



PRESSEMITTEILUNG 01/2014

Urknall für ULTIMA RATIO – Im Schatten von MUTTER! Deutschsprachiges Science-Fiction Rollenspiel veröffentlicht



Mit **ULTIMA RATIO – Im Schatten von MUTTER** veröffentlicht der Düsseldorfer **Heinrich Tüffers Verlag** ein dystopisches Science-Fiction Rollenspiel mit einem neuartigen Spielsystem aus eigener Entwicklung. Die Präsentation des für das Erleben erster Abenteuer notwendigen Basisregelwerks und eines ersten Handbuchs mit Hintergründen zur Kolonie Auda erfolgt im Rahmen der SPIEL'14 Messe vom 16. bis 19. Oktober 2014 in Essen. Das in einem Zeitraum von neun Jahren durch Nikolas Tsamourtzis, Thomas Klaus und Carolina Misanovic entwickelte Erzähl-Rollenspiel setzt dabei bewusst auf ein „schlankes“ Regelwerk – so wenig wie möglich, so viel wie nötig!

Hintergrund

1268 Reichsstandardzeit (RSZ) im Lukeanischen Reich. Neben dem Reichsplaneten Lukea haben sich die von der allgegenwärtigen und allwissenden KI MUTTER überwachten, gechippten KINDer im gesamten Themis Ro Cluster ausgebreitet. Ethnische oder sonstige Unterschiede sind den Lukeanern fremd. Es zählt allein der wirtschaftliche Erfolg – belegt durch den Kreditstatus. Wer sich nicht in das kapitalistische, überbürokratisierte System einfügt, den strafen MUTTER und ihre KINDer mit Missachtung und Verfolgung. Wer keinen Datenchip trägt, sich nicht „umsorgen“ lässt, zählt nichts und steht als Rechtloser völlig außerhalb der Gesellschaft.

Ganz anders auf der benachbarten Welt Auda: Nach Separationsgelüsten und einem erbittert geführten Bürgerkrieg ist die älteste Kolonie ein gebeutelter und verseuchter Planet. Ein Schmelztiegel für Überlebende, KINDer mit niedrigem Kreditstatus und alle Spezies des bekannten Raumes. Über sie wacht die vom Lukeanischen Senat und MUTTER installierte, gnadenlose KI WÄCHTER. Strahlung, Verseuchung, defekte und fehlende Infrastruktur machen die Kontrolle außerhalb der großen Städte unmöglich. Ausreichend Raum für Glücksritter, Separatisten, Kriminelle ... die – gechippt oder nicht – dem alltäglichen Kampf ums Überleben ausgesetzt sind. Die unablässige Suche nach einem Platz in einem System, das keine Fehler verzeiht und null Toleranz gegenüber Andersdenkenden zeigt, nimmt den ganzen Raum ein und vernebelt den freien Geist.

Die Spieler schlüpfen in die Rolle eines mit bionischen Implantaten aufgewerteten Lukeaners, eines telepathisch begabten Alrhoone, eines temperamentvollen, kämpferischen Anamarianers oder eines technomantisch begabten Genesis, der noch immer ausgegrenzt wird. Werden sich die Charaktere dem unerbittlichen System ergeben, mit Raumschiffen das Heil in der Flucht auf den zahlreichen Niederlassungen der Minengesellschaften, entfernten Kolonien, anderen Welten als auch im freien Raum suchen? Oder werden sie ihre Fesseln abstreifen und aktiv Widerstand im Untergrund leisten?

Spielsystem

ULTIMA RATIO – Im Schatten von MUTTER ist ein Rollen- oder Erzählspiel für 3 bis 6 Spieler. Dabei schlüpfen die Spieler in die Rollen von Erzähler und Protagonisten, um gemeinsam den Verlauf der gespielten Geschichte zu bestimmen. Das Regelwerk von **ULTIMA RATIO** greift auf ein neuartiges, eigens für dieses Spiel entwickeltes System zurück, das auf vierseitigen Würfeln (W4) basiert. Es ist darauf ausgerichtet, den Fokus des Spiels auf das Erzählerlebnis zu setzen. Mit seinen immer wiederkehrenden Strukturen ist es leicht verständlich – frei nach dem Motto: „So unkompliziert wie möglich und so realistisch wie nötig!“.



Bei **ULTIMA RATIO** gibt es weder Erfahrungspunkte noch Level oder Stufen. Charaktere in Spielerhand entwickeln sich über den Verlauf des Spiels durch Anwendung der Spielwerte wie beispielsweise Fertigkeiten – ohne buchhalterischen Aufwand – automatisch weiter. Das W4-Regelwerk beendet damit eine Diskussion, die so alt ist wie das Rollenspiel selbst. Die gängigen Spielwerte wie Attribute oder Fertigkeiten werden durch sogenannte Charaktereigenschaften ergänzt: Furchtlosigkeit, Moral und Willensstärke kommen sowohl in positiver wie auch negativer Ausprägung vor. Das ermöglicht es den Spielern, Protagonisten zu entwickeln und einzubringen, denen ein komplexes psychologisches Eigenleben innewohnt. Diese Charaktereigenschaften versetzen den Erzähler in die Lage, die Protagonisten seiner Geschichten vor spannende Dilemmas zu stellen, in denen es gilt, tiefgreifende Entscheidungen zu treffen und die eigene Ultima Ratio zu finden.

Entwicklung und Veröffentlichung

Im Zuge der neun Jahre andauernden Entwicklung des Spiels erlebt der Themis Rho Cluster als Galaxie seinen Urknall und schuf neben vielen neuartigen Spezies auch eine Menge Raum und Inhalt für Abenteuer auf dem Boden der Heimatwelten, Kolonien und Raumstationen sowie zwischen den Welten. Zum Start hat der **Heinrich Tüffers Verlag** das Basisregelwerk, ein **Kolonie-Handbuch** sowie mit **Restabbatser** ein im Universum von **ULTIMA RATIO** weit verbreitetes Kartenspiel veröffentlicht. Auch hier wird ein für den Markt neues Konzept gefahren, da Regelwerk, Quellenbücher und Abenteuer mit jeweils 40 Seiten auskommen. Alle zwei Monate sind Ergänzungen geplant, so dass sich die Spieler selbst zusammensetzen können, was sie für ihre Abenteuer tatsächlich haben wollen, ohne schon beim Start umfangreiche Bände verinnerlichen zu müssen. **ULTIMA RATIO** kommt durch dieses Konzept mit einem vergleichsweise kleinen Preis von lediglich 12,95 Euro je Band für die gedruckten Versionen aus. Neben Regelwerk, Quellenbüchern und Abenteuerbänden sind zudem Heftserien, Kurzgeschichten-Anthologien und Romane in Planung, um die Spieler auf angenehm unterhaltende und spannende Art und Weise mit Hintergrundinformationen und bekannten Größen des **ULTIMA RATIO**-Universums zu versorgen.

Entwickler

Nikolas Tsamourtzis ist in der dritten Generation seit Dezember 2007 als Einzelprokurist im von seinem Großvater gegründeten **Heinrich Tüffers Verlag** aktiv und ist verantwortlicher Chefredakteur des Wirtschaftsmagazins „Handelsauskunft“. Er sammelte neben dem Studium von Geschichte, Anglistik und Politikwissenschaften auch Erfahrungen im journalistischen Bereich bei Print-, Radio- und Online-Medien. Als langjähriger Rollenspieler verschiedener Systeme war er seit seinem 15. Lebensjahr Mitarbeiter des legendären Science Fiction-Fantasy-Horror Radiomagazins „Darkside Journey“, das seit einem Jahr durch den Verlag als Podcast angeboten wird.

Der langjährige Rollenspieler **Thomas Klaus** ist als freier Autor und Journalist tätig – seit 2008 auch als Wirtschaftsjournalist im **Heinrich Tüffers Verlag**. Der ausgebildete Radioredakteur arbeitete mehrere Jahre im benachbarten Ausland, leitete 18 Jahre „Radio Düsseldorf“ in Düsseldorf, ist Medientrainer im Auftrage der Landesmedienanstalt Nordrhein-Westfalen und Mediator. Er rief 1992 das wöchentlich ausgestrahlte Radiomagazin „Darkside Journey“ ins Leben. Seine Vorliebe galt der Fantasy – hier wurden verschiedene Kurzgeschichten – darunter ein Märchen für Kinder – in Anthologien veröffentlicht.

Die gebürtige Stuttgarterin **Carolina Misanovic** ist ausgebildete Visagistin für Film- und Fotoproduktionen. Nach mehrjähriger freier Tätigkeit als Lektorin stieß sie 2002 zum Verlag. Für das Wirtschaftsmagazin bearbeitet sie die Ressorts Service und Ratgeber und zeichnet für das Lektorat des **Heinrich Tüffers Verlags** verantwortlich. Die in den Genres Fantasy, Science Fiction und Horror belesene, ebenfalls langjährige Rollenspielerin teilte den Enthusiasmus und warf bei der Erschaffung des neuen Universums ihre Erfahrungen mit in die Waagschale.

<http://heinrich-tueffers.de>
<http://ultima-ratio-rpg.de>

Abdruck honorarfrei. Das Bildmaterial zum Rollenspiel kann von den Webseiten im Rahmen der Berichterstattung und für Rezensionen frei mit dem Hinweis „© Heinrich-Tüffers Verlag GmbH“ verwendet werden. Bilder in für Printmedien geeigneter Auflösung stellt der Verlag auf Anfrage kurzfristig zur Verfügung. Belegexemplare bzw. Link zur Veröffentlichung werden erbeten!