nutzern.

Doppelklingen Lichtschwert

	Fähigkeit: Lichtschwert/ Nahkampf (Bei nicht Machtnutzern)	Preis: 18600
	Schaden: 6	Seltenheit: 10
	Kritisch: 2	Verboten?: Ja
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Panzerbrechend 1, Gekoppelt 1, Zertrümmernd, Sperrig 3
	Belastung: 2 Mod Plätze: 4	Notiz: Kann mit herkömmlichen Waffen nicht Zerstört werden. 3 Komplikations- oder 2 Herausforderungswürfel bei untrainierten Nutzern.

Bidenhänder Lichtschwert

	Fähigkeit: Lichtschwert/ Nahkampf (Bei nicht Machtnutzern)	Preis: 12000
	Schaden: 7	Seltenheit: 10
	Kritisch: 2	Verboten?: Ja
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Panzerbrechend 1, Zertrümmernd, Sperrig 3
	Belastung: 2 Mod Plätze: 3	Notiz: Kann mit herkömmlichen Waffen nicht Zerstört werden. 2 Komplikations- oder 1 Herausforderungswürfel bei untrainierten Nutzern.

Lichtlanze

	Fähigkeit: Lichtschwert/ Nahkampf (Bei nicht Machtnutzern)	Preis: 9600
	Schaden: 6	Seltenheit: 10
	Kritisch: 2	Verboten?: Ja
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Panzerbrechend 1, Zertrümmernd, Sperrig 3, Defensiv 1
	Belastung: 3 Mod Plätze: 3	Notiz: Kann mit herkömmlichen Waffen nicht Zerstört werden. 2 Komplikations- oder 1 Herausforderungswürfel bei untrainierten Nutzern.

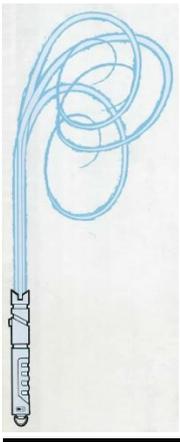
Florett-Lichtschwert

	Fähigkeit: Lichtschwert/ Nahkampf (Bei nicht Machtnutzern)	Preis: 9850
	Schaden: 5	Seltenheit: 10
	Kritisch: 2	Verboten?: Ja
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Panzerbrechend 1, Zertrümmernd, Defensiv 2
	Belastung: 1 Mod Plätze: 1	Notiz: Kann mit herkömmlichen Waffen nicht Zerstört werden. 2 Komplikations- oder 1 Herausforderungswürfel bei untrainierten Nutzern.

Shoto (Kurzes Lichtschwert)

	Fähigkeit: Lichtschwert/ Nahkampf (Bei nicht Machtnutzern)	Preis: 9300
	Schaden: 5	Seltenheit: 10
	Kritisch: 2	Verboten?: Ja
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Panzerbrechend 1, Zertrümmernd, Präzise 1
	Belastung: 1 Mod Plätze: 3	Notiz: Kann mit herkömmlichen Waffen nicht Zerstört werden. 2 Komplikations- oder 1 Herausforderungswürfel bei untrainierten Nutzern.

Lichtpeitsche

	Fähigkeit: Lichtschwert/ Nahkampf (Bei nicht Machtnutzern)	Preis: 11400
	Schaden: 4	Seltenheit: 10
	Kritisch: 4	Verboten?: Ja
	Reichweite: Kurz	Sonstiges: Verstrickend 1, Durchbohrend 5, Sperrig 4
	Belastung: 1	Notiz: Kann mit herkömmlichen Waffen nicht Zerstört werden. 2 Komplikations- oder 1 Herausforderungswürfel bei untrainierten Nutzern. Es kann keine Verbesserung an dem Lichtschwertkristall vorgenommen werden. Angriffen können nicht pariert oder reflektiert werden. Bei einer erfolgreichen Lichtschwert-Probe, können 2x Vorteilssymbole o. 1x Triumph Symbol genutzt werden, um zu verhindern, dass der Gegner das Parieren beiläufig nutzt, um Schaden zu reduzieren.
	Mod Plätze: 1	

Trainings Lichtschwert

	Fähigkeit: Lichtschwert/ Nahkampf (Bei nicht Machtnutzern)	Preis: 400
	Schaden: 6	Seltenheit: 6
	Kritisch: 1	Verboten?: Nein
	Reichweite: Nahkampf	Sonstiges: Betäubungsschaden
	Belastung: 1	Notiz: Kann mit herkömmlichen Waffen nicht Zerstört werden. 1 Komplikations- oder 1 Herausforderungswürfel bei untrainierten Nutzern.
	Mod Plätze: 5	

Schablone

Waffen Name

	Fähigkeit:	Preis:
	Schaden:	Seltenheit:
	Kritisch:	Verboten?:
	Reichweite:	Sonstiges:
	Belastung:	Notiz:
	Mod Plätze:	