

Steem Monsters erklärt! Teil 4 – Fähigkeiten

Allgemeines zu den Fähigkeiten

Wenn du dich schon immer gefragt hast, warum du so oft bei Steem Monsters verlierst, dann könnte es daran liegen, dass du die Fähigkeiten deiner Monster nicht richtig einsetzt. Die Fähigkeiten machen einen Kampf erst interessant und können über Sieg und Niederlage entscheiden. Daher ist es wichtig die Auswirkungen der Fähigkeiten zu kennen.

Die Fähigkeiten



Slow Reduziert die Geschwindigkeit aller gegnerischen Monster.



Snipe Visiert gegnerische Monster mit Fernangriff, Magischem Angriff oder keinem Angriff an, die nicht in erster Position stehen.



Sneak Visiert das letzte Monster im gegnerischen Team an, anstatt das erste Monster.



Strengthen Alle befreundeten Monster haben eine erhöhtes Leben.



Stun Sobald ein Monster mit Betäubung ein Ziel trifft, besteht die Chance, das Ziel zu betäuben. Dann nimmt dieses gegnerische Monster nicht an der nächsten Runde teil.



Swiftess Alle befreundeten Monster haben erhöhte Schnelligkeit.



Thorns Wenn ein Monster mit dieser Fähigkeit von einer Magischen Attacke angegriffen wird, bekommt der Angreifer ebenfalls Schaden.



Trample Wenn ein Monster mit dieser Fähigkeit ein gegnerische Monster trifft und tötet, wird es eine weitere Attacke gegen ein gegnerisches Monster ausführen.



Void Reduziert Schaden von Magischen Attacken.



Weaken Reduziert das Leben von allen gegnerischen Monstern.



Magic Reflect Wenn ein Monster mit dieser Fähigkeit von einer Magischen Attacke getroffen wird, dann bekommt der Angreifer einen Teil davon zurück.




Piercing Falls der Nahkampfangriff oder der Fernangriff höher ist als der Wert der Rüstung des Ziels, wird der Rest des Angriffswertes das Leben des gegnerischen Monsters reduzieren.



Poison Angreifer hat die Chance das gegnerische Monster zu vergiften. Das Gift schadet dem gegnerischen Monster jede Runde und reduziert das Leben.




Protect Alle befreundeten Monster erhalten +2 Rüstung.

 **Blast** Fügt zusätzlich zu dem attackierten gegnerischen Monster einem benachbarten gegnerischen Monster Schaden zu.

 **Divine Shield** Das erste Mal, wenn dieses Monster attackiert wird, bekommt es keinen Schaden.

 **Dodge** Monster mit dieser Fähigkeit hat eine erhöhte Chance Nahkampf- oder Fernangriffen auszuweichen.


 **Double Strike** Monster mit dieser Fähigkeit attackiert zweimal jede Runde.


 **Enrage** Hat erhöhten Nahangriff und Schnelligkeit, wenn es angegriffen wurde.


 **Flying** Hat eine erhöhte Chance Nahkampf- und Fernangriffen auszuweichen von Monstern ohne Flugfähigkeit.


 **Heal** Stellt einen Teil des Lebens des Monsters jede Runde her.


 **Tank Heal** Stellt einen Teil des Lebens des befreundeten Monsters aus der ersten Reihe wieder her.


 **Inspire** Alle befreundeten Monster bekommen +1 Nahkampfangriff.


 **Life Leech** Das Leben des Monsters erhöht sich jedes Mal, wenn das Monster dem Leben eines gegnerischen Monster Leben schadet, in Proportion zu dem zugefügten Schaden.

 **Reach** Monster mit dieser Fähigkeit können Nahkampfangriffe aus zweiter Position ausführen.

 **Resurrect** Wenn ein befreundetes Monster stirbt, wird es mit 1 Leben zurück ins Spiel gebracht. Diese Fähigkeit kann nur einmal pro Kampf verwendet werden.

 **Retaliate** Monster mit dieser Fähigkeit haben eine Chance ihren Angreifer anzugreifen, nachdem sie von einem Nahkampfangriff getroffen wurden.

 **Shield** Reduziert Schaden von Nahkampf- und Fernangriffen.

 **Silence** Reduziert die Magischen Angriffe aller gegnerischen Monster.