

COLLECT! FIGHT! SURVIVE!

Böse Überraschungen



Greifer

Bewegung: 8 Felder

Bewegt sich zum nächsten Gegner und geht ins Handgemenge.

Kann sich nicht durch aktivierte Energiefelder bewegen.

Kann Transporter benutzen.

Bonus von +2 bei „Handgemenge“

COLLECT! FIGHT! SURVIVE!

Böse Überraschungen



Krabbler

Bewegung: 6 Felder

Bewegen sich zum nächsten Gegner und gehen ins Handgemenge.

Können sich durch aktivierte Energiefelder bewegen. Bei der Durchquerung eines Energiefeldes werden aktivierte Energiefelder deaktiviert und deaktivierte Energiefelder aktiviert.

Malus von -2 bei „Handgemenge“