














Zerg

	Einheitenname	Schaden*	Reichweite	Ziele	HP	Panzer	Tempo	Sicht	Kristalle/Gas	Dauer	Limit	Spezialfähigkeiten
	Drohne	5	Nahkampf	Boden	40	-	▶▶▶	8	50/0	17	1	Bau- und Sammeleinheit
	Overlord	-	-	-	200	-	▶	11	100/0	25	-	Erhöht Einheitenlimit um 8, Kriecherzeugung, Transport 💰 (8 Slots)
	Overseer	-	-	-	200	1	▶▶	11	50/100	17	-	Detektor, Veränderung (50 ⚡), Kontamination (75 ⚡)
	Königin	2x4 / Luft: 9	3 / Luft: 7	Boden/Luft	175	1	▶	9	150/0	50	2	Kriechtumor (25 ⚡), Transfusion (50 ⚡), Larven erschaffen (25 ⚡)
	Zergling	5	Nahkampf	Boden	35	-	▶▶▶	8	50/0	24	0,5	-
	Berstling	20 (+15 leicht), 80 an Gebäude	Nahkampf	Boden	30	-	▶▶	8	25/25	20	0,5	Selbstmord mit Schaden im Umkreis
	Schabe	16	3	Boden	145	1	▶▶	9	75/25	27	2	Schnelle Heilung wenn eingegraben, unterirdisch bewegen 💰
	Hydralisk	12	5	Boden/Luft	80	-	▶▶	9	100/50	33	2	-
	Verseucher	-	-	-	90	-	▶▶	10	100/50	50	2	Verseuchte Terraner (100 ⚡), Pilzbefall (75 ⚡), Neuralparasit 💰 (100 ⚡)
	Ultralisk	15 (+25 gep.), 75 an Gebäude	Nahkampf	Boden	500	3	▶▶▶	9	300/200	70	6	-
	Mutalisk	9 (2. Ziel: 3, 3. Ziel: 1)	3	Boden/Luft	120	-	▶▶▶▶	11	100/100	33	2	-
	Schänder	14 (+6 massiv)	6	Luft	200	2	▶▶▶	10	150/100	40	2	Korruption (75 ⚡)
	Brutlord	20	9,5	Boden	225	1	▶	12	150/150	34	4	Schwarmkeime

Schaden: In Klammern steht der Bonusschaden gegen leichte, gepanzerte oder biologische Ziele. Doppel- oder Vierfach-Angriffe sind mit 2 oder 4* gekennzeichnet.

Legende

💰 = Fähigkeit muss erforscht werden

⚡ = Energie