

# GURPS Traveller Interstellar Wars: Eine kurze Einführung in das Setting

(enthält individuelle Modifikationen nach meinem persönlichen Geschmack)

## Überblick

Wir schreiben das Jahr 2170. Die Menschheit der Erde ist endlich geeint unter dem Banner der aus der UNO hervorgegangenen Terranischen Konföderation. Wunderbare Technologien haben den Weltraum erschlossen: Das Manövertriebwerk und der Sprungantrieb haben das Reisen zu anderen Planeten und Sternen erstmals in vertretbarer Zeit und mit nur geringem Kostenaufwand möglich gemacht. Ein bescheidener Wohlstand und die allgemeinen Grundrechte sind jedem Menschen der Erde und ihrer Kolonien gewährleistet.

Doch die Menschen der Erde sind nicht allein in diesem kleinen Teil der Galaxis. Nur wenige Wochen Reisezeit entfernt von Terra liegt das gewaltige Sternenreich der Vilani, gegen das die Konföderation seit 2114 bereits dreimal Krieg führen musste. Die Vilani sind, so scheint es, auch *Menschen*, aber sie stammen von keiner der Erde bekannten Kultur ab, sondern führen ihren Ursprung auf einen zwei Jahre Reisezeit entfernten Planeten namens „Vland“ zurück, der auch die Zentralwelt ihres „Ziru Sirka“, ihres „Großen Imperiums der Sterne“ ist. Im Laufe ihrer Jahrtausende zurückreichenden interstellaren Geschichte haben die Vilani viele andere Spezies getroffen und unterworfen – darunter nicht nur sehr fremdartige Wesen wie die Weganer oder die Bwaps, sondern auch weitere Stämme von Menschen wie die Geonee oder die Anakundu. Die Vilani und ihre Dienerspezies haben eine vergleichsweise eher unterentwickelte medizinische Technik, doch besitzen sie eine Reihe aus den Pflanzen exotischer Planeten gewonnener Wundermittel. Es waren jedoch die Terraner, die mittels fortgeschrittener Gentechnik nachweisen konnten, dass alle Menschenstämme der bekannten Galaxis von Terra stammen – eine Feststellung, die trotz ihrer wissenschaftlichen Erwiesenheit von den Vilani nur belächelt wird.

Das Ziru Sirka beansprucht die Herrschaft über jede bewohnte Welt des den Vilani bekannten Weltraums. Auch die Terraner werden früher oder später in ihr gewaltiges Reich eingegliedert werden, und die Tatsache, dass es der Konföderation bereits dreimal gelang, sich lange genug zur Wehr zu setzen, bis das für den Krieg vorgesehene Budget der Vilani verbraucht war, ändert aus Sicht der Vilani und ihrer Dienerrassen nichts an der langfristigen Unausweichlichkeit.

Doch seit dem Ende des Dritten Interstellaren Krieges vor sechzehn Jahren herrscht Frieden. Die Terraner treiben friedlich Handel mit den Vilani und haben begonnen, einige randwärtige Welten, die sie nur durch den Weltraum des Ziru Sirka fliegend erreichen können, zu besiedeln. Die Schäden, die insbesondere der Dritte Interstellare Krieg an Terra selbst hinterließ, sind repariert. Die Zukunft wird gut und friedlich sein.



*Weganer*

## Die Geschichte des Kontakts mit den Vilani in Stichpunkten:

- **2098:** Eine von der United Nations Space Control Agency entsandte Expedition fliegt mit dem ersten interstellaren Raumschiff „Starleaper One“ nach Barnard's Stern. Sie bleibt planmäßig ein Jahr lang dort.
- **2099:** Starleaper One kehrt zurück. Zunächst wird die Entdeckung geheim gehalten, doch bald schon wird öffentlich, dass sie auf Außerirdische gestoßen sind. Als bekannt wird, dass es sich um Menschen handelt, ist die Verwunderung groß.
- **Bis 2114:** Die Menschen der Erde erfahren mehr über das Ziru Sirka, etablieren einige permanente Handelsaußenposten im Barnard-System und kolonisieren die wenigen erreichbaren Systeme außerhalb des Vilani-Imperiums.
- **2114-2122:** Die Vilani haben beschlossen, die Terraner ihrem Reich einzuverleiben und beginnen mit einem Angriff auf die Basen bei Barnards Stern. Die erste, sehr klein dimensionierte Flotte wird von den Terranern schon bald zurückgeschlagen, doch eine größere folgt, die die Flottenverbände der



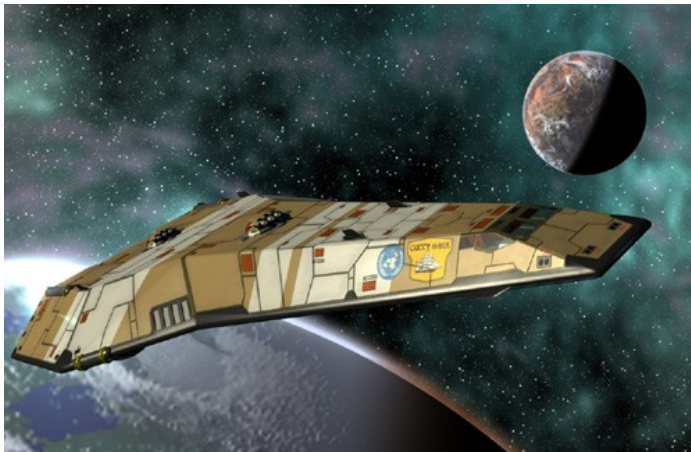
*Ein Vilanikreuzer zerstört ein terranisches Schiff bei Barnard*

Menschen von der Erde, die noch unter dem Banner ihrer jeweiligen Nation kämpfen, fast völlig vernichten. Einzig der Tapferkeit einiger weniger heldenhafter Besatzungen ist es zu verdanken, dass das „Aufräumen“ im Barnard-System mehrere Jahre dauert, während derer die Terraner immer wieder Verstärkungen schicken und schließlich mit einer großen, frisch gebauten Flotte die Vilani im Barnard-System besiegen. Anschließend bitten sie um Frieden. Die Bitte wird von den Vilani akzeptiert.

- **2124:** Die UNO benennt sich in „Terranische Konföderation“ um und akzeptiert eine die Mitgliedsstaaten weit enger bindende Verfassung. Zum ersten Mal sind alle Menschen der Erde unter einer Regierung vereint.
- **2125-2134:** Als den lokalen Vilani-Gouverneuren ein neues Kriegsbudget für die Unterjochung der Terraner nach Jahren endlich bewilligt wird, schlagen sie unvermittelt zu, doch die Terraner erhalten durch aufmerksame Beobachtung der Vilani rechtzeitig eine Vorwarnung und können die diesmal gewaltige Flotte des Ziru Sirka unter hohen Verlusten aufhalten und sogar ein von den Vilani aufgegebenes System besetzen. Es folgt ein langer Stellungskrieg im Weltraum, während dessen beide Seiten versuchen, den Gegner mit Nadelstichen zu schwächen. Warum die Vilani die hohen Verluste der Terraner nicht ausnutzten, wird erst später klar: Im Ziru Sirka herrscht offenbar Bürgerkrieg, und die lokale Gouverneurin muss einen Teil ihrer Flotte von der terranischen Front abziehen, um ihre Seite in diesem Bürgerkrieg zu unterstützen. Hier sehen die Terraner ihre Chance für einen Frieden: Sie greifen den imperialen Planeten Nusku zum Schein an und überzeugen so die Provinzgouverneurin, einem großzügigen Frieden mit den Terranern mitten im Bürgerkrieg zuzustimmen: Die Terraner werden offizielle „Verbündete des Ziru Sirka“ und ihre Herrschaft über das neu besetzte (unwirtliche, aber strategisch bedeutsame) System wird anerkannt. Auch wird den Terranern „auferlegt, am Handel mit dem Imperium teilzunehmen“: Die

Oberschicht der Vilani in der Randprovinz verspricht sich davon eine spätere leichtere Integration der „Barbaren“ in das Ziru Sirka, weil dann bereits viele von ihnen die Sprache des Imperiums sprechen und seine Kultur verstehen werden. Außerdem kann so eigene Frachtschiffskapazität für andere Zwecke benutzt werden, und schließlich ist die terranische Medizin- und Computertechnik der der Vilani tatsächlich überlegen bzw. für bestimmte Aufgaben einfach besser geeignet, und diese frei Haus geliefert zu bekommen, ist für die Vilani durchaus erstrebenswert.

- **2134-2145:** In den folgenden Jahren treiben die Terraner in der Tat lebhaften Handel mit dem Imperium. Beide Seiten profitieren davon: Die Vilani erhalten fortgeschrittene Medizintechnik, und die Terraner erreichen bald durch Nachbauten von Vilanitechnik das imperiale Niveau in der Raumfahrt. Leider jedoch wird auch ein neuer Vilani-Gouverneur ernannt, und dieser ist fest entschlossen, die Terraner ein für alle Mal zu brechen – und, sollten sie sich nicht ergeben, sie auch nahezu auszurotten.
- **2145-2156:** Als das Kriegsbudget des neuen Gouverneurs genehmigt wird, führt er persönlich eine gewaltige Flotte gegen Terra, der die Terranische Konföderationsflotte nicht standhalten kann. Die Vilani rücken methodisch vor, und 2147 wird schließlich Terra selbst belagert und von mehreren Nuklearbomben getroffen. Die Verteidigungsanlagen Terras sind jedoch stärker als von den Vilani erwartet, und nur ein Bruchteil der geplanten Atomraketen



*Ein terranischer Freihändler verlässt Nusku*

trifft die Erdoberfläche. Als sich die Belagerung endlos hinzuziehen droht, zieht die von planetarem Abwehrfeuer und Resten der Terranischen Flotte langsam aber sicher geschwächte und logistisch stark strapazierte Vilanieinsatzgruppe wieder ab, bevor das Kriegsbudget

endgültig aufgebraucht ist. Erst später erfahren die Terraner, dass auch politische Probleme bei dieser Entscheidung eine Rolle spielten: Viele Vilani-Adelige sind entschieden dagegen, das wertvolle Terra vollständig zu zerstören, anstatt es zu unterwerfen, und arbeiten daher in der Provinzhauptstadt gegen den neuen Gouverneur. Die Terraner nutzen die folgende Zeit und erkämpfen sich die Herrschaft über den Weltraum in Terras Sonnensystem wieder, schließlich gelingt es ihnen sogar, eine größere Flotte aufzustellen und mit dieser ihre verlorenen Kolonien und Außenposten zu befreien, während der Vilanigouverneur am Hof der Provinzhauptstadt mit politischen Intrigen zu kämpfen hat und verliert, worüber der Krieg regelrecht vergessen wird. Als die Terranische Flotte schließlich in das Nusku-System vorstößt und die dortige Wachflotte vernichtet, bitten die unterdrückten Einwohner Nuskus um Aufnahme in die Terranische Konföderation und Hilfe bei der Beseitigung der letzten imperialen Bodentruppen. Die Bitte wird nach einigen Wochen der politischen Debatte gewährt, obwohl es zunächst nicht geplant war, Planeten des Imperiums zu erobern. Nusku wird damit ein freier Vilani-Planet, der ab 2166 volle

Mitgliedschaft mit Stimmrecht in der Konföderation erhält.

- **2156-2170:** Die Aushandlung eines Friedens wird von Vilani-Seite eher als lästige Nebentätigkeit betrachtet, und so bleibt der Wortlaut des Vertrags in etwa der, der auch nach dem zweiten Krieg bereits ausgehandelt wurde. Durch eine Wirtschaftskrise und den Wechsel zu einem neuen Provinzgouverneur geschwächt, sehen sich die lokalen Adligen der Vilani zu diesem Zeitpunkt nicht in der Lage, die Assimilation Terras in das Imperium nur mit den Mitteln ihrer eigenen Provinz effizient zu bewältigen, und gewähren daher einen längeren Frieden, der bis heute anhält. Viele Terraner vermuten, dass die ursprüngliche Absicht der Provinzherren, Terra zu unterwerfen, inzwischen als zu teuer verworfen wurde. Der tatsächlich haltende lange Frieden scheint dies zu bestätigen. Alle hoffen das Beste.

## Technologien

Die drei wichtigsten revolutionären Technologien, die Anfang des 21. Jahrhunderts noch unbekannt waren, sind:

- **Fusionsreaktoren:** Die Terraner hatten vor ihrem Kontakt zu den Vilani bereits Fusionsreaktoren entwickelt, doch die zuverlässigen und billigen Designs des Ziru Sirka waren ihnen neu. Heute benutzt jedes Raumschiff, egal ob terranisch oder imperial, einen oder mehrere Fusionsreaktoren für die Energieerzeugung. Energie ist überall entsprechend billig.
- **Gravitationskontrolle:** Diese Technologie erlaubt es, auch ohne Propeller, Flügel oder Ballons zu fliegen. Das billige Reisen in den Orbit, das hierdurch möglich wurde, erlaubte die Ausbreitung der terranischen wie der vilanischen Menschheit in den Weltraum.
- **Manövertriebwerke:** Abseits von Schwerfeldern von Planeten versagt ein Contragravtriebwerk, ein Manövertriebwerk jedoch nicht. Es erzeugt Schub auf der Basis höherdimensionaler Physik und zieht dabei teilweise Energie aus dem Hyperraum oder gibt sie in diesen ab – auf letztere Weise werden Raumschiffe gekühlt. Rückstoßmasse wird dabei keine benötigt.
- **Sprungtriebwerke:** Basierend auf der Beobachtung des Energietransfers in ein anderes Universum, der bei Manövertriebwerken auftritt, gelang es, einen Antrieb zu entwickeln, der überlichtschnelle Reisen ermöglicht. Das Raumschiff wird dabei unter Aufwendung von möglichst einfacher Materie und etwas Energie in eines von unzähligen „Hyperraumuniversen“ versetzt, wo es von den dortigen Strömungen und seltsamen Naturgesetzen sehr schnell weitergerissen wird. Nach recht genau einer terranischen Woche (plus oder minus etwa zehn Prozent) wird das Raumschiff dann wieder aus dem Hyperraum herauskatapultiert und befindet sich dann an einem mehrere Lichtjahre oder auch nur wenige Meter entfernten Ort, je nach Fähigkeiten und Absichten des Astrogators und der Leistungsfähigkeit des Sprungantriebes. Nusku ist drei solcher Sprünge von Terra entfernt. Es sollte bemerkt werden, dass keinerlei Technik existiert, schneller als das Licht zu kommunizieren. Einzig Kurierschiffe sind zur Übermittlung von überlichtschnellen Nachrichten geeignet.

*GURPS (<http://www.sjgames.com/gurps/>) ist ein eingetragenes Warenzeichen von Steve Jackson Games, und seine Regeln und Bilder sind Eigentum von Steve Jackson Games. Alle Rechte an GURPS sind Steve Jackson Game vorbehalten. Diese Spielhilfe ist die eigene Schöpfung von Ingo Heinscher und wird für die freie Verbreitung veröffentlicht, nicht jedoch für den Wiederverkauf, und zwar unter der Erlaubnis, die in der Steve Jackson Games Online Policy ([http://www.sjgames.com/general/online\\_policy.html](http://www.sjgames.com/general/online_policy.html)) kodifiziert wird.*

*GURPS (<http://www.sjgames.com/gurps/>) is a trademark of Steve Jackson Games, and its rules and art are copyrighted by Steve Jackson Games. All rights are reserved by Steve Jackson Games. This game aid is the original creation of Ingo Heinscher and is released for free distribution, and not for resale, under the permissions granted in the Steve Jackson Games Online Policy. ([http://www.sjgames.com/general/online\\_policy.html](http://www.sjgames.com/general/online_policy.html))*