

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 paralell 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.

Revision #2

Created 18 January 2019 11:10:13 by Maik

Updated 31 January 2019 15:22:14 by Maik