

# FAITH

## ERGRÜNDE DIE WEGE DER GÖTTER



**Titel** FAITH The SciFi RPG

**Autor** Carlos Gomez, Helio De Grado, Mauricio Gomez u.a.

**System** FAITH

**Verlag** Burning Games

**Umfang** 120 Seiten Regelwerk, 300+ Spielkarten, 200+ Marker • **Preis** ca. 60,00

**ISBN** 978-0-99328140-2



## MEPHISTO 61 ONLINESUPPLEMENT



VERLAG  
MARTIN  
ELLERMEIER

Autor: Walter Milani-Miller  
Copyright © 2016 Verlag Martin Ellermeier  
Das Verlag Martin Ellermeier-Logo ist © Verlag Martin Ellermeier 2014-2016. Alle Rechte vorbehalten.

*Vor rund einem Jahr brachte das Team von Burning Games das SciFi-Rollenspiel FAITH heraus. Jetzt haben die Macher mit FAITH: A Garden in Hell eine Kampagnenbox am Kickstarter, die direkt aus der Schachtel heraus spielbar ist – gerade so wie das Grundset selbst. Höchste Zeit, es einmal unter die Lupe zu nehmen...*

**F**AITH folgt keiner tatsächlichen Chronologie, sondern spielt stattdessen scheinbar in einer Zukunft, die so entrückt ist, dass man sie kaum nachvollziehen kann. Es gibt weder Zeitlinie noch nachvollziehbare Entwicklung. Der gegebene Status Quo ist schlicht und einfach da. Tatsächlich ist das Spiel in unserem Universum in etwa 1000 Jahren angesiedelt.

Das Core Set entpuppt sich zunächst einmal als Box mit jeder Menge Inhalt, der auf den ersten Blick eher an ein Brett- denn ein Rollenspiel anmutet: Ausgestanzte Marker füllen die entsprechenden Lücken in einer ebenso ausgestanzten Charakterkarte.

Hinzu kommen rund 120 Seiten Regelwerk, von denen etwa die Hälfte die Spielmechanik und die Charaktererschaffung erklären, während die andere Hälfte den Spielhintergrund beleuchtet. Dieser liest sich gleichermaßen interessant wie verwirrend, weil einfach ein zeitlicher Ankerpunkt in Form einer Timeline völlig fehlt. Es gibt nur eine Hand voll wirklich intelligenter Spezies im Universum – die Menschen gehören dazu – denen es ohne die Entdeckung des sogenannten Labyrinths nicht möglich gewesen wäre, unzählige Planeten im All zu erobern, zu kolonisieren und auszubeuten. Das Labyrinth ist ein Geflecht von tausenden und abertausenden Wurmlöchern, die das Reisen zwischen den Systemen innerhalb der eigenen Lebenszeit überhaupt möglich machen.

Der eigentliche Clou des Systems ist aber das, was man als erfahrener Spieler beim Durchstöbern der Box schmerzlich vermisst: Es gibt keine Würfel. Stattdessen befinden sich in der Schachtel insgesamt sechs Kartendecks zu je 54 Karten. Vier davon sind für das Spiel selbst gedacht, eines enthält Ausrüstungskarten und eines NSCs.

## DIE SPIELMECHANIK

**FAITH** beruht nämlich auf einem kongenialen Mix aus Rollen-, Karten- und Brettspiel. Aus dem Brettspiel bedient sich **FAITH** bei der Charakterverwaltung mit Markern und Tokens. Jeder Spieler hat alles zu seinem Charakter vor sich liegen und tauscht im Zweifel einfach nur einzelne Marker aus.

Aus dem Rollenspiel stammt die eigentliche Spiel-

struktur: Die Spieler schlüpfen in die Rollen ihrer Charaktere und erzählen gemeinsam deren Geschichte und Erlebnisse. Primär ist **FAITH** nämlich ein Erzählspiel. Der Plot wird aus der Erzählung heraus vorangetrieben, und Skill-Anwendungen gelingen – sofern sie realistisch und logisch sind – automatisch.

Erst, wenn der Spielleiter entscheidet, dass es an der Zeit ist, das Glück eines Spielers zu testen, kommt der Griff zu den Spielkarten. Jeder Spieler hat sein eigenes Kartendeck, das im Zweifel auch durch ein Pokerdeck ersetzt werden kann. In einer sogenannten Konfrontation nimmt der Spieler dann seinen Skill-Wert als Basis und addiert nun die Werte so viele seiner bis zu sieben Handkarten hinzu, wie er meint. Erreicht er damit die vom Spielleiter ausgegebene Schwierigkeit, geht die Konfrontation zugunsten des Spielers aus. Andernfalls ist es ein Misserfolg und der Charakter muss die entsprechenden Konsequenzen tragen.

Klingt eigentlich ganz einfach, hat aber einen kleinen Haken. Ein Spieler hat pro Szene maximal sieben Handkarten, und allein der Spielleiter entscheidet, wie lange eine Szene dauert und wann sie vorüber ist – wobei natürlich auch in **FAITH** die übliche Logik zum Thema, was eine Szene ist, gilt.

## DER SPIELHINTERGRUND

**FAITH** liefert einen umfangreichen und interessanten Hintergrund, den man allerdings zunächst erst einmal genau studieren muss, damit man weiß, worum es eigentlich geht. Insofern ist der Anspruch, direkt aus der Box spielen zu können, also ein wenig irreführend und zugleich verfehlt, da das Studium von 60 Seiten über die Physik, die Spezies, das Universum und nicht zuletzt die Götter dann doch einige Zeit erfordert.

Hierbei fallen ein paar Dinge sehr positiv ins Auge: Da ist zunächst die Liebe zum Detail. Sämtliche physikalischen Gesetzmäßigkeiten in Bezug auf den Weltall und die Raumfahrt sind korrekt und entsprechen in vollem Umfang dem, was man in gängigen Lehrbüchern finden würde. Das geht bei der Überlebenswahrscheinlichkeit im Vakuum des Alls los über relativistische Effekte bei der Raumfahrt weiter und endet bei aktuellen Wurmlochtheorien.





Die wirklich intelligenten Spezies sind sehr detailliert beschrieben, mit gesellschaftlichem Hintergrund, kurzem Abriss der für das Spiel wesentlichen Geschichte, Moralvorstellungen, Gesetze, Gruppierungen und vielem mehr.

Der eigentliche Kern von **FAITH** aber sind die Götter. Ja, Götter sind nicht nur echt in diesem Universum, sie sind eine Tatsache. Sie existieren durch den Glauben ihrer Anhänger und können gleichzeitig nur durch diese Realität beeinflussen. Hierzu verleihen sie besonders gläubigen Charakteren besondere göttliche Kräfte und Fähigkeiten, die wiederum durch den Glauben der Charaktere aktiviert und gespeist werden. Damit sich ein Charakter als Träger der Kräfte seines Gottes würdig erweist, muss er dem strikten moralischen Code seines Gottes folgen. Nur so kann er die Kräfte erlangen und mit ihnen ausgestattet für seinen Gott ins Feld ziehen, denn die Götter stehen untereinander in ewigem göttlichen Zwist.

## UNTERM STRICH

**FAITH** ist ein durchaus interessantes Spiel, das einen gelungenen Mix aus harter Science Fiction und hochphilosophischen Moralaspekten bietet. Gut, die harte SciFi wird durch nichtmenschliche Rassen aufgeweicht, wobei aber auch die wissenschaftlichen Erkenntnissen und Theorien unterworfen sind.

Das Zentrieren eines SciFi-Settings auf das Wirken von Göttern ist zwar nicht neu, wird hier aber in einer völlig neuen Form aufbereitet. Die Götter von **FAITH** sind weniger einem antiken Pantheon von nur allzu menschlichen Götterfiguren nachempfunden, sondern stellen eher form- und körperlose Essenzen bestimmter philosophischer Ansichten und moralischer Normen und Werte dar. Im Spiel wird sogar darauf hingewiesen, dass einige Individuen die Götter auch durchaus in dieser Weise verstehen, oder eben als eine Art moralischen Code oder geistigen Leitfaden.

Das Erzählspiel mit Brett- und Kartenelementen kann so innerhalb der Spielrunde zu einer philosophischen Diskussion ausarten, deren Inhalt aus einer fer-

nen, dunklen Zukunft in unsere Zeit an den Spieltisch zurückreflektiert wird.

Die Spielmechanik kommt einem zunächst fremd vor, lernt sich jedoch sehr schnell. Sie ist allerdings nur durch das Artwork der Karten direkt mit dem Spielhintergrund verwoben, und ließe sich problemlos auf jedes beliebige andere Setting übertragen. Hierzu wäre dann ein wenig Arbeit für entsprechende Charakterbögen mit passenden Skills und Attributen nötig. Diese sollte allerdings nicht allzu viel Zeit in Anspruch nehmen.

Die Brettspielelemente beschränken sich völlig auf den Charaktermonitor, der neben den Werten auch ein Bild des Charakters und seine Fähigkeiten als Tokens enthält. So etwas ist sicherlich nett, macht aber am Ende des Tages auch keinen Unterschied zu einem Bogen aus Papier, den man dann zusätzlich auch noch viel individueller gestalten könnte, als das Original.

## FAZIT

**FAITH: The SciFi RPG** macht zunächst einen verwirrenden Eindruck, stellt sich aber als sehr anspruchsvolles und philosophisches Spiel heraus, ist man erst einmal richtig in den Hintergrund eingestiegen. Alle Einzelteile des Spiels sind mit hochwertigem Artwork veredelt, welches den Einstieg in die Spielwelt weiter vereinfacht.

Die Grundbox bietet eine Einsteigerkampagne, zusätzliche Abenteuer sind als sogenannte Seedsheets erhältlich. Diese enthalten jeweils eine Grundidee sowie einige Aufhänger für den Plot und einige Optionen für den Abenteuerverlauf. Das Ganze ist jeweils ein Blatt mit einem netten Cover auf der einen und allen Infos auf der anderen Seite. Derzeit gibt es drei dieser Saatgutblätter. Die aktuell im Kickstarter befindliche Kampagnenbox **A Garden in Hell** ist nicht nur eine Erweiterung des Grundspiels. Es handelt sich um ein Regelupdate (Version 1.5), das ebenfalls als Starterset genutzt werden kann und somit einen weiteren Einstieg in dieses komplexe Universum bietet. Wer intellektuell anspruchsvolle SciFi mag, wird von **FAITH** begeistert sein.

wm ■



## FAITH: A GARDEN IN HELL

Wer das Projekt unterstützen möchte, hat noch bis zum 09.06.2016 Gelegenheit einzusteigen:

[www.kickstarter.com/projects/burninggames/faith-a-garden-in-hell-rpg-starter-set-campaign](http://www.kickstarter.com/projects/burninggames/faith-a-garden-in-hell-rpg-starter-set-campaign)