



Diese Elite-Flottensoldaten haben Erfahrung mit gefährlichen Enterkämpfen und dienen dem Kommandanten des Kriegsschiffs als aggressive, unsubtile Waffe. Sie tragen versiegelte Rausrüstung und robuste Waffen für den Kampf auf kurze Distanz sowie spezialisierte Ausrüstung zum Aufbrechen von Schotten an Bord feindlicher Raumschiffe.

ENTERTRUPPEN DER IMPERIALEN KRIEGSFLOTTE

6 MACHT

Anz.	Name	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
9	Navis-Flottensoldat	6"	4+	4+	3	3	1	1	6	4+
1	Navis-Waffenmaat	6"	4+	4+	3	3	1	2	7	4+

- Ein einzelnes Navis-Flottensoldat-Modell ist ausgerüstet mit: Navis-Salvenlasergewehr.
- Ein einzelnes Navis-Flottensoldat-Modell ist ausgerüstet mit: Schwere Navis-Schrotflinte; Endurant-Schild.
- Jedes andere Modell ist ausgerüstet mit: Navis-Schrotflinte.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Boltpistole	12"	Pistole 1	4	0	1	-
Maschinenpistole	12"	Pistole 1	3	0	1	-
Melter	12"	Sturm 1	8	-4	W6	Jede Attacke mit dieser Waffe, deren Ziel eine Einheit innerhalb der halben Reichweite ist, hat Schadenswert W6+2.
Navis-Salvenlasergewehr	24"	Schwer 4	6	-1	1	-
Navis-Schrotflinte	18"	Sturm 2	4	0	1	-
Plasmawerfer	Bevor du Ziele wählst, wähle eines der folgenden Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.					
- Standard	24"	Schnellfeuer 1	7	-3	1	-
- Überladung	24"	Schnellfeuer 1	8	-3	2	Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 1 für Attacken mit diesem Waffenprofil wird der Träger zerstört, nachdem er mit dieser Waffe geschossen hat.
Schwere Navis-Schrotflinte	18"	Sturm 4	4	0	1	-
Energieaxt	Nahkampf	Nahkampf	+2	-2	1	-
Energieschwert	Nahkampf	Nahkampf	+1	-3	1	-
Kettenfaust	Nahkampf	Nahkampf	x2	-4	W3	Ziehe bei jeder Attacke mit dieser Waffe 1 vom Trefferwurf ab. Jede Attacke mit dieser Waffe, die einem FAHRZEUG-Modell zugewiesen wird, hat Schadenswert 3.
Kettenschwert	Nahkampf	Nahkampf	Träger	0	1	Jedes Mal, wenn der Träger kämpft, führt er 1 zusätzliche Attacke mit dieser Waffe aus.
Fragmentgranaten	6"	Granate W6	3	0	1	Explosiv
Sprengladung	6"	Granate W6	8	-3	2	Explosiv. Der Träger kann mit jeder Sprengladung, mit der er ausgerüstet ist, nur einmal pro Schlacht schießen.

ANDERE AUSRÜSTUNG FÄHIGKEITEN

Endurant-Schild	Der Träger hat einen Rettungswurf von 5+. Addiere außerdem 1 auf Rüstungswürfe des Trägers.
Rauchgranaten	Der Träger hat das Schlüsselwort RAUCHVORHANG .

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Navis-Schrotflinte des Navis-Waffenmaats kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden: 1 Maschinenpistole und 1 Kettenschwert; 1 Boltpistole und 1 Energieschwert.
- Das Navis-Salvenlasergewehr von 1 Navis-Flottensoldat kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden: 1 Melter; 1 Plasmawerfer.
- Die Navis-Schrotflinte von 1 Navis-Flottensoldat kann durch 1 Maschinenpistole und 1 Energieaxt ersetzt werden.
- Die Navis-Schrotflinte von 1 Navis-Flottensoldat kann durch 1 Maschinenpistole und 1 Kettenfaust ersetzt werden.
- 1 Navis-Flottensoldat kann mit 1 Sprengladung, Fragmentgranaten und Rauchgranaten ausgerüstet sein.

FÄHIGKEITEN

Agent des Imperiums (Seite 2)

Rausrüstung: Der Durchschlagswert jeder Attacke, die einem Modell dieser Einheit zugewiesen wird, verschlechtert sich um 1.

Raumschiffpersonal: Wenn deine Armee in Schlachtordnung ist, kann diese Einheit nicht für eine verpflichtende Schlachtfeldrollen-Auswahl eines Kontingents gewählt werden (z. B. als einzige Standard-Einheit in einer Patrouille), es sei denn, das Kontingent ist ein **NAVIS-IMPERIALIS**-Kontingent.

FRAKTION: IMPERIUM, NAVIS IMPERIALIS, AGENTEN DES IMPERIUMS

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, KERN, ENTERTRUPPEN DER IMPERIALEN KRIEGSFLOTTE

AGENT DES IMPERIUMS

Wenn deine Armee in Schlachtordnung ist, kannst du eine einzelne **AGENT-DES-IMPERIUMS**-Einheit (ausgenommen **GEFALLENE-ENGEL**-Einheiten) in jedes Patrouille-, Bataillon- und Brigade-Kontingents des **IMPERIUMS** deiner Armee aufnehmen, ohne dass jene Einheiten Schlachtfeldrollenauswahlen in jenen Kontingents belegen. Die Aufnahme einer **AGENT-DES-IMPERIUMS**-Einheit verhindert nicht, dass andere Einheiten in ihrem Kontingents von Kontingentsfähigkeiten (etwa *Ordenstaktiken*, *Verteidiger der Menschheit* usw.) profitieren, und sie verhindert nicht, dass andere Einheiten deiner Armee von Fähigkeiten profitieren, die voraussetzen, dass jedes Modell deiner Armee jene Fähigkeit besitzt (etwa *Kampfdoktrinen*). Eine **AGENT-DES-IMPERIUMS**-Einheit, die auf diese Weise in ein Patrouille-, Bataillon- oder Brigade-Kontingents aufgenommen wird, wird hinsichtlich aller Regeln ignoriert, die besagen, dass alle Einheiten jenes Kontingents mindestens ein Fraktionsschlüsselwort gemein haben müssen (etwa im ausgewogenen Spiel), und wenn du die Fraktion deiner Armee festlegst.

PUNKTWERTE

▶ STANDARD

Entertruppen der Imperialen Kriegsflotte

Einheitengröße	10 Modelle
Punktkosten	110 Punkte
• Melter	+5 Punkte
• Plasmawerfer	+5 Punkte
• Sprengladung	+10 Punkte