

# Regeln für Universal Space Bus

Anpassungen und Materialien für Universal Space Bus

Hier finden sich die Informationen und Hinweise die Universal Space Bus betreffen.

- [Erklärungen](#)
- [Esoterische Kräfte](#)
- [Technologien und Ausrüstungsgegenstände](#)

# Erklärungen

Universal Space Bus ist ein Eigenes Universum, welches mit den Regeln für ZeroSpace Funktioniert.

## Inhaltliche Veränderungen

Im Universum von Universal Space Bus gibt es keine Eigenständige Überlichtschnelle Fortbewegung und auch keine Überlichtschnelle Kommunikation oder Sensorik. Dies bedeutet, dass die Reichweiten von Dingen eingeschränkt sind, und die Steuerung von Raumschiffen in Interplanetarem Raum durchaus Anspruchsvoller sind, als in einem Universum, in dem Überlichtschnelle Bewegung und Kommunikation möglich ist.

Hintergrundinformationen und Geschichte des Universums sind Ebenfalls vollständig anders als die des Universums von ZeroSpace. Dies bedeutet, dass die Informationen zum Szenario natürlich nicht übernommen werden. Stattdessen finden sich Informationen zum Szenario in den Informationen zum Universum von Universal Space Bus.

## Gegenstände und Technologien

Durch eine andere Technologische Entwicklung haben sich auch einige Erfindungen anders entwickelt. Informationen dazu finden sich im Kapitel über Gegenstände. Grobe Technologische Beschreibungen finden sich in der Beschreibung des Universums, während in diesem Unterkapitel sich die entsprechenden Werte wiederfinden sollen.

## Charaktererstellung

Die Charaktererstellung funktioniert effizient Gleich der von ZeroSpace, mit dem Unterschied, dass zu Beginn nur 25 CP zur Verfügung stehen, die Charaktere also etwas schwächer sind. Die Weiterentwicklung der Charaktere hingegen wird sich etwas schneller vollziehen, daher sind Spielleiter erst einmal dazu aufgefordert etwas mehr Erfahrung zu vergeben. Grob als Orientierung sollte gelten etwa alle 3 Spielrunden 2 Erfahrungspunkte zu vergeben. Ein weiteres wichtiges Feld sind die Esoterischen Kräfte. Diese entwickelt ein Charakter nicht spontan, so dass er zu Beginn keinen Zugriff auf diese Kräfte haben wird. Auch Außerirdische Eigenschaften, welche auf Macht zurückgreifen sind zunächst nicht verfügbar. Stattdessen müssen Charaktere ein Ereignis, welches die Erweckung oder das Upgrade genannt wird durchlaufen um diese Kräfte zu entwickeln. Mehr dazu im Folgekapitel.

## Schildpunkte

Im Universum von USB wird eine Optionale Regelung für Schilde verwendet. Da Schild nach aktuellen Regeln, das gleiche tun wie Rüstungen, wirken sie ein wenig deplatziert. Aus diesem

Grund wird für die USB Kampagne Folgende Änderung verwendet: Schild bieten keinen Bonus auf Verteidigungswürfe, sondern fügen den Ausdauerpunkten, die die Lebensenergie eines Charakters darstellen, schildpunkte hinzu, welche als Additive Lebenspunkte gelten, die nach einem Kampf direkt auch wieder voll aufgefüllt werden. Die Schildpunkte haben keine auswirkungen auf Strafwürfel, sprich wenn ein Charakter volle Schilde aber weniger als die Hälfte seiner Ausdauer hat, so wird er dennoch einen Strafwürfel auf Aktionen hinnehmen müssen.

## Medizinische Unterstützung

In Universal Space Bus wird es möglich sein, das Charaktere die über die Medizin Fähigkeit verfügen erste Hilfe leisten und so in kurzen Rastphasen es Charakteren ermöglichen mehr Ausdauerpunkte wiederherzustellen. Hierzu ist eine Probe auf Medizin (Intelligenz) gegen die menge der Fehlenden Ausdauerpunkte erforderlich. Ist die Probe erfolgreich, so wird die hälfte der Fehlenden Ausdauerpunkte wieder hergestellt.

# Esoterische Kräfte

Esoterische Kräfte in Universal Space Bus erfordern eine Erweckung des Charakters. Diese Erweckung soll hier beschrieben werden. Die dafür notwendigen Regeln sind noch nicht abgeschlossen.

# Technologien und Ausrüstungsgegenstände

Einige Technologien in ZeroSpace unterscheiden sich Signifikant von denen in USB. Dieses Kapitel soll auf solche dinge Hinweisen.

## Reichweiten

Im Originalregelwerk sind die Reichweiten von Waffen relativ gering. Für USB wird eine optimierte Reichweitentabelle verwendet, welche sich auf vergleichswerte von Modernen Feuerwaffen stützt.

Reichweiten	
Reichweitenbezeichnung	Reichweite in m
Nah	1-3 m, je nach Reichweite der Waffe
Kurz	25 m
Mittel	150 m
Groß	1000 m
Langstrecke	bis zu 5000m

## Waffen und Rüstungen

Während in ZeroSpace Kinetische Fernkampfaffen größtenteils Obsolet sind, spielen sie in USB weiterhin eine rolle. Aus diesem Grund gibt es hier eine Liste mit Waffen, die für USB in Frage kommen. Psiklingen sind zunächst einmal Ausgenommen. Alle Energiewaffen (Blaster etc.) verfügen über eine Schockfunktion um gegener auch Lähmend zu treffen.

Waffenliste USB				
Waffe	Reichweite	Stufe	Kosten	Anmerkungen
Keule	Nah	1	15 Cr	
Messer	Nah	1	25 Cr	
Jerdal Ritualdolch	Nah	1	40 Cr	

Assasinenklinge	Nah	1	70 Cr	Giftig, Treffer führt zu Giftproben
Speer	Nah	1	60 Cr	
Stab	Nah	1	15 Cr	Zweihändig, keine Strafe für Rundumschläge
Peitsche	Nah	1	20 Cr	
Handbeil	Nah	2	35 Cr	
Kampfmesser	Nah	2	40 Cr	
Machete	Nah	2	40 Cr	
Schwert	Nah	2	50 Cr	
Brechstange	Nah	2	25 Cr	Zweihändig
Elektroschlagstock	Nah	2	150 Cr	Schockend
Axt	Nah	3	70 Cr	
Großschwert	Nah	3	75 Cr	Zweihändig, keine Strafe für Rundumschläge
Vibromesser	Nah	3	250 Cr	
Sirtan Kampfstab	Nah	3	750 Cr	Zweihändig, keine Strafe für Rundumschläge
Kodra Rotationsklingen	Nah	3	3250 Cr	In Jeder Hand eine
Gonische Schocklanze	Nah	3	2575 Cr	Zweihändig, keine Strafe für Rundumschläge, Schockend
Großaxt	Nah	4	105 Cr	Zweihändig
Segmentschwert	Nah	4	1750 Cr	Variable Länge
Vibroschwert	Nah	4	375 Cr	
Vibroaxt	Nah	4	500 Cr	

Erdan Vibrodoppelaxt	Nah	5	1750 Cr	Zweihändig, keine Strafe für Rundumschläge
Erdan Kriegsschwert	Nah	5	2250 Cr	Zweihändig, keine Strafe für Rundumschläge
9mm Pistole	Kurz	1	250 Cr	
Signalpistole	Kurz	0	150 Cr	Furchteinflößend
Taschenblasterpistole	Kurz	2	300 Cr	
Sportblasterpistole	Kurz	2	450 Cr	Angriffsbonus wenn sich der verwendende nicht bewegt
Blasterpistole	Kurz	3	500 Cr	
Schrotpistole	Kurz	2	500 Cr	Angriffsbonus (Streuschuss)
Automatische Blasterpistole	Kurz	3	2000 Cr	Angriffsbonus (verschießt mehrere Schüsse)
Elektroschocker	Kurz	3	350 Cr	Schockend
Streublaster	Kurz	4	900 Cr	Angriffsbonus (Streuschuss)
Schrotgewehr	Kurz	4	700 Cr	Zweihändig, Angriffsbonus (Streuschuss)
Flammenwerfer	Kurz	6	350 Cr	Zweihändig, Angriffsbonus (breiter Fächer), Angsteinflößend
Schlafgranate	Kurz	8	250 Cr	Explodierend, Blendend, Lähmend, Einmal verwendbar
Splittergranate	Kurz	12	200 Cr	Explodierend, Einmal verwendbar
Schockgranate	Kurz	12	250 Cr	Explodierend, Blendend, Einmal verwendbar
Brandgranate	Kurz	12	250 Cr	Explodierend, Furchteinflößend, Einmal verwendbar

Lähmungsgranate	Kurz	14	250 Cr	Explodierend, Lähmend, Einmal verwendbar
Blasterkarabiner	Mittel	3	900 Cr	Zweihändig
Karabinergewehr	Mittel	3	1000 Cr	Zweihändig, Angriffsbonus (feuert mehrere Schüsse ab)
Leichtes Automatisches Blastergewehr	Mittel	3	2000 Cr	Zweihändig, Angriffsbonus (feuert mehrere Schüsse ab)
Lähmungsgewehr	Mittel	4	450 Cr	Zweihändig, Lähmend
Sportblastergewehr	Mittel	4	800 Cr	Zweihändig, Angriffsbonus wenn sich der Verwender nicht bewegt
Automatisches Blastergewehr	Mittel	4	4000 Cr	Zweihändig, Angriffsbonus(feuert mehrere Schüsse ab)
Schweres Blastergewehr	Mittel	5	1000 Cr	Zweihändig
Schweres Automatisches Blastergewehr	Mittel	5	6000 Cr	Zweihändig, Angriffsbonus (feuert mehrere Schüsse ab)
Maschinengewehr	Mittel	4	4000 Cr	Zweihändig, Angriffsbonus (feuert mehrere Schüsse ab)
Handgelenksrakete	Mittel	8	350 Cr	Einmal verwendbar
Lähmungskanone	Mittel	8	800 Cr	Zweihändig, Explodierend, Blendend, Lähmend
Granatenwerfer	Mittel	Var.	1200 Cr	Zweihändig, kann verwendet werden um Granaten auf mittlere Reichweite zu benutzen, benötigt munition.
Jagdgewehr	Groß	4	3000 Cr	Zweihändig
Blaster Scharfschützengewehr	Groß	5	9000 Cr	Zweihändig, Angriffsbonus wenn sich der Verwender nicht bewegt, Durchdringend



Panzerabwehrgeschütz	Groß	6	4000 Cr	Zweihändig, benutzer kann sich nicht Bewegen
Leichte Blasterkanone	Groß	6	3000 Cr	Zweihändig, kann nur jede 2. Runde Angreifen
Schwere Blasterkanone	Groß	11	4500 Cr	Zweihändig, kann nur jede 2. Runde Angreifen, Explosiv

Die Rüstungen, die im ZeroSpace Regelwerk sind, sind als Beispiele auch für USB zu verwenden. Schilde in USB verwenden einen Modifizierten Regelsatz:

Schilde verleihen dem Verwender zusätzliche Ausdauerpunkte in form von Schildpunkten. Jedes Schild verleiht Schildpunkte in höhe seiner Stufe. Schildpunkte werden immer als erstes Getroffen. Schilde regenerieren sich während einer Rastmöglichkeit immer Vollständig. Schildpunkte haben keinen Einfluss auf Umweltschaden und auch keinen Einfluss darauf, ob ein Charakter ohnmächtig wird oder nicht. Große Schilde sind unhandlich und Schränken daher die bewegungsfähigkeiten von Charakteren ein. Wird eine Rüstung parallel zu einem Schild getragen (oder umgekehrt) so ist die Maximumsbeschränkung der beweglichkeit eine Stufe höher als die größte Maximumsbeschränkung, die von den einzelnen teilen ausgeht.