

13MANN
Wir sind Abenteuer.



Pressemitteilung 24. Dezember 2008

TRAVELLER – Spinwärts-Marken

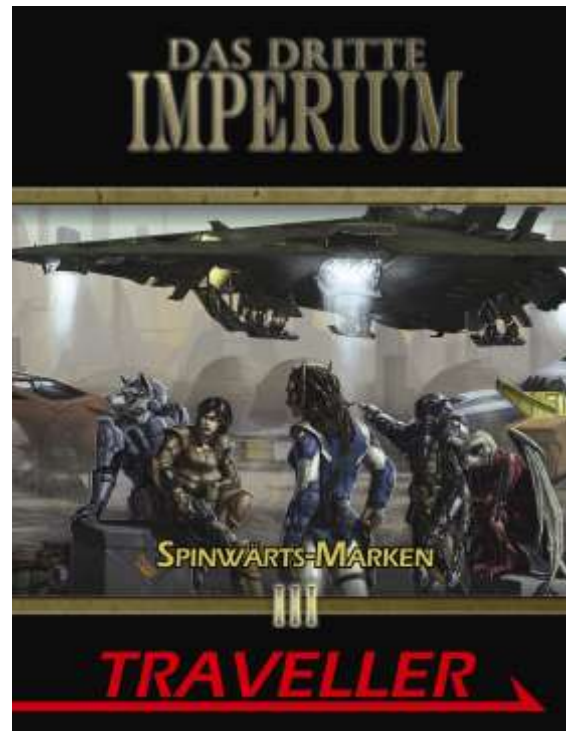
Für das Science-Fiction Rollenspiel Traveller ist heute der Hintergrund-Band Spinwärts-Marken erschienen. Der ausgearbeitete Raumsektor bietet unzählige Abenteuer und beschert zu Weihnachten unendliche Stunden Spiel und Weiten. Zeitgleich veröffentlicht heute der 13Mann Verlag auch das sogenannte Buch Null, das Einsteigern eine Kurzregelreferenz bietet.

Der Düsseldorfer 13Mann Verlag hat heute zwei neue Bücher vorgestellt. Die **Spinwärts-Marken** ist einen Hintergrund-Quellenband für eines der bekanntesten Science-Fiction Rollenspiele: *Traveller*. Darin wird ein ganzer Raumsektor vorgestellt und präsentiert viele Welten, Machtgruppierungen, Strukturen und Hintergründe. Das Werk ist bereits in englischer Sprache erschienen und nun auch in Deutsch erhältlich. Zeitgleich ist das **Buch Null** erschienen. Dieses Einsteiger-Kurzregelwerk ermöglicht einen schnellen Start und einen Einblick in das beliebte *Traveller* Spiel. Für 2009 ist eine Fülle von weiteren Büchern angekündigt; viele befinden sich bereits in der Produktion.

Über Traveller

Traveller ist eines der ersten und bekanntesten Rollenspiele überhaupt und wurde ursprünglich 1977 von Game Designer's Workshop veröffentlicht. Anfänglich als generisches Sci-Fi System gedacht, kam mit den zahlreichen nachfolgenden Veröffentlichungen ein eigenes Hintergrund-Universum hinzu. Dieses diente im Folgenden vielen anderen Spielformaten als Vorlage, und es bietet heute eines der am besten ausgearbeiteten Settings.

Traveller ist ein Science Fiction-Rollenspielsystem, das in der "Fernen Zukunft" spielt. Die Menschheit hat sich ins All aufgemacht und zahllose Planeten voll fremder Lebensformen und Intelligenzen entdeckt. Aber man ist auch anderen Menschenvölkern begegnet, die sich unabhängig von den "Terranern" entwickelt haben. Im Laufe der Zeit haben die Terraner es aber geschafft, ein Reich zu erschaffen: Das dritte Imperium. Dieses mächtige Imperium vereint tausende von Sternensystemen



unter seiner Herrschaft, doch wird es von Feinden bedrängt, die nicht nur von außen kommen, sondern auch im Inneren lauern.

Das Imperium kontrolliert den Raum zwischen den Sternen und stellt sicher, daß die Zivilisation bestehen bleibt und der Handel aufrechterhalten wird. Riesige Konglomerate weltenumspannender Wirtschaftsunternehmen und Feudalherren betreiben den Großteil dieses Handels, aber es gibt immer etwas zu tun für die freien Händler – kühne Reisende und Abenteurer am Rande des bekannten Weltraums, sei es der Transport geschmuggelter Ware, der Handel mit exotischen Gütern oder was immer sonst Credits einbringt. Die Traveller-Regeln eignen sich jedoch auch dazu, jeden beliebigen Science Fiction-Hintergrund darzustellen. Das Original Traveller-Spielsystem unterschied sich durch sein besonderes System der Charaktererschaffung von anderen Rollenspielen seiner Zeit. Die Fähigkeiten und Fertigkeiten eines Charakters werden bei Traveller weitgehend von seiner Ausbildung und seinen vergangenen Erfahrungen geprägt. Die überarbeitete Neuauflage des Grundregelwerks wurde basierend auf dem klassischen Original auf den Stand des neuen Jahrtausends gebracht und beinhaltet alle Voraussetzungen für den Sprung ins Universum. Die Science Fiction-Abenteuer Ihrer Träume erwarten Sie!

Mehr zu Traveller erfahren Sie im Internet unter <http://traveller-rpg.de/>

Über das Buch

Spinwärts-Marken

Das Original-Setting für *Traveller*, die *Spinwärts-Marken*, sind ein Bereich an der äußersten Grenze des Imperialen Gebiets. Dieser Sektor ist einer der unberechenbarsten Sektoren überhaupt. Gewaltige interstellare Kriege haben Spuren in der Geschichte der Region hinterlassen, und die Gewinner stehen immer noch nicht fest – bislang. Die Marken sind im gesamten Imperialen Raum unübertroffen, wenn man Abenteuer erleben will. Es gibt genug „Interessen“, denen man in den Marken nachgehen kann, und eine Gruppe Weltraumreisender kann hier durchaus genug Beschäftigung für viele Jahre finden.

„*Spinwärts-Marken*“ enthält eine Beschreibung der Geschichte des Sektors, allen Hauptrassen und von Regierungen, die man hier antreffen kann. Das ermöglicht dem Spielleiter, politische Machenschaften in seine Kampagne einfließen zu lassen. Hier finden Sie auch Einzelheiten zu den Konzernen, die ihre Geschäfte in dieser Gegend treiben und sich in einem harten Konkurrenzkampf miteinander befinden. Dabei schrecken sie auch vor unsauberen Methoden nicht zurück, um ihre Gewinne zu sichern.

Alle sechzehn Subsektoren sind aufgeführt, und viele Welten werden detailliert beschrieben. Dieses Buch ist eine großartige Quelle für jede Kampagne, und beim Durchblättern bieten sich aufregende und nahezu grenzenlose Möglichkeiten für Abenteuer.

ISBN 978-3-9811718-5-3

Hardcover, Seiten 144

EUR 19,95 / CHF 31,00



Über den 13Mann Verlag

Der 13Mann Verlag aus Düsseldorf ist ein stark wachsendes Unternehmen und hat bereits im ersten Jahr ein Fülle von hochwertigen Produktionen realisiert. Neben internationalen Lizenzen erscheinen bei dem Verlag auch eigene Publikationen. Der Verlag hat bereits den Klassiker Rolemaster erfolgreich neu aufgelegt, das Science-Fiction Rollenspiel Traveller veröffentlicht und mit dem Heredium-Rollenspiel ein weiteres Highlight präsentiert. Auf der Webseite des Unternehmens <http://www.13mann.de/> kann man sich über den Verlag, das geplante Programm und über die Philosophie des Unternehmens informieren.

13Mann Verlags- und Großhandelsgesellschaft mbH

Elisabethstraße 44 - 46

Tel. 0211 / 90 32 94 – 330

Fax 0211 / 90 32 94 – 444

<http://www.13mann.de/>

Ansprechpartner für Presse:

Sebastian Witzmann

witzmann@13mann.de