

CANES BELLI

AM RANDE DES UNIVERSUMS



EIN ROLLENSPIEL VON WWW.KRITISCHERFEHLSCHLAG.DE

IMPRESSUM 2025

DESIGN

Seba

<https://sebahahn.itch.io>

LEKTORAT

Kiki

<https://chaos.social/@Kiki>

ILLUSTRATIONEN

Gordy Higgins

<https://gordyh.itch.io/>

Watabou

<https://watabou.itch.io>

WWW.KRITISCHERFEHLSCHLAG.DE

Verantwortlich:

Sebastian Hahn
Kentzlerdamm 4,
20537 Hamburg
S.Hahn84@web.de

LIZENZ

Canes Belli © 2025 by Sebastian Hahn is licensed under CC BY-SA 4.0.
To view a copy of this license, visit <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

VORWORT

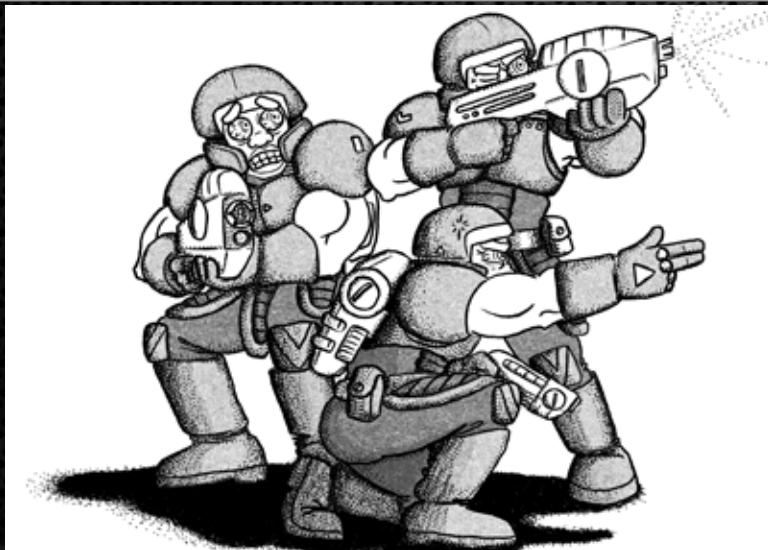
Vor 10.000 Jahren wurde auf Terra eine internationale Gemeinschaft unter dem Banner der Singularität gegründet:
Die Ekklesiarchie.

Widerstand gegen die Ekklesiarchie wird mit dem Tod bestraft.
Jahrelang fußte euer ganzes Sein auf dieser elementaren Wahrheit.
Ihr wart eine Sondereinheit im Dienst der Ekklesiarchie am äußersten Rand des bekannten Universums.

Eure Mission: Freie Siedlungen dazu bringen, sich der Herrschaft der Ekklesiarchie zu beugen. Jede Bedrohung ausschalten.

Aber ihr habt zu viel gesehen und zu viele Fragen gestellt.
In den Randwelten versteckt ihr euch vor dem Zorn der Inquisition.
Das Leben auf der Flucht ist hart und eure Fregatte ist auf Ressourcen angewiesen, die nur schwer zu bekommen sind.

Die wenigen menschlichen Siedlungen werden von unbeschreiblichen Schrecken heimgesucht, während die Ekklesiarchie danach trachtet, die Kontrolle zu übernehmen und jeden Widerstand auszulöschen.



Inhaltsverzeichnis

Vorwort	4
Grundregeln	6
Schwierigkeitsgrade	6
Reichweite und Bewegung	6
Kampf	7
Beispiel	7
Initiative	7
Charakter erstellen	8
Energie und Tod	8
Stufenaufstieg	8
Charakterbogen	9
Archetypen	10
One-Liner	12
Waffen	14
Ausrüstung	15
Fahrzeug-Kampf	16
Fahrzeuge	17
Feinde – Menschen	18
Feinde – Trachea	19
Feinde – Kyberier	20
Feinde – Spezialfähigkeiten	21
Missions-Generator	22
Nebenmissionen	23
Beispiel-Mission	24

REGELN

GRUNDREGELN

Um Würfelproben zu bestehen, wird bei Canes Belli immer ein **Pool aus Attribut + Fertigkeit** gebildet.

Es dürfen so viele W6 gewürfelt werden, wie der Pool ergibt. Für gewöhnlich gelten dabei **5en und 6en als Erfolge**. Unterschiedlich schwere Proben verlangen unterschiedlich viele Erfolge.
Extrem coole Aktionen bekommen 2 Extra-Würfel.

Die Schwierigkeit wird von der Spielleitung (SL) festgelegt.

OPTIONAL: SARGE

Die Gruppe kann einen Sergeant bestimmen.

Spezial-Aktion:

Nutze deine Aktion, um einem anderen Charakter eine zweite Aktion zu befehlen.

SCHWIERIGKEITSGRADE

Sehr leicht	kein Wurf nötig
Leicht	1
Mittel	2
Schwer	3
Fast unmöglich	4

REICHWEITE UND BEWEGUNG

Entfernung wird in die Zonen »Nah«, »Mittel« und »Weit« abstrahiert. Nahkampf ist nur in der Zone »Nah« möglich. Aus »Weiter« Entfernung können nur wenige Waffen eingesetzt werden. Viele Fernkampfwaffen funktionieren nicht in »Nah«.

Es kostet eine Bewegung, um in die nächste Zone zu wechseln. Von »Weit« nach »Nah« wären es also zwei.

Manche Waffen oder Fähigkeiten verursachen Schaden in einer ganzen Zone. Das betrifft also Spielfiguren und Feinde, die sich theoretisch zueinander in Nahkampfreichweite befinden.

KAMPF

In jeder Kampfrunde ist entweder eine Aktion ODER eine Bewegung möglich. Klassenfähigkeiten und Angriffe, sowie der Einsatz eines Energie-Packs sind zum Beispiel Aktionen. One-Liner können jederzeit genutzt werden.

Du landest einen Treffer, wenn du mindestens so viele Erfolge in Nahkampf oder Fernkampf würfelt, wie der Rüstungswert (RW) des Ziels beträgt. In guter Deckung ist der RW gegen Fernkampf um 1 erhöht.

Erfolge, die über den Rüstungswert des Ziels hinausgehen, verursachen Extra-Schaden.

Schaden wird von der Energie abgezogen.

BEISPIEL

Jürgen schießt auf einen Feind und würfelt drei 5en und eine 6. Er erreicht also vier Erfolge.

Das Ziel hat einen Rüstungswert von 2. Jürgens Waffe verursacht einen Grundschaden von 7.

Da er zwei Erfolge mehr gewürfelt hat, als zum Treffen notwendig sind, verursacht Jürgens Schuss 9 Schadenspunkte.

INITIATIVE

Initiative wird mit einem einzigen W6 bestimmt. Bei einer 4–6 ist die Spielgruppe zuerst dran, bei einer 1–3 die Gegner.

Überraschte Gegner, die von den Spielfiguren in einen Hinterhalt gelockt werden, oder an die sich die Spielfiguren anschleichen, dürfen eine Runde gar nicht reagieren.

Dann wird Initiative gewürfelt.

REGELN

CHARAKTER ERSTELLEN

Du beginnst, indem du 12 Punkte auf die 3 Attribute Stärke, Geschick und Intelligenz verteilst. Kein Attribut darf über 6 gesteigert werden.

Jede Spielfigur hat 20 Energie.

Jede Fertigkeit beginnt auf einem Basiswert von 1.

Dann wählst du einen Archetyp aus. Dabei erhältst du Boni auf Fertigkeiten, zwei besondere Fähigkeiten und deine Ausrüstung.

Zum Abschluss wählst du einen One-Liner, der der Spielfigur eine besondere Fähigkeit verleiht.

ENERGIE UND TOD

Wenn bei einem Feind die Energie auf Null oder in den negativen Bereich fällt, ist dieser tot.

Die Spielfiguren können dagegen die Fertigkeit »**Stärke+Überleben**« nutzen, wenn die Energie ausgeht. In der ersten Runde mit Null oder weniger Energie gegen eine Schwierigkeit von 1, in der zweiten Runde gegen eine Schwierigkeit von 2 und so weiter. Misslingt eine Probe, ist die Spielfigur tot. Im Überlebenskampf kann man nur von einer anderen Spielfigur geheilt werden.

Energie kann durch Energie-Packs voll aufgefüllt werden.

Tipp: Die Energie lässt sich gut mit einem W20 darstellen.

STUFENAUFSTIEG

Die Charaktere verbessern sich, wenn die SL das so für richtig hält. Dabei darfst du einen Attributspunkt und 3 Fertigkeitspunkte verteilen. Attribute und Fertigkeiten dürfen nicht über 6 steigen.

CANES BELLI CHARAKTERBOGEN

Name		Rüstung (RW)	
Archetyp		Energie	

FERTIGKEITEN

Stärke	Nahkampf	Gesamt	
Stärke	Athletik	Gesamt	
Stärke	Überleben	Gesamt	
Stärke	Werfen	Gesamt	
Geschick	Fernkampf	Gesamt	
Geschick	Akrobatik	Gesamt	
Geschick	Fingerfertigkeit	Gesamt	
Geschick	Schleichen	Gesamt	
Intelligenz	Hacken	Gesamt	
Intelligenz	Technik	Gesamt	
Intelligenz	Diplomatie	Gesamt	
Intelligenz	Wahrnehmung	Gesamt	

FÄHIGKEITEN

ONE-LINER

WAFFEN / AUSRÜSTUNG

Name	Schaden	Fähigkeit

ARCHETYPEN

TACTICAL MARINE

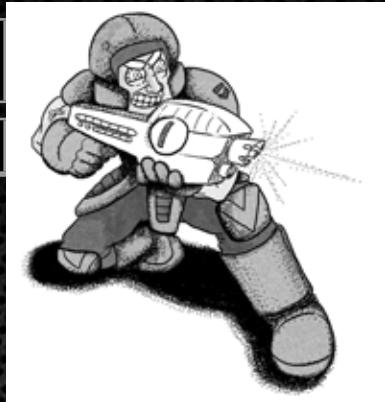
Rüstungswert (RW): 3

Fertigkeiten:

+2 auf alle Fertigkeiten

Fähigkeiten:

- 1. Vorrücken:** Wenn du einen Feind ausschaltest, darfst du einen weiteren Feind mit einer freien Aktion angreifen. **Kosten:** 2 Energie.
- 2. Taktische Befehle:** Alle Verbündeten können bis Kampfende zwei Misserfolge neu würfeln. **Kosten:** 2 Energie.



Ausrüstung:

Plasma-Karabiner, Taktischer Spaten, 3 Energie-Packs, 3 Puls-Granaten.

HEAVY WEAPONS OPERATOR

Rüstungswert (RW): 2

Fertigkeiten:

- +2 auf Überleben und Athletik
- +3 auf Technik und Werfen
- +4 auf Fernkampf und Hacken

Fähigkeiten:

- 1. Sperrfeuer:** Mit einer Fernkampfwaffe kannst du alle Feinde (und Freunde) in einer Zone angreifen. Alle Erfolge zählen doppelt. Getroffene Figuren können die Zone nicht verlassen. **Kosten:** 2 Energie.
- 2. Schwerer Beschuss:** Mit einer Fernkampfwaffe gelten auch gewürfelte 4en als Erfolge. Die Waffe muss zuvor eine Runde lang aufgebockt werden. Mit Fahrzeugwaffen sofort möglich. **Kosten:** 2 Energie.

Ausrüstung:

Retributionskanone, Kampfmesser, 3 Energie-Packs, 3 Blendgranaten

SHOCK TROOPER

Rüstungswert (RW): 3

Fertigkeiten:

+2 auf Diplomatie und Schleichen

+3 auf Athletik und Akrobatik

+4 auf Nahkampf und Überleben

Fähigkeiten:

1. Sprung: Mit deinem Sprungmodul kannst du eine beliebige Strecke zurücklegen und jedem Feind (und Freund) in der Zielzone Nahkampfschaden zufügen. **Kosten:** 3 Energie.

2. Zorn: Richte doppelten Schaden im Nahkampf an. **Kosten:** 1 Energie.

Ausrüstung:

Eviszerator-Kettenschwert, Sprungmodul, 3 Energie-Packs.

SCOUT SPECIALIST

Rüstungswert (RW): 2

Fertigkeiten:

+2 auf Athletik und Akrobatik

+3 auf Technik und Fernkampf

+4 auf Wahrnehmung und Schleichen



Fähigkeiten:

1. Leiser Tod: Richte doppelten Schaden gegen ein überraschtes Ziel an. **Kosten:** 2 Energie.

2. Strategischer Vorteil: Verbessere den Initiative-Wurf der Gruppe um 2. **Kosten:** 5 Energie.

Ausrüstung:

Hochleistungs-Laser-Gewehr (HLG), Kampfmesser, 3 Energie-Packs.

ONE-LINER

WENN ES BLUTET, KANN ICH ES TÖTEN!

Einmal pro Spielrunde gelten 4er im Kampf als Erfolge.

DENKST DU, WAS ICH DENKE?

Einmal pro Spielrunde erhalten du und ein:e Mitspieler:in bei einer gemeinsamen Aktion beide 3 Zusatzwürfel.

GEFAHR IST MEIN ZWEITER VORNAME!

Einmal pro Spielrunde gelten bei einer beliebigen Aktion alle 5en und 6en als doppelte Erfolge.

IST DAS ALLES, WAS DU DRAUF HAST?

Einmal pro Spielrunde kannst du im Kampf eingehenden Schaden ignorieren.

LASST MICH DURCH, ICH BIN ARZT!

Einmal pro Spielrunde kannst du beliebig viele andere Spielfiguren komplett heilen.

ICH BIN ZU ALT FÜR DIESEN MIST!

Einmal pro Spielrunde darfst du bei einer beliebigen Aktion alle Misserfolge neu würfeln.

DAMIT KOMMST DU NICHT DURCH!

Einmal pro Spielrunde kannst du die Angriffswürfel eines Feindes bis Kampfende um 4 senken.

DAS IST DOCH KEIN MESSER!

Einmal pro Spielrunde kannst du zwei Runden lang jeden Angriff mit einer eigenen Aktion kontern.

ICH HAB KEINE ZEIT ZU BLUTEN!

Einmal pro Spielrunde müssen Feinde zwei Runden lang alle ihre Erfolge gegen dich nochmal würfeln.

DAS KANN ICH DEN GANZEN TAG LANG!

Einmal pro Spielrunde kannst du in einer Kampfrunde 3 Aktionen ausführen.

WIR SEHEN UNS IN DER HÖLLE!

Einmal pro Spielrunde kannst du allen Feinden in einer Zone 4W6 Schaden zufügen. Du verbrauchst dabei selbst 3W6 Energie.



WAFFEN

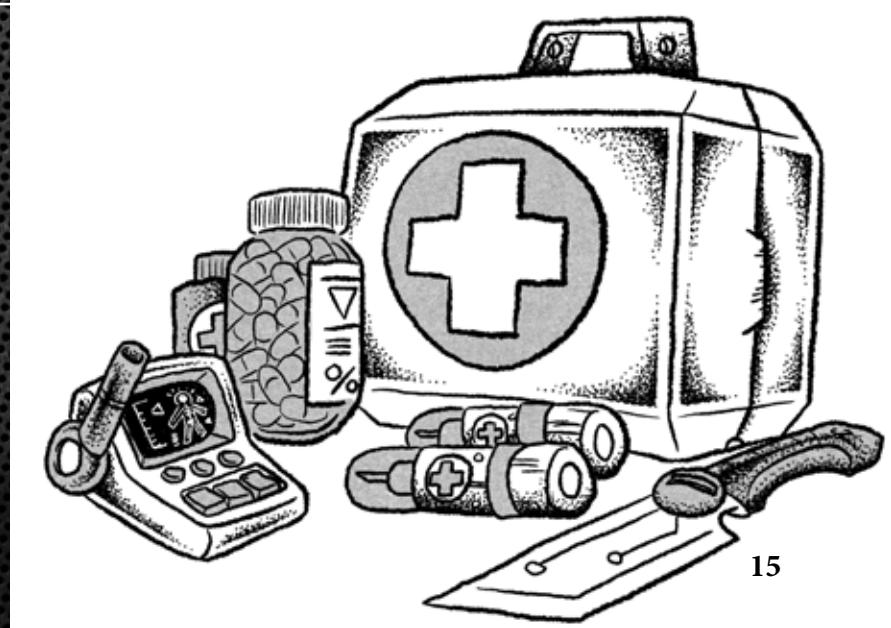
Name	Schaden	Eigenschaft	Reichweite
Plasma-Karabiner	5	Überladen: Gewürfelte 6en gelten als doppelte Erfolge.	Nah + Mittel
Retributionskanone	7	Salve: Du kannst bis zu 3 Feinde mit einer Aktion angreifen. NICHT 3 mal denselben Feind.	Mittel
Hochleistungs-Laser-Gewehr	9	Zerfetzen: Ein Treffer senkt den Rüstungswert des Ziels um 1. (Minimum 1).	Mittel + Weit
Unbewaffnet	1	-	Nahkampf
Kampfmesser	5	Meucheln: Doppelter Schaden gegen Feinde mit voller Energie	Nahkampf
Taktischer Spaten	7	Bonk!: Wenn du 4 oder mehr Erfolge im Angriff würfelst, betäubst du den Feind für zwei Runden.	Nahkampf
Eviszerator-Kettenschwert	9	Ausweiden: Wenn du den selben Feind angreifst, erhältst du jede Runde einen weiteren Bonuswürfel dazu.	Nahkampf

MEHR WAFFEN?

Ihr könnt euch natürlich andere/mehr Waffen ausdenken. Zum Beispiel könnte ein Raketenwerfer 10 Schaden gegen alle Figuren in einer Zone anrichten. Versucht, ungefähr die Balance zu halten.

AUSRÜSTUNG

Name	Schaden	Eigenschaft	Reichweite
Pulsgranate	12	Kabumm!: Nutze »Stärke + Werfen«, um alle Feinde (und Freunde) in einer Zone zu treffen.	Nah + Mittel
Blendgranate	-	Lichtblitz: Nutze »Stärke + Werfen«. Alle getroffenen Feinde (und Freunde) in einer Zone verlieren 2 Angriffswürfel bis Kampfende.	Nah + Mittel
Sprungmodul	-	Wuuusch!: Du kannst dich in einer Runde bewegen UND eine Aktion durchführen.	Nah + Mittel
Energie-Pack	-	Heilung: Setzt deine Energie auf 20. Kann auch bei anderen Spielfiguren eingesetzt werden.	Nah



FAHRZEUG-KAMPF

REGELN

Fahrzeuge brauchen eine:n Fahrer:in und können in der Regel bis zu 5 Personen aufnehmen. Fahrzeugwaffen können nur benutzt werden, wenn sie von einer Spielfigur bedient werden, die nicht gleichzeitig Fahrer:in ist. Dafür wird »Geschick+Fernkampf« genutzt. Natürlich können auch die Personenwaffen abgefeuert werden.

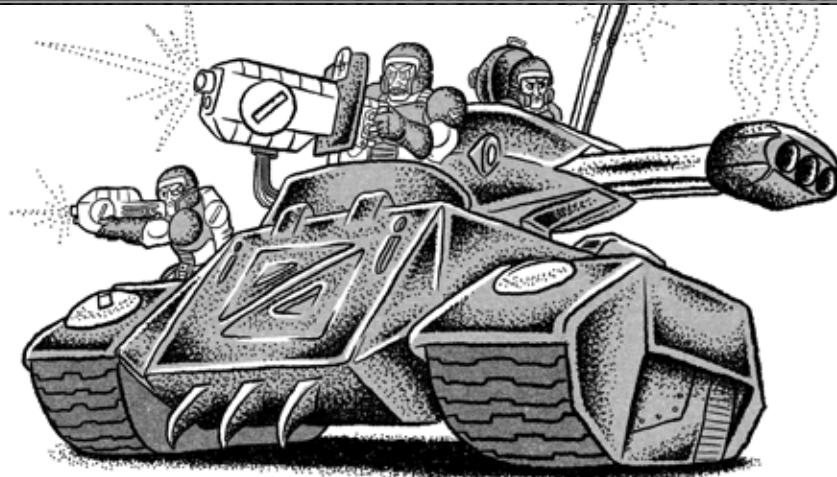
Hat ein Fahrzeug 10 oder weniger Energie, kann es nicht mehr fahren, die Waffen aber noch einsetzen.

Bei 0 oder weniger Energiepunkten explodiert das Fahrzeug und richtet 4W6 Schaden in einer Zone an.

Das Fahrzeug kann von dem/der Fahrer:in jede Runde mit »Intelligenz+Technik« in bessere Position manövriert werden. Bei drei oder mehr Erfolgen steigt der Rüstungswert des Fahrzeugs diese Runde um 1.

Du kannst direkt auf die Besatzung eines Fahrzeugs schießen, ihr Rüstungswert ist aber um 2 erhöht.

Alle Fahrzeugwaffen gibt es auch als Geschütztürme mit 60 Energie.





Name	Waffen	Energie	RW
Leichtes Gelände-fahrzeug »Fennek«	Keine Bordwaffen.	40	2
Aufklärungsfahrzeug »Mücke«	1 x Laserkanone: 10 Schaden. Doppelt gegen Fahrzeuge und Strukturen.	50	2
Antigrav-Truppentransporter »Fat Mike«	Keine Bordwaffen.	70	3
Schützenpanzer »Warwolf«	1 x Multi-Retributions-kanone: 15 Schaden, kann 3 Gegner mit einer Aktion angreifen.	50	2
Kampfpanzer »MaKo«	1 x Sanktionskanone: 25 Schaden gegen alles in einer Zone. 2 x Schwerer Plasma-Werfer: 15 Schaden.	100	4
Antigrav-Panzer »Ronin«	2 x Multi-Retributions-kanone: 15 Schaden, kann 3 Gegner mit einer Aktion angreifen.	100	3

FEINDE – MENSCHLICH

INFO

Das Universum ist voll von schlechten Menschen. Pirat:innen, Räuber:innen, Kopfgeldjäger:innen und natürlich die KI-Fanatiker:innen der Ekklesiarchie.

Menschliche Feinde kämpfen eher nicht gegen eine Übermacht oder bis zum Tod. Dafür nutzen sie mitunter Fahrzeuge oder Geschütztürme.

Jeder Feind kann zu einem »Boss« gemacht werden. Gib ihm dafür mehr Energie, eine weitere Aktion und eine Spezialfähigkeit (S.21).

Name	Angriff	Schaden	Energie	RW
Zivilist:in	Unbewaffnet 5W Laserpistole 5W	1 3	5	1
Bandit:in	Messer 5W Laserpistole 6W	3 3	7	2
Pirat:in	Schwert 6W Lasergewehr 6W	4 5	10	2
Kopfgeldjäger:in	Unbewaffnet 6W Materie-Gewehr 10W	1 6	15	2
Soldat:in	Kampfmesser 10W Plasma-Karabiner 9W	5 5	20	3
Inquisitor:in	Schwert 11W HLG 9W	4 7	25	3

SONDER-REGELN

Menschen ziehen sich gerne in gut zu verteidigende Positionen zurück. In Deckung erhöht sich der Rüstungswert gegen Fernkampfwaffen um 1. Zudem können menschliche Feinde **Granaten** benutzen. Ihr Wert für Werfen entspricht dem Wert für Fernkampf.

Manche Feinde haben außerdem **Energie-Packs** dabei.

Alle menschlichen Feinde gibt es auch als Androiden bzw. Roboter.

FEINDE – TRACHEA

INFO

Die Menschheit stieß erstmals vor fast 5.000 Jahren auf Trachea. Diese Spezies, die wie wilde Mischungen aus Insekten und Haien aussieht, reist als Sporen auf Eis-Asteroiden durch das Weltall. Erreicht so ein Asteroid einen Planeten mit irgendeinem Nahrungsangebot, beginnt eine erschreckend schnelle Evolution.
Jeder Feind kann zu einem »Boss« gemacht werden. Gib ihm dafür mehr Energie, eine weitere Aktion und eine Spezialfähigkeit (S.21).

Name	Angriff	Schaden	Energie	RW
Schnapper	Biss 5W	3	5	1
Ätzer	Klauen 6W Säurespeichel 5W	3 4	10	1
Buddler	2 x Klauen 8W	3	20	2
Stürmer	Rempeln 12W (1 x/Kampf) Biss 10W	10 5	30	3
Kreischer	Klauen 11W Hyperschall 9W	5 7 (Zone)	30	3
Königin	2 x Klauen 12W Säurespeichel 10W	5 5 (Zone)	40	4

SONDER-REGELN

Trachea haben nur zwei Ziele: Die Königin schützen und fressen. Notfalls fressen sie sich auch gegenseitig.

Schnapper und Ätzer treten oft in **Schwärmen** auf. Ein Schwarm wird wie ein einziges Wesen behandelt und erhält pro Exemplar die Hälfte der Angriffswürfel und der Energie. Ein Schwarm von 10 Schnappern hat also 25 Angriffswürfel und 25 Energie.

Trachea bauen gern unterirdische Höhlen und Gänge und können erstaunlich lang unentdeckt bleiben.

FEINDE – KYBERIER

INFO

Erst vor knapp 200 Jahren trafen die Menschen am Rand des Universums auf die Kyberier. Dabei handelt es sich um eine Schwarmintelligenz komplett unterschiedlicher Alien-Spezies, die mit verschiedensten Implantaten und »Updates« zu Kyberiern gemacht werden.

Dieser als »Kybernierung« bekannte Vorgang ist die einzige Art ihrer Fortpflanzung.

Kyberier reisen auf archaisch anmutenden, aber technologisch fortgeschrittenen Schiffen durchs All. Immer auf der Suche nach neuem Material für die Kybernierung. Die gelandeten Schiffe werden umgehend zu Fabriken umgebaut, in denen diese grausigen Vorgänge stattfinden. Jeder Feind kann zu einem »Boss« gemacht werden. Gib ihm dafür mehr Energie, eine weitere Aktion und eine Spezialfähigkeit (S.21).

Name	Angriff	Schaden	Energie	RW
Cyberzombie	Cyberklauen 5W	3	10	1
Vierarmiger	4 x Cyberklauen 8W	3	15	2
Drohne	Cyberklinge 8W Partikelstrahler 8W	6 6	25	2
Titan	2 x Unbewaffnet 10W Partikelkanone 9W	8 7 (Zone)	40	3
Zentaur	2 x Klauen 12W 2 x Partikelkanone 9W	5 7 (Zone)	60	3
Koloss	6 x Tentakel 12W	7	100	4

SONDER-REGELN

Wenn ein Mensch zu einem Kyberier »umgebaut« wird, bleiben ungefähr 2 Wochen Zeit, um die Kybernierung durch eine unangenehme Operation rückgängig zu machen. Danach ist es zu spät.

Wie die ursprüngliche Spezies der Kyberier aussieht oder aussah, weiß niemand. Die Giganten, die als Titanen, Zentauren und Kolosse bekannt sind, sind glücklicherweise selten und die Spezies, aus denen sie gemacht wurden, vermutlich ausgestorben.

FEINDE – FÄHIGKEITEN

INFO

So wie die Spielfiguren können auch Feinde besondere Fähigkeiten haben. Dies ist eine optionale Regel, die hilfreich sein kann, wenn du die Kämpfe etwas herausfordernder gestalten möchtest. Es ist aber auch etwas mehr Zettelwirtschaft notwendig.

Bosse sollten auf jeden Fall eine Spezialfähigkeit haben.

Diese Fähigkeiten können Monster einsetzen, statt eine Aktion oder Bewegung zu nutzen. Sie kosten aber Energie.

Name	Wirkung	Kosten
Heilung	Verbündeten um 10 Energie heilen.	3 Energie
Explosion	Explodiert für 10 Schaden in einer Zone.	Tod
Schutzschild	Für 2 Runden immun gegen Fernkampf.	10 Energie
Tödliche Aura	Spieldenkmäler in der gleichen Zone nehmen jede folgende Runde 5 Schaden.	10 Energie
Betäubung	Eine Spieldenkmal wird für 2 Runden ausgeschaltet.	5 Energie
Blendung	Die Angriffswürfel einer Spieldenkmal sinken für 2 Runden um 2.	5 Energie
Verätzung	Der Rüstungswert einer Spieldenkmal sinkt für 2 Runden um 1.	5 Energie
Vergiftung	Senkt alle Attribute für 2 Runden um 1.	5 Energie
Zerstörung	Vernichtet ein Energie-Pack einer Spieldenkmal.	10 Energie



MISSIONSGENERATOR

MIT 4W6 ZUM ABENTEUER

ZIEL

1	Artefakt bergen
2	Kommunikationsrelais zerstören
3	Person evakuieren
4	Stützpunkt sabotieren
5	Jemanden exekutieren
6	Signal aufspüren



WIDERSTAND

1	Ekklesiarchie
2	Roboter
3	Trachea
4	Kyberier
5	Pirat:innen
6	Sklavenhändler:innen

KOMPLIKATION

1	Der Ort steht kurz vor der Zerstörung
2	Weitere Fraktionen haben das gleiche Ziel
3	Auftraggeber:in ändert die Meinung
4	Ein bisher unentdecktes Trachea-Nest
5	Die Gegner sollten nicht getötet werden
6	Das Ziel ist mitten in einem zivilen Gebiet

SCHAUPLATZ

1	Basis auf einem Mond
2	Orbitale Station
3	Unterirdischer Forschungskomplex
4	Planet während des Terraformings
5	Raumkreuzer
6	Wrack in Asteroidenfeld

NEBENMISSIONEN

MIT 4W6 ZU MEHR DRUMHERUM

WER	
1	Arbeiter:innen
2	Mitglieder eurer Crew
3	Söldnertruppe
4	Religiöse Gemeinschaft
5	Lokale Regierung
6	Wissenschafter:innen

WAS	
1	Aufstand
2	Verrat
3	Entführung
4	Sabotage
5	Verunstaltung
6	Anschläge

KOMPLIKATION	
1	Eine dritte Partei mischt sich ein
2	Zivilisten kommen ums Leben
3	Es wird persönlich
4	Es gibt einen Stromausfall
5	Eine Seuche bricht aus
6	Spione der Inquisition

WO	
1	An Bord eurer Fregatte
2	Am Landepunkt
3	In einer nahen Siedlung
4	Raumstation im Orbit
5	Raumschiff
6	Überland-Transport



BEISPIEL-MISSION

GEJAGT – KURZINFO

Diese Starter-Mission kann als Auftakt für eine kleine Kampagne genutzt werden. Sie erzählt die Geschichte, warum die Spielfiguren von der Ekklesiarchie gejagt werden.

Die Spielfiguren entdecken etwas in einer geheimen Station der Ekklesiarchie auf dem Mond Nadir-7e. Ihre Raumfregatte (lass sie sich einen Namen ausdenken) wird beschlagnahmt, sie müssen sie zurückholen.

SZENE 1: ANKUNFT

Krachend erreicht eure Landekapsel die Oberfläche von Nadir-7e. Mit einem lauten Zischen aktivieren sich die Antigrav-Module und das Tor fährt hoch. Es sind etwa 200 Meter bis zu den Schutzmauern der Bergbausiedlung Lear Junction. Eure Augen brauchen einen Moment, um sich an das grelle Licht der beiden roten Sonnen zu gewöhnen. Dieser Mond hatte schon immer ein Problem mit Trachea. Aber euch hat ein Hilferuf erreicht – irgendetwas anderes geht hier vor. Menschen verschwinden.

Die Spielfiguren haben nur einen kurzen Moment der Orientierung, ehe der fahle Boden plötzlich nachgibt. Lass alle Charaktere eine Probe auf »Stärke + Athletik« würfeln. Wer sie nicht schafft, nimmt 5 Schaden, als ein großes Loch entsteht, aus dem sich erst ein Buddler und dann noch 2 Ätzer heraus graben.

Die Spielenden können kämpfen oder zur bewaffneten Siedlung fliehen.

Name	Angriff	Schaden	Energie	RW
Ätzer	Klauen 6W Säurespeichel 5W	3 4	10	1
Buddler	2 x Klauen 8W	3	20	2

SZENE 2: LEAR JUNCTION

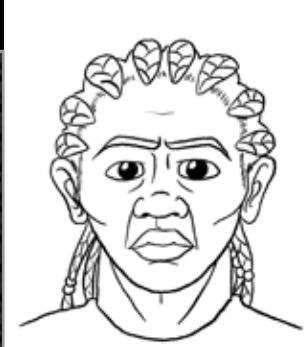
Lear Junction ist von einer hohen, sechseckigen Durabetonmauer umgeben. Auf jeder Ecke ist ein bemannter Geschützturm (60 Energie) mit einer Multi-Retributionskanone angebracht. Das hohe Tor öffnet sich, wenn die Spielfiguren sich nähern. Überall stehen container-artige Wohnkapseln. Ein typischer Anblick für eine Kolonie oder Station, die nicht für die Ewigkeit gedacht ist. Aber sie hat einen Hangar mit einigen Shuttles.

Die Spielfiguren werden direkt von Nala Mensah, der Leiterin der Siedlung, empfangen.

NSC: NALA MENSAH

Nala Mensah ist etwa 40 Jahre alt, groß, kräftig und kurz angebunden. (»Einfach nur Nala«) Sie hat den Hilferuf abgesetzt, den die Fregatte der Spielgruppe empfangen hat.

Sie will lieber zeigen als reden und bringt die Spielfiguren direkt in eine Kapsel, die sich als die Medical Bay, also eine Art kleines Hospital, herausstellt.



SZENE 3: MED BAY

Mensah erzählt, dass schon seit einiger Zeit Arbeiter verschwinden, man sich bislang aber nichts dabei gedacht hatte. (»Ist hier ja kein Urlaub auf einer Paradies-Welt«).

Nun zeigt sie auf einen Operationstisch. Dort liegt ein großer Mann mit Kriegs-Cyberprothesen statt Armen und Beinen, sowie verschiedenen Drähten am Kopf. Er verschwand vor etwa 2 Wochen, tauchte vor drei Tagen wieder auf und lief Amok. Sein Name ist Amit.

3 Erfolge auf »Intelligenz+Wahrnehmung« enthüllen, dass dies KEIN Kyberier ist.

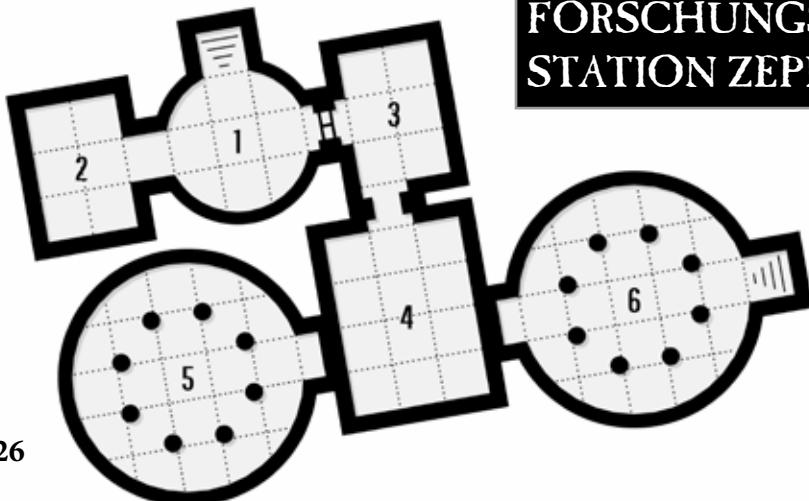
SZENE 4: DER WEG ZUR ZEPHYR STATION

Der gegen seinen Willen zum Kriegs-Cyborg umgewandelte Amit war mit einem Lokalisierungs-Chip versehen. (»Standardprozedur«). Dieser wurde entfernt, aber der letzte bekannte Aufenthaltsort liegt etwa 8 Kilometer südlich von hier. Nala Mensah gibt der Spielgruppe die genauen Koordinaten.

Auf dem Weg kann es Überfälle durch Trachea geben. Insbesondere, wenn sich die Spielfiguren laut verhalten. Zum Beispiel ein Schwarm Schnapper angeführt von einem großen Kreischer.

Lass die Spielfiguren eine **Wahrnehmungsprobe** machen. Mit einem Erfolg sieht man die Station, bestehend aus mehreren weißen Duraplast-Kuppeln. Mit zwei Erfolgen sieht man, dass dort Rauch aufsteigt. Mit 3 Erfolgen bemerkt eine Spielfigur, dass ein sehr großes Raumschiff in den Orbit des Mondes eintritt.

Name	Angriff	Schaden	Energie	RW
10 Schnapper (Schwarm)	Biss 25W	3	25	1
Kreischer-Boss 2 Aktionen Hyperschall-Schrei führt zu Desorientierung und zieht 2 Angriffswürfel ab.	Klauen 11W Hyperschall 9W (Zone bis zu mittlere Entfernung)	5 7	45	3



SZENE 5: DIE FORSCHUNGSSTATION

Wenn die Spielfiguren sich nähern, wird klar, dass hier etwas schiefgelaufen ist. Teile der Anlage brennen, man kann sie aber bei (1) betreten. Drumherum leere Wohnkapseln. Das große Tor zu (6) ist fest verschlossen.

Raum 1: Einige Leichen, die meisten in Laborkitteln, auf dem Boden. Beim Näherkommen stehen 4 davon auf und greifen an. Tür nach 3 durch eine Drucktür verschlossen.

Name	Angriff	Schaden	Energie	RW
Cyberzombie	Cyberklauen 5W	3	10	1

Raum 2: Die Steuerung für die Tür zu Raum 3 und ein Terminal. Ein Erfolg auf »Intelligenz+Hacken« zeigt, dass dies eine Einrichtung der Inquisition ist.

Raum 3: Ein verwüsteter Vorratsraum. Ein brauchbares Energie-Pack. In Raum 4 sind 6 weitere Cyberzombies, die nur auf die Spielfiguren aufmerksam werden, wenn sie sich laut verhalten.

Raum 4: Neben den Cyberzombies ein Terminal. An die Feinde kann man sich mit 2 Erfolgen anschleichen. Die Durchgänge zu Raum 5 (Labor) und Raum 6 (MaKo-Hangar), können von hier geöffnet werden. Sobald ein Tor geöffnet wird, geht eine Übertragung von Großinquisitor Lucios Camaro ein.

NSC: LUCIOS CAMARO

Lucios Camaro ist Mitte 50, streng, brutal und absolut humorlos. Seine Nachricht lautet so:

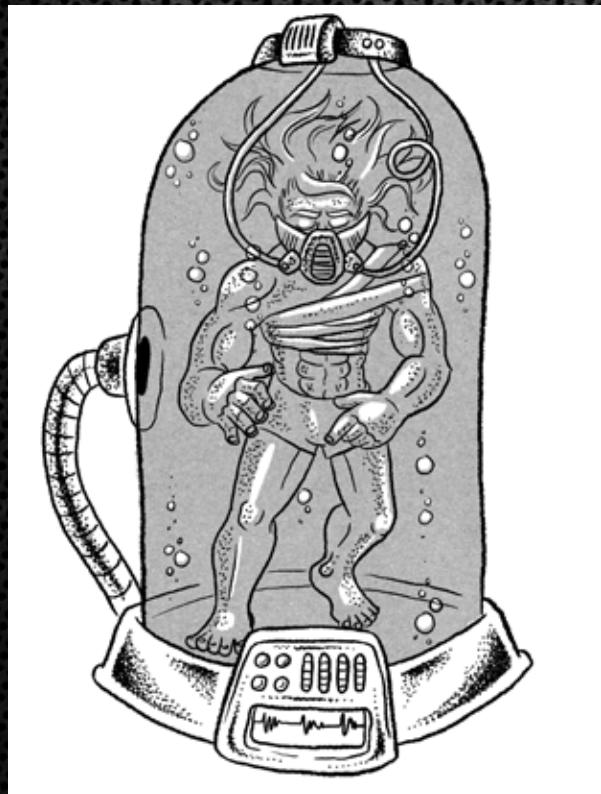
»Sie haben sich unbefugt Zugriff auf Eigentum der Inquisition verschafft. Wir haben ihr Schiff geentert und die Crew in Gewahrsam genommen. Bleiben Sie, wo Sie sind und erwarten die Exekution durch Zerstörung der Anlage.«



Raum 5: Im Labor sind vier Operations-Tische mit archaischen Geräten. Von zweien davon erheben sich stark verzerrt aussehende Subjekte mit vier mechanischen Armen und greifen an.

Name	Angriff	Schaden	Energie	RW
Vierarmiger	4 x Cyberklauen 8W	3	15	2

In dem Raum befinden sich außerdem im Kreis aufgestellt 12 Tanks, zum Teil schwimmen darin Menschen. Drei davon können gerettet werden. Auf einem Terminal befindet sich ein **Konstruktionsschema für ein Implantat**, das die Stärke eines Charakters um 1 erhöhen kann. Dafür braucht es jedoch seltene Bauteile und Materialien.



Raum 6: Mitten im Raum steht ein MaKo-Kampfpanzer. Sobald die Spielfiguren den Raum betreten, beginnt ein orbitales Bombardement.

Jede Spielfigur muss eine Probe auf »Geschick+Akrobatik« ablegen. Ohne Erfolg 9 Schaden, ein Erfolg 6 Schaden, 2 Erfolge 3 Schaden. Eventuell gerettete Leute aus dem Labor haben eine 50:50-Chance zu überleben.

Ein Terminal kann das Hangar-Tor öffnen.

Name	Waffen	Energie	RW
Kampfpanzer »MaKo«	1 x Sanktionskanone: 25 Schaden gegen alles in einer Zone. 2 x Schwerer Plasma-Werfer: 15 Schaden.	100	4

SZENE 6: ZURÜCK NACHLEAR JUNCTION

Wenn die Spielfiguren das Labor verlassen, explodiert die Forschungsstation durch das anhaltende Orbitalfeuer.

Sofern die Spielfiguren den MaKo-Kampfpanzer für die Flucht nutzen, werden durch die Explosionen Trachea in sehr großer Zahl angelockt. Lass sie sich durchkämpfen. 5 Schwärme Schnapper und 1 Schwarm Ätzer. Und vielleicht noch eine gigantische Königin. (Mehr Energie).

Name	Angriff	Schaden	Energie	RW
10 Schnapper (Schwarm)	Biss 25W	3	25	1
10 Ätzer (Schwarm)	Klauen 30W Säurespeichel 25W	3 4	50	1
Königin	2 x Klauen 12W Säurespeichel 10W	5 5	60	4

Zurück in Lear Junction überlässt Nala Mensah den Spielfiguren ein Shuttle, um ihre Fregatte zu erreichen.

Nach dem Abheben können die Spielfiguren sehen, wie ein großer Kreuzer der Inquisition den Orbit verlässt und einen Hyperraum-Sprung durchführt. Die Fregatte ist aber noch im Orbit.

SZENE 7: RÜCKEROBERUNG

2 Erfolge in »Intelligenz+Hacken« oder »Geschick+Schleichen« sorgen dafür, dass das Shuttle nicht von den Bordwaffen der Fregatte getroffen wird. Wenn doch, nehmen alle Spielfiguren 10 Schaden und müssen im Landungsdock der Fregatte unelegant notlanden.

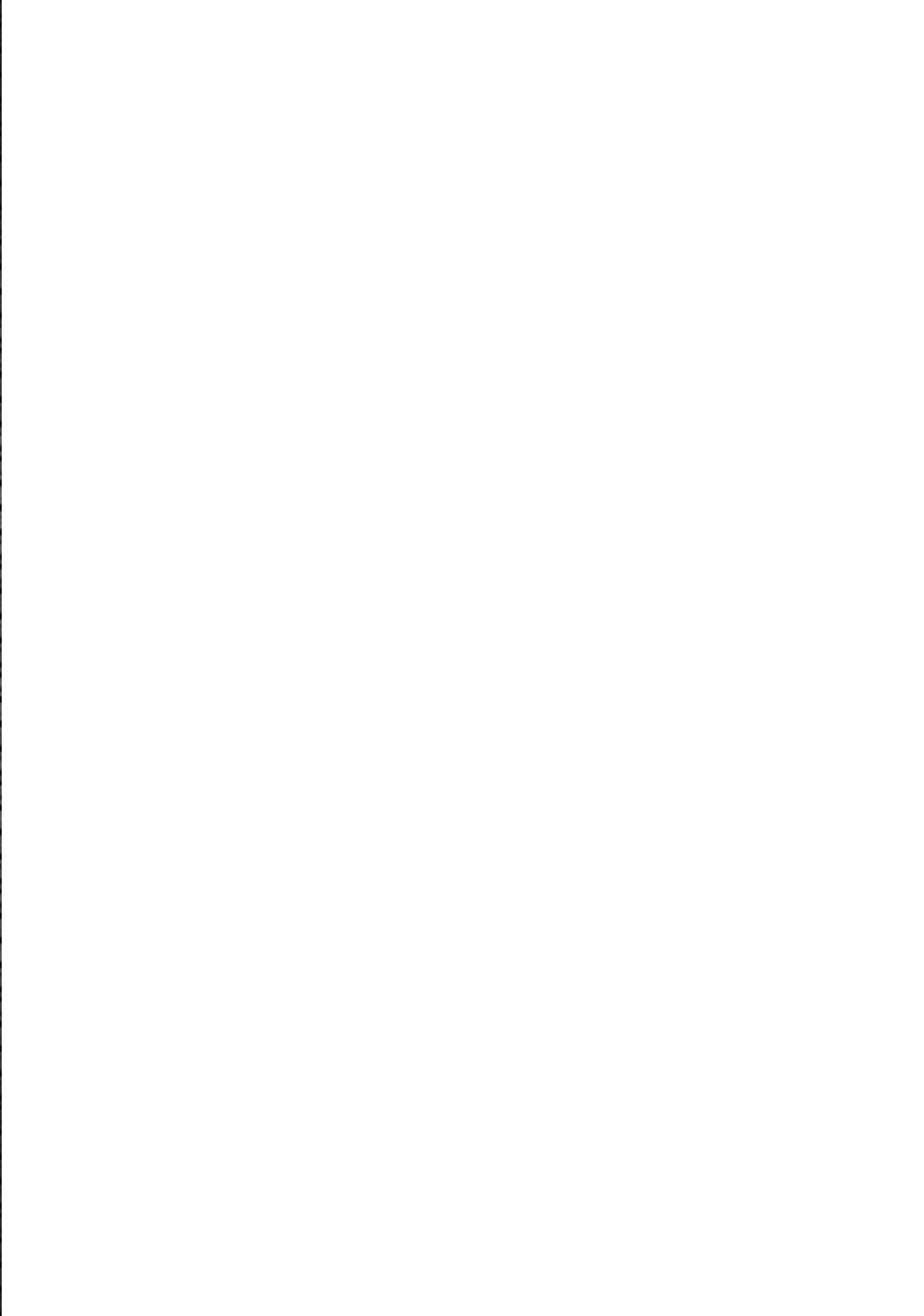
Im Hangar werden die Spielfiguren direkt von 4 Soldat:innen der Ekklesiarchie unter Beschuss genommen.

Name	Angriff	Schaden	Energie	RW
Soldat:in	Kampfmesser 10W Plasma-Karabiner 9W	5 5	20	3

Zwei weitere Soldaten und eine junge Inquisitorin sind auf der Brücke dabei, nacheinander die Crewmitglieder zu verurteilen und hinzurichten.

Name	Angriff	Schaden	Energie	RW
Soldat:in	Kampfmesser 10W Plasma-Karabiner 9W	5 5	20	3
Inquisitor:in	Schwert 11W HLG 9W	4 7	25	3

Die Inquisitorin hat ein Direkt-KommLink dabei, mit dem man Lucios Camaro erreichen kann. Dieser schwört, dass er das Leben der Spielfiguren beenden wird.



CANES BELLI

AM RANDE DES UNIVERSUMS

**Ihr wart einst Elite-Soldat:innen im Dienste
der Ekklesiarchie – jetzt seid ihr auf euch selbst
gestellt.**

**In den Randzonen des Universums kämpft ihr
ums Überleben gegen kybernetische Albträume,
insektoide Schwärme und die gnadenlose
Inquisition eurer einstigen Herren.**

**Eure einzige Hoffnung? Eine rostige Fregatte, ein
paar Waffen – und der Wille, nicht unterzugehen.**

**Canes Belli ist ein buntes Sci-Fi-Potpourri und
ein schnelles, regelleichtes Rollenspiel.**

Schnell. Hart. Laut.

Willkommen im Krieg am Rand der Sterne.