

Traveller (Rollenspiel)

aus Wikipedia, der freien Enzyklopädie

Traveller war eines der ersten Pen-&-Paper-Rollenspiele und wurde 1977 von Game Designer's Workshop veröffentlicht. Das ursprüngliche Werk stammt von Marc Miller. Traveller ist inspiriert von Science-Fiction-Geschichten wie denen von Isaac Asimov und Frank Herberts *Dune*, sowie später von *Star Trek* und *Star Wars*.

Die Rechte an Traveller liegen bei Far Future Enterprises. *QLI/RPGRealms Publishing*, *Mongoose Publishing* und Steve Jackson Games vertreiben Traveller-Produkte in Lizenz.



Traveller-Bücher mit Schachtel links oben, drei Regelbüchern, zwei Erweiterungen und zwei Abenteuern

Inhaltsverzeichnis

- 1 Handlung und Hintergrund
 - 1.1 Interstellarer Feudalismus
 - 1.2 Keine Utopie
 - 1.3 Neue Technologien
 - 1.4 Außerirdische Intelligenz
- 2 Veröffentlichungsgeschichte
- 3 Links
 - 3.1 Publisher
 - 3.2 Informationen

Handlung und Hintergrund

Traveller spielt in der fernen Zukunft, über 3000 Jahre nach unserer Zeit. Interstellare Reisen sind Realität, ermöglicht durch die Technologie des Raumsprungs. Solche Sprünge überbrücken eine Entfernung von ein bis sechs Parsecs in einer Woche. Kommunikation ist nur auf hergebrachte Art möglich, es gibt keine Hyperraumkommunikation oder eine ähnliche Technologie. Daher können sich Informationen nur so schnell verbreiten, wie ein Raumschiff reisen kann. Das bekannte Universum umfasst ein etwa 500 mal 300 Parsec großes Gebiet des Orionarms, dessen Zentrum vom Dritten Imperium des Menschen beherrscht wird.

Interstellarer Feudalismus

Durch die begrenzten Möglichkeiten der interstellaren Kommunikation ist eine zentrale Lenkung jedes interstellaren Staates unmöglich. Nachrichten aus der Hauptstadt des Dritten Imperiums brauchen selbst mit schnellen Kurierschiffen Monate bis zu den Randgebieten. Das Imperium verlässt sich daher auf feudale Strukturen, um die meisten Probleme "vor Ort" zu lösen. Diese dezentrale Herrschaftsform erlaubt eine Vielzahl unterschiedlicher planetarer Regierungssysteme und die Entstehung von lokalen Mächten.

Keine Utopie

Auch im 6. Jahrtausend haben sich die Menschen psychologisch und gesellschaftlich nicht wesentlich weiterentwickelt. Auch im Dritten Imperium wird betrogen, gestohlen und Krieg geführt. Die Wünsche, Ziele und Probleme der Menschen sind dieselben geblieben. Die vorherrschende Wirtschaftsform ist der Kapitalismus. Die Gesellschaft unterscheidet sich daher im Grunde nicht wesentlich von den westlichen Gesellschaften der Erde des 20. Jahrhunderts.

Neue Technologien

Technologisch dagegen hat die Menschheit große Fortschritte gemacht. Aber auch die nach heutigen Maßstäben weit fortgeschrittene Technologie erlaubt es nicht, die Gesetze der Physik zu brechen - von der Technologie des Raumsprungs und der Erfindung der künstlichen Gravitation einmal abgesehen. Viele fantastische Technologien wurden aber realisiert: Fusionsreaktoren, Laserwaffen, künstliche Intelligenz, Raumschiffe und Antigrav-Fahrzeuge sind ein alltäglicher Anblick.

Außerirdische Intelligenz

An den Grenzen des Imperiums gibt es eine Vielzahl außerirdischer Rassen. Zu den wichtigsten Völkern zählen neben den Menschen (v.a. Solomani, Vilani und Zhodani) die hundartigen Vargr, die löwenähnlichen Aslan, die sechsgliedrigen polypenartigen Hiver und die K'kree, die Zentauren ähneln.

Veröffentlichungsgeschichte

- **Traveller (CT, 1977-1986, Far Future Enterprises)** - Das originale Traveller-Spielsystem, welches das sogenannte *Goldene Zeitalter des Dritten Imperiums* behandelt. Hiervon sind auch einige deutschsprachige Bücher erschienen. Das Setting, später *Classic Traveller (CT)* genannt, konzentriert sich auf die Spinwärts-Marken des Imperiums und die angrenzenden Gebiete.
- **Megatraveller (MT, 1986-1991, Far Future Enterprises)** - Überarbeitete Version des Regelsystems. Hier wird die Zeit der Rebellion behandelt. Es wurde kaum deutschsprachiges Material herausgebracht.
- **Traveller: The New Era (TNE, 1992-1995, Far Future Enterprises)** - Die dritte Generation des Regelsystems. Etwa ein Jahrhundert später als CT

angesiedelt, wird hier die Zeit des erneuten Aufbruchs zu einer interstellaren Gesellschaft behandelt.

- **Marc Miller's Traveller (T4, 1996-1998, Far Future Enterprises)** - Die vierte Generation des Regelsystems. Angesiedelt etwa 1100 Jahre vor CT spielt es in den Anfangstagen des 3. Imperiums.
- **GURPS Traveller (GT, seit 1998, Steve Jackson Games)** - Die Ausgabe im Regelsystem GURPS von Steve Jackson Games verwendet das modifizierte Setting von CT.
- **Traveller 20 (T20, seit 2001, QLI/RPGRealms Publishing)** - Die Ausgabe in einem modifizierten d20-Regelsystem von Wizards of the Coast. Es ist circa 150 Jahre vor CT angesiedelt und spielt im Gateway-Sektor des Imperiums statt in den Spinwärts-Marken.
- **GURPS Interstellar Wars (GTIW, seit 2006, Steve Jackson Games)** - Die Ausgabe in der 4th Edition des GURPS von Steve Jackson Games. Es beschreibt die frühe Geschichte der Erde und den Erstkontakt mit dem Vilani-Imperium.
- **Traveller⁵ (T5, angekündigt, Far Future Enterprises)** - Die fünfte Generation sollte ursprünglich im Juni 2007, zum 30. Jubiläum, erscheinen. Der Termin konnte nicht eingehalten werden, eine Veröffentlichung ist für 2008 angekündigt.
- **Mongoose Traveller** (seit 2008, Mongoose Publishing) - Parallel zu Traveller⁵ ist im Mai 2008 eine überarbeitete Fassung von CT bei Mongoose Publishing erschienen. Lizenznehmer der im August 2008 erschienenen deutschen Ausgabe ist der 13-Mann-Verlag.

Das Spiel *Traveller:2300*, das später in *2300AD* umbenannt wurde, ist kein Teil des Traveller-Hintergrundes sondern stellt ein eigenständiges Universum mit anderer Technologie, Zeitlinie und Alien-Rassen dar. Es führt die Ereignisse in *Twilight:2000* weiter, beginnt also am Ende des, in der Traveller-Zeitlinie nicht vorkommenden, dritten Weltkrieges.

Links

Publisher

- Far Future Enterprises (<http://www.farfuture.net/>)
- QLI/RPGRealms Publishing (<http://www.travellerrpg.com/>)
- Traveller (<http://www.mongoosepublishing.com/home/series.php?qsSeries=51>) von *Mongoose Publishing*
- Traveller (<http://www.traveller-rpg.de>) von *13Mann*
- GURPS Traveller (<http://www.sjgames.com/gurps/traveller/>) von *Steve Jackson Games*

Informationen

- Traveller Wiki (<http://traveller.wikia.com/wiki/>) - ein Traveller-Wiki (englisch)
- Traveller Wiki (<http://traveller-rpg.de/wiki/index.php5?title=Hauptseite>) - ein Traveller-Wiki (deutsch)
- Traveller Library Data (<http://members.tip.net.au/~davidjw/libdata/>) - eine enzyklopädische Datenbank für Traveller (englisch)
- Traveller Map (<http://www.travellermap.com/>) - eine Sternenkarte des Traveller-Universums

Von „[http://de.wikipedia.org/wiki/Traveller_\(Rollenspiel\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Traveller_(Rollenspiel))“

Kategorien: [Pen-&-Paper-Rollenspiel](#) | [Rollenspielwelt](#)

- Diese Seite wurde zuletzt am 22. Februar 2011 um 21:08 Uhr geändert.
 - Der Text ist unter der Lizenz „Creative Commons Attribution/Share Alike“ verfügbar; zusätzliche Bedingungen können anwendbar sein. Einzelheiten sind in den Nutzungsbedingungen beschrieben.
- Wikipedia® ist eine eingetragene Marke der Wikimedia Foundation Inc.