Predator

Ballistische Fähigkeit	Typ	Crew
4	Panzer	2 Space Marines

Panzerung	Front	Seite	Heck
	13	11	10

Waffen	Reichweite	Schaden	Durchschlag	Typ	Info
Executor Plasmakanone	36 Zoll	7	2	Schwer 3/ explosiv	**nur Predator Plasmasturm**
2x Plasmakanone	36 Zoll	7	2	Schwer 1/explosiv	
Maschinenkanone	48 Zoll	7	4	Schwer 2	
2x schwerer Bolter	36 Zoll	5	4	Schwer 3	
Sturmbolter	24 Zoll	4	5	Sturm 2	-
sync. Laserkanone	48 Zoll	9	2	Schwer1	synchronisiert
2x Laserkanone	48 Zoll	9	2	Schwer1	
Radarsuchkopfrakete	unbegrenzt	8	3	Schwer 1	darf nur einmal abgefeuert werden

Ausrüstung	
zusätzliche Panzerung	Crew betäubt gilt als Crew durchgeschüttelt
Nebelwerfer	1x pro Spiel, einen Zug lang bekommt das Fahrzeug einen 4+ Deckungswurf, kann auch benutzt werden wenn Crew durchgeschüttelt oder betäubt, darf nicht feuern wenn eingenebelt
Suchscheinwerfer	muss Ziel im Nachtkampf nach Nachtkampfregeln auswählen, wird das Ziel getroffen, dürfen alle Einheiten der Dark Angels auf das Ziel normal feuern. Fahrzeug kann im nächsten Spielzug auch normal getroffen werden.

Punkte					
Predator Destruktor		**Predator Annihilator**		**Predator Plasmasturm**	
Predator	60	Predator	60	Predator mit Executor Plasmakanone	190
2x schw. Bolter	25	sync. Laserkanone	45		
zus. Sturmbolter	10	2x Laserkanone	60	2x Plasmakanone	40
zus. Panzerung	15	zus. Sturmbolter	10	zus. Panzerung	15
Radarsuchkopfrakete	10	zus. Panzerung	15		
		Radarsuchkopfrakete	10		
Gesamtpunkte	**120**	**Gesamtpunkte**	**200**	**Gesamtpunkte**	**245**