



## KAMPFPATROUILLE: KONGLOMERATE DER VOTANN

# KÄHL WÂRSPEKES PROSPEKTORVERBAND

Kâhl Wârspeke führt seine Untergebenen als Teil eines Prospektorverbands an, einer Kynflotte, die auf Erkundung und Ressourcensuche ausgelegt ist. Sie kämpfen um jeden Bodenschatz und jede Technik, die sie als wertvoll genug einschätzen. Dabei haben sie wenig Geduld für die Besitzansprüche anderer und greifen schnell auf gewaltsame Eroberung der Beute zurück, wenn klar wird, dass Drohungen allein nicht ausreichen.

Diese Kampfpatrouille besteht aus den folgenden Einheiten:

### A Kâhl Warspeke (1 Modell)

- Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Vulkanit-Desintegrator; Schmetterfaust; Teleportzinne.

### B Chtonische Bêserker (5 Modelle)

- 3 Modelle sind ausgerüstet mit: Schwerem Plasmabeil.
- 1 Modell ist ausgerüstet mit: Bohrgranatwerfer; Schwerem Plasmabeil.
- 1 Modell ist ausgerüstet mit: Erschütterungsf Faustpaar.

### C Hernkyn-Pioniere (3 Modelle)

- 1 Modell ist ausgerüstet mit: Boltrevolver; Boltflinte; Magnaspulen-Maschinenkanone; Plasmamesser; Kommunikator.
- 1 Modell ist ausgerüstet mit: Boltrevolver; Boltflinte; Magnaspulen-Maschinenkanone; Plasmamesser; Überrollbügel-Suchscheinwerfer.
- 1 Modell ist ausgerüstet mit: Boltrevolver; Boltflinte; HyLas-Gatlingkanone; Magnaspulen-Maschinenkanone; Plasmamesser.

### D Flammkynkrieger (10 Modelle)

- 1 Theyn ist ausgerüstet mit: EtaCarn-Plasmapistole; Kyngefertigter Nahkampfwaffe; Gitterfeldzinne.
- 4 Flammkynkrieger sind ausgerüstet mit: Autoch-Schema-Boltpistole; Ionenblaster; Handwaffe.
- 1 Flammkynkrieger ist ausgerüstet mit: Autoch-Schema-Boltpistole; Ionenblaster; Handwaffe; Kommunikator.
- 1 Flammkynkrieger ist ausgerüstet mit: Autoch-Schema-Boltpistole; Ionenblaster; Handwaffe; Medipack.
- 1 Flammkynkrieger ist ausgerüstet mit: Autoch-Schema-Boltpistole; Ionenblaster; Handwaffe; Panspektraler Scanner.
- 1 Flammkynkrieger ist ausgerüstet mit: Autoch-Schema-Boltpistole; HYLas-Sturmgewehr; Handwaffe.
- 1 Flammkynkrieger ist ausgerüstet mit: Autoch-Schema-Boltpistole; Magnabeschleunigungsgewehr; Handwaffe.



Schweres Plasmabeil



Chthonische Bëserker

Erschütterungsf Faustpaar



Hernkyn-Pionier

HyLas-Gatlingkanone



Boltrevolver

Magnaspulen-Maschinenkanone



B

A

D

C

# KAMPFPATROUILLE: KONGLOMERATE DER VOTANN KÄHL WÄRSPEKES PROSPEKTORVERBAND

## FÄHIGKEITEN

Die für den Einsatz von Kähl Wärspek's Prospektorverband notwendigen Datenblätter findest du auf den folgenden Seiten. Sie wurden exklusiv für Kampfpatrouille-Spiele konzipiert. Das Datenblatt einer Einheit führt alle ihre Fähigkeiten auf. Diese schließen eine Fraktionsfähigkeit ein – *Auge der Ahnen* –, die im Folgenden beschrieben ist.

### AUGE DER AHNEN

*Die Kyn sind in jedem Lebensbereich ein äußerst praktisches Volk, nicht zuletzt im Krieg. Ihre Anführer führen vor und während der Schlacht zügig präzise Kalkulationen durch, um ständig zu ermitteln, ob die mögliche Belohnung des Konflikts die unausweichlichen Verluste an Ressourcen und kostbaren Kynleben wert ist. Ein grundlegender Teil dessen ist als das Blicken durch das Auge der Ahnen bekannt, wodurch Befehlshaber der Kyn die größten feindlichen Bedrohungen einschätzen, Schwachpunkte markieren und bestimmen, welche Einheiten benötigt werden, um diese zu überwinden.*

Jedes Mal, wenn eine feindliche Einheit eine **KONGLOMERATE-DER-VOTANN**-Einheit deiner Armee zerstört, erhält jene Einheit 1 Urteilsmarker. Eine feindliche Einheit kann nie mehr als 2 Urteilsmarker haben (Urteilsmarker, die sie darüber hinaus erhalten würde, werden ignoriert).

Wende bei jeder Attacke eines Modells deiner Armee mit dieser Fähigkeit gegen eine Einheit mit mindestens einem Urteilsmarker den entsprechenden Bonus aus der Tabelle unten an, bis die Attacken jenes Modells abgehandelt sind.

#### URTEILSMARKER

#### BONUS

- 1** **Unmittelbare Bedrohung:** Addiere 1 auf den Trefferwurf.
- 2** **Jetzt gilt es einen Groll beizulegen:** Addiere 1 auf den Trefferwurf und addiere 1 auf den Verwundungswurf.

**Anmerkung:** Wenn eine Einheit mit Urteilsmarkern vom Schlachtfeld entfernt wird, merke dir die Anzahl ihrer Urteilsmarker zu jenem Zeitpunkt. Wird jene Einheit wieder auf dem Schlachtfeld aufgestellt, legst du die entsprechende Anzahl Urteilsmarker neben sie. Wenn sich eine Einheit mit Urteilsmarkern in mehrere kleinere Einheiten aufteilt, erhält jede jener Einheiten eine Anzahl Urteilsmarker, die der ursprünglichen Einheit entspricht. Wenn sich zwei Einheiten zu einer einzelnen größeren Einheit zusammenschließen und eine jener Einheiten Urteilsmarker hatte, merke dir die Anzahl der Urteilsmarker derjenigen Einheit, die die meisten Urteilsmarker hatte, bevor sich die Einheiten zusammenschlossen – die neu gebildete Einheit hat eine entsprechende Anzahl Urteilsmarker.

## VERBESSERUNGEN

Dein **KÄHL**-Modell ist dein **KRIEGSHERR** und hat die Verbesserung Verschwendung nährt das All. Diese kannst du durch Prägmaat-Funkverbindung ersetzen.

### GRUNDVERBESSERUNG

#### VERSCHWENDUNG NÄHRT DAS ALL

*Dieses Sprichwort ist eine der vielen Wahrheiten der Kyn und eine Warnung vor jeglicher leichtfertiger Ausgabe, Munition eingeschlossen. Dieser Krieger hat sich das Sprichwort zu Herzen genommen und seinen Kriegern eingetrichtert, bis sorgfältiges und gleichmäßiges Schießen zur zweiten Natur wurde. Ihre Schießkunst wurde derart beständig und unermüdlich, dass sie einen verheerenden Feuerhagel aufrechterhalten können, ob sie sich auf dem Vormarsch befinden oder einen taktischen Rückzug ausführen.*

Wiederhole bei jeder Fernkampfatacke eines Modells der Einheit des Trägers einen Trefferwurf von 1. Außerdem kommt die Einheit des Trägers in einem Zug, in dem sie sich zurückgezogen hat, infrage, zu schießen.

ODER

### OPTIONALE VERBESSERUNG

#### PRÄGMAAT-FUNKVERBINDUNG

*In die Rüstung dieses Kriegers wurde eine robuste Kommunikationsanlage eingebaut und mit Prioritätsüberschreibungsboostern geladen. Dadurch können diejenigen Kyn auf dem Schlachtfeld, die am dringendsten minutenaktuelle strategische und taktische Updates brauchen, jedes Gespräch unterbrechen, das eine niedrigere Priorität hat, um ihre Informationen zu erhalten.*

Addiere 1 zum Missionszielkontrollwert der Modelle der Einheit des Trägers. Außerdem kannst du für die Einheit des Trägers Erschütterungstests wiederholen.

## SEKUNDÄRE MISSIONSZIELE

Du verwendest das sekundäre Missionsziel Mühsal verdient. Dieses kannst du durch Groll beenden ersetzen.

### SEKUNDÄRES GRUNDMISSIONSZIEL

#### MÜHSAL VERDIENT

*Sobald die Kyn ihren Blick auf ein bestimmtes Ziel gerichtet haben, kämpfen sie mit blutrünstiger Hartnäckigkeit, um es zu erreichen. Ihrer Einschätzung nach hat derjenige, der am härtesten arbeitet, um dieses lebenswichtige Kriegsgut zu beanspruchen, ein unbestreitbares Recht auf dessen Besitz.*

Zu Beginn des Schritts Armeen aufstellen vor Beginn der Schlacht musst du einen Missionszielmarker wählen, der sich nicht in deiner Aufstellungszone befindet.

Ab der zweiten Schlachtrunde erhältst du am Ende deines Zuges 4 SP, wenn du jenen Missionszielmarker kontrollierst.

ODER

### OPTIONALES SEKUNDÄRES MISSIONSZIEL

#### GROLL BEENDEN

*Die Kyn erklären nur dann einen Groll, wenn eine Beleidigung so schwer wiegt, dass das pragmatische Kalkül der Schlacht zugunsten der vollständigen Auslöschung des Feindes um jeden Preis ignoriert werden muss. Sobald sie jedoch diese Verpflichtung eingegangen sind, wird nichts außer der Tod ihre unerbittliche, methodische Demontage ihrer Feinde aufhalten.*

Wähle ab der zweiten Schlachtrunde zu Beginn der Schlachtrunde eine feindliche Einheit, die nicht zerstört ist und die mindestens einen Urteilsmarker hat, für jene Schlachtrunde als Ziel deiner Armee. Am Ende jener Schlachtrunde erhältst du 4 SP, wenn das Ziel jener Schlachtrunde für deine Armee zerstört ist.

## GEFECHTSOPTIONEN

Du kannst die folgenden Gefechtsoptionen einsetzen:



### MIT GLEICHER MÜNZE HEIMZAHLEN

KÄHL WÄRSPEKES PROSPEKTORVERBAND – HELDENTAT

*Einen empfindlichen Schlag gegen die Kyn auszuführen, ist stets ein sicherer Weg, sich eine Zielscheibe auf den Rücken zu malen, sowohl für die Priorität bei der Auslöschung als auch als würdiger Empfänger einer verstärkten Heimzahlung.*

**WANN:** Beliebige Phase

**ZIEL:** Eine **KONGLOMERATE-DER-VOTANN**-Einheit deiner Armee, die gerade von einer Attacke eines feindlichen Modells zerstört wurde. Du kannst diese Gefechtsoption für jene **KONGLOMERATE-DER-VOTANN**-Einheit einsetzen, auch wenn sie gerade zerstört wurde.

**EFFEKT:** Wiederhole bis zum Ende der Schlacht bei jeder Attacke eines **KONGLOMERATE-DER-VOTANN**-Modells deiner Armee gegen die Einheit jenes feindlichen Modells einen Trefferwurf von 1.



### PANSPEKTRALE ABTASTUNG

KÄHL WÄRSPEKES PROSPEKTORVERBAND – KAMPFTAKTIK

*Die multifunktionalen Panspektralen Scanner, die die Kyn einsetzen, offenbaren Schwachpunkte in der Verteidigung des Feindes.*

**WANN:** Deine Fernkampfphase

**ZIEL:** Eine **KONGLOMERATE-DER-VOTANN**-Einheit deiner Armee, die in dieser Phase noch nicht zum Schießen gewählt wurde

**EFFEKT:** Bis zum Ende der Phase haben Fernkampfaffen, mit denen die Modelle deiner Einheit ausgerüstet sind, die Fähigkeit [TÖDLICHE TREFFER].



### KLONSTRANG-PHYSIOLOGIE

KÄHL WÄRSPEKES PROSPEKTORVERBAND – KAMPFTAKTIK

*Die Klonstränge, die den genetischen Aufbau der Kyn verbinden, machen sie extrem robust und widerstandsfähig.*

**WANN:** In der Fernkampfphase deines Gegners, unmittelbar nachdem eine feindliche Einheit Ziele gewählt hat

**ZIEL:** Eine **KONGLOMERATE-DER-VOTANN**-Einheit deiner Armee, die als Ziel mindestens einer Attacke der attackierenden Einheit gewählt wurde

**EFFEKT:** Verbessere bis zum Ende der Phase den Rüstungswurf-Wert der Modelle deiner Einheit um 1.

## KÄHL WARSPEKE

B	W	RW	LP	MW	MK
5"	5	3+	4	7+	1
4+ RETTUNGSWURF					



### Kampfpatrouille-Datenblatt

Kâhl Warspekens strategisches Wissen, Entschlossenheit und Kampfkraft inspirieren seine Krieger. Er kämpft mit einer Mischung aus Können und Brutalität, schlägt mit seiner Schmetterfaust nach Feinden, die sein Vulkanit-Desintegrator nicht auslöschte, und schüttelt ungeduldig die Schüsse und Klängen seiner Feinde ab, die auf seine gepanzerte Gestalt einprasseln.

☉ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Vulkanit-Desintegrator [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	18"	3	2+	5	0	1

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Schmetterfaust	Nahkampf	3	3+	8	-2	3

#### ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich der folgenden Einheit anschließen: **FLAMMKYNKRIEGER**.

#### FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Anführer**

FRAKTION: **Auge der Ahnen**

**Grimmige Effizienz:** Einmal pro Schlachtrunde kannst du in deiner Befehlsphase eine für dieses Modell sichtbare feindliche Einheit wählen. Jene feindliche Einheit erhält 1 Urteilsmarker.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, KÄHL, WARSPEKE

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:  
KONGLOMERATE DER VOTANN

## FLAMMKYNKRIEGER

B	W	RW	LP	MW	MK
5"	5	4+	1	7+	2



### Kampfpatrouille-Datenblatt

Flammkynkrieger sind gut gepanzert, hervorragend ausgebildet und mit einer Reihe mächtiger Waffen ausgestattet. Sie bilden das Rückgrat der meisten Eidverbände. Unter Führung ihrer Theyns entfesseln sie einen Hagel aus Feuerkraft, wettern die Geschosse ihrer Feinde ab und stürmen dann unerbittlich voran, um ihren wankenden Gegnern den Rest zu geben.

☉ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Autoch-Schema-Bolter	24"	2	4+	4	0	1
Autoch-Schema-Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	4+	4	0	1
EtaCarn-Plasmapistole [PISTOLE]	6"	1	4+	8	-3	2
HYLas-Sturmgewehr [STURM, SCHNELLFEUER 3]	24"	3	4+	6	-1	1
Ionenblaster	18"	1	4+	5	-2	1
Magnabeschleunigungsgewehr [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, SCHWER]	18"	1	5+	12	-3	W3+3

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Handwaffe	Nahkampf	1	4+	4	0	1
Kyngefertigte Nahkampfwaffe	Nahkampf	2	4+	5	-2	2

#### PATROUILLETRUPPS

Zu Beginn des Schritts Schlachtformation festlegen kann diese Einheit, bevor Einheiten aufgestellt wurden, in zwei Einheiten aufgeteilt werden, die jeweils fünf Modelle enthalten.

#### FÄHIGKEITEN

FRAKTION: **Auge der Ahnen**

#### AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

**Panspektraler Scanner:** Die Fernkampfwaffen, mit denen die Modelle der Einheit des Trägers ausgerüstet sind, haben die Fähigkeit [DECKUNG IGNORIEREN].

**Medipack:** Die Modelle der Einheit des Trägers haben die Fähigkeit Verletzungen ignorieren 6+.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, FLAMMKYNKRIEGER

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:  
KONGLOMERATE DER VOTANN

## HERNKYN-PIONIERE

B	W	RW	LP	MW	MK
12"	6	4+	3	7+	2



### Kampfpatrouille-Datenblatt

Herkyn-Pioniere gleiten über fremdartige Welten hinweg und beobachten die Feindpositionen von ihren Magnaspulenbikes aus. Sie sind schnell, zäh und verfügen über ein gutes Maß an Feuerkraft. Ihre weit gereisten Kriegerverbände schlagen oft aus unerwarteter Richtung zu oder sammeln Informationen über die Feindbewegungen für den Kahl ihres Eidverbandes.

FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Boltflinte [STURM]	12"	2	4+	5	0	1
Boltrevolver [PISTOLE]	9"	1	4+	5	0	1
HyLas-Gatlingkanone [TREFFERHAGEL 1]	24"	6	4+	6	-1	1
Magnaspulen-Maschinenkanone	24"	3	4+	7	-1	2

NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Plasmamesser	Nahkampf	2	4+	4	0	1

### FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Kundschafter 9 Zoll**

FRAKTION: **Auge der Ahnen**

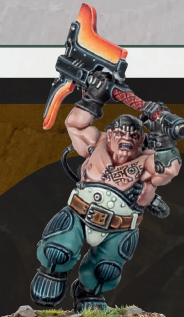
**Herkyn-Flankenmanöver:** Am Ende des Zuges deines Gegners (ausgenommen des ersten) kannst du, wenn sich diese Einheit innerhalb von 6 Zoll um eine beliebige Schlachtfeldkante und nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten befindet, diese Einheit vom Schlachtfeld entfernen und in die Strategischen Reserve versetzen. Stelle diese Einheit im Schritt Verstärkungen deiner nächsten Bewegungsphase vollständig innerhalb von 6 Zoll um eine beliebige Schlachtfeldkante außer der deines Gegners und horizontal weiter als 9 Zoll von allen feindlichen Modellen entfernt wieder auf.

SCHLÜSSELWÖRTER: BERITTEN, FLIEGEN, HERKYN-PIONIERE

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:  
KONGLOMERATE DER VOTANN

## CHTHONISCHE BÊSERKER

B	W	RW	LP	MW	MK
5"	5	6+	2	7+	1



### Kampfpatrouille-Datenblatt

Chthonische Bêserker zählen zu den Kyn mit den meisten biotischen Veränderungen und dem größten Mut. Sie setzen zu Waffen umfunktioniertes Bergbauwerkzeug und hochexplosive Sprengstoffe ein, die sich leicht durch Fels arbeiten. So stürmen die Bêserker die Bastionen des Feindes und brechen sie gleich einem Asteroiden voll mit wertvollen Erzadern auf.

FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Bohrgranatwerfer [EXPLOSIV, INDIREKTES FEUER]	24"	W6	4+	5	-1	1

NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Erschütterungsf Faustpaar [SYNCHRONISIERT]	Nahkampf	4	4+	9	-1	2
Schweres Plasmabeil – Stoß	Nahkampf	3	3+	6	-2	2
Schweres Plasmabeil – Rundumbieb	Nahkampf	6	3+	4	-1	1

### FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Verletzungen ignorieren 5+**

FRAKTION: **Auge der Ahnen**

**Cyberstimulanzien:** Wirf jedes Mal einen W6, wenn ein Modell dieser Einheit durch eine Nahkampfatacke zerstört wird, das in dieser Phase noch nicht gekämpft hat. Entferne das Modell bei 4+ nicht aus dem Spiel; jenes zerstörte Modell kann kämpfen, nachdem die Einheit des attackierenden Modells attackiert hat. Danach wird jenes Modell aus dem Spiel entfernt.

### AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

**Bohrgranatwerfer:** Addiere 1 auf den Lebenspunkte- und Attackenwert von Modellen, die mit dieser Waffe ausgerüstet sind.

Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHTHONISCHE BÊSERKER

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:  
KONGLOMERATE DER VOTANN