

Neue Heldin: Valeera

Rolle: Assassine

Screenshots: <http://blizzard.gamespress.com/OCJXMJSQOK>

Übersicht: Die Gladiatorin Valeera Sanguinar diente eine Weile lang treu in den Reihen von Varian Wrynn's Leibwache. Nun hat sie sich dem geheimen Schurkenorden der Ungekrönten angeschlossen und setzt ihre schattenhaften Fähigkeiten in ihrem Kampf gegen die Brennende Legion ein.



Mechaniken

- **Combopunkte**
 - Schurken sind Meister darin, flink Angriff auf Angriff folgen zu lassen, und Valeera ist keine Ausnahme. Ob sie nun sichtbar oder getarnt ist, sammelt Valeera Combopunkte, die verbraucht werden können, um **Ausweiden (E)** zu verstärken.

Eigenschaft

- **Verschwinden (D)**
 - Tarnt Valeera und erhöht ihre Bewegungsgeschwindigkeit um 10 %. Sie wird außerdem 1 Sek. lang unaufdeckbar und kann sich durch andere Einheiten hindurchbewegen.
 - Im getarnten Zustand sind andere Fähigkeiten verfügbar.

Grundfähigkeiten

- **Finsterer Stoß (Q)**
 - Macht einen Satz vorwärts, der Gegnern in einer geraden Linie Schaden zufügt. Wenn der Finstere Stoß einen gegnerischen Helden trifft, unterbricht Valeera ihren Sprung sofort und die Abklingzeit wird auf 1 Sek. verringert.
 - Gewährt 1 Combopunkt.
- **Klingenwirbel (W)**
 - Verursacht Flächenschaden in Valeeras Nähe.
 - Gewährt 1 Combopunkt pro getroffenem gegnerischen Helden.
- **Ausweiden (E)**
 - Verbraucht alle Combopunkte, um einen Gegner auszuweiden. Je mehr Combopunkte eingesetzt werden, desto höher ist der Schaden. Valeera kann maximal 3 Combopunkte sammeln.

Getarnte Fähigkeiten

- **Hinterhalt (Q)**
 - Greift das Ziel aus dem Hinterhalt an und fügt ihm sofort Schaden zu.
 - Gewährt 1 Combopunkt.
- **Fieser Trick (W)**

- Fügt einem Gegner geringen Schaden zu und betäubt ihn 1,5 Sek. lang.
- Gewährt 1 Combopunkt.
- **Erdrosseln (E)**
 - Erdrosselt einen Gegner, wobei dieser sofort geringen Schaden und zusätzlich eine größere Menge Bonuschaden im Verlauf von 7 Sek. erleidet. Das Ziel wird außerdem 2 Sek. lang zum Schweigen gebracht.
 - Gewährt 1 Combopunkt.

Heroische Fähigkeiten

- **Rauchbombe (R)**
 - Erzeugt eine Rauchwolke. Im Rauch ist Valeera unaufdeckbar und kann sich durch andere Einheiten hindurchbewegen. Zusätzlich erhält sie 25 Panzerung, die den erlittenen Schaden um 25 % verringert. Valeera kann weiterhin angreifen und Fähigkeiten einsetzen, ohne dabei enttarnt zu werden. Hält 5 Sekunden lang an.
 - Der Einsatz dieser Fähigkeit hebt die Tarnung nicht auf.
- **Mantel der Schatten (R)**
 - Hüllt den Helden in einen Mantel der Schatten, der sofort alle regelmäßigen Schadenseffekte entfernt. Macht außerdem 1 Sek. lang unaufhaltbar und gewährt 75 Zauberpanzerung, die den erlittenen Fähigkeitsschaden um 75 % verringert.
 - Der Einsatz dieser Fähigkeit hebt die Tarnung nicht auf.

Talente

Heldenstufe (Talentstufe)	Talent	Beschreibung
1 (1)	[Passiv] Lebenskraft	Regeneriert zusätzlich 2 Energie pro Sekunde. Belohnung: Sobald 20 Regenerationskugeln gesammelt wurden, wird die maximale Energie auf 120 erhöht.
1 (1)	[D] Täuschung	Wenn der Held mindestens 4 Sek. lang getarnt bleibt, regeneriert der Einsatz von Hinterhalt, Fieser Trick oder Erdrosseln 5 Sek. lang 10 Energie pro Sekunde.
1 (1)	[Passiv] Kampfbereitschaft	Jeder verbrauchte Combopunkt gewährt 50 physische Panzerung, die den Schaden des nächsten automatischen Angriffs eines Helden um 50 % verringert. Maximal 3 Aufladungen.
1 (1)	[Aktiv] Verkrüppelndes Gift	Aktivieren, damit der nächste Fähigkeitsschaden von Valeera die Bewegungsgeschwindigkeit von Gegnern 3 Sek. lang um 25 % verringert. Die Aktivierung von Verkrüppelndem Gift hebt die Tarnung nicht auf. Abklingzeit: 15 Sek.
4 (2)	[Q] Unerbittliche Stöße	Verringert die Energiekosten des Finsteren Stoßes um 10.
4 (2)	[SE] Blutsturz	Die automatischen Angriffe des Helden fügen Gegnern, die von Erdrosseln betroffen sind, 25 % mehr Schaden zu.
4 (2)	[D] Initiative	Hinterhalt, Fieser Trick und Erdrosseln gewähren 2 Combopunkte.
4 (2)	[Aktiv] Wundgift	Aktivieren, damit der nächste Fähigkeitsschaden des Helden die erhaltene Heilung des Opfers 4 Sek. lang um 50 % verringert. Die Aktivierung von Wundgift hebt die Tarnung nicht auf. Abklingzeit: 15 Sek.

7 (3)	[Q] Verstümmeln	Der Finstere Stoß verwendet jetzt beide Klingen, wodurch er 100 % mehr Schaden verursacht, aber seine Reichweite um 1 verringert wird.
7 (3)	[W] Tödliche Präzision	[!] Quest: Jedes Mal, wenn Klingenwirbel einem gegnerischen Helden Schaden zufügt, wird der Schaden der Fähigkeit um 3 erhöht, bis maximal 60. Belohnung: Sobald Klingenwirbel 20 Helden Schaden zugefügt hat, werden die Energiekosten dauerhaft um 20 verringert.
7 (3)	[E] Zerhäckseln	Wenn der Held einen Gegner mit 3 Combopunkten ausweidet, erhöht sich bei den nächsten 3 automatischen Angriffen die Angriffsgeschwindigkeit um 150 %. Hält 3 Sek. lang an.
7 (3)	[SQ] Attentat	Hinterhalt fügt dem Ziel 100 % mehr Schaden zu, wenn sich in Reichweite von 5 keine weiteren gegnerischen Helden befinden.
10 (4)	[R1] Rauchbombe	Erzeugt eine Rauchwolke. Im Rauch ist der Held unaufdeckbar, kann andere Einheiten durchschreiten und erhält 25 Panzerung, die den erlittenen Schaden um 25 % verringert. Valeera kann weiterhin angreifen und Fähigkeiten einsetzen, ohne dabei enttarnt zu werden. Hält 5 Sekunden lang an. Der Einsatz dieser Fähigkeit hebt die Tarnung nicht auf.
10 (4)	[R2] Mantel der Schatten	Hüllt den Helden in einen Mantel der Schatten, der sofort alle regelmäßigen Schadenseffekte entfernt. Macht außerdem 1 Sek. lang unaufhaltbar und gewährt 75 Zauberpanzerung, die den erlittenen Fähigkeitsschaden um 75 % verringert. Der Einsatz dieser Fähigkeit hebt die Tarnung nicht auf.
13 (5)	[D] Flüchtigkeit	Erhöht die Bewegungsgeschwindigkeit im getarnten Zustand zusätzlich um 10 %.
13 (5)	[SQ] Tod von oben	Hinterhalt hat jetzt 5 Reichweite und teleportiert Valeera hinter das Ziel.
13 (5)	[SW] Blenden	Wenn Fieser Trick abläuft, wird das Ziel 2,5 Sek. lang geblendet.
13 (5)	[SE] Würgen	Erdrosseln verringert den verursachten Fähigkeitsschaden des Ziels 7 Sek. lang um 25 %.
16 (6)	[Q] Schicksal besiegeln	Der Finstere Stoß verursacht 50 % mehr Schaden und gewährt einen zusätzlichen Combopunkt, wenn er gegen zum Schweigen gebrachte, bewegungsunfähige oder betäubte gegnerische Helden eingesetzt wird.
16 (6)	[SE] Blutung	Automatische Angriffe des Helden erneuern den regelmäßigen Schadenseffekt von Erdrosseln.
16 (6)	[E] Rüstung schwächen	Wenn der Held einen Gegner mit 3 Combopunkten ausweidet, wird die Panzerung des Gegners 2 Sek. lang um 25 verringert, sodass er 25 % mehr Schaden erleidet.
16 (6)	[Aktiv] Disteltee	Aktivieren, um sofort 100 Energie wiederherzustellen. Die Aktivierung von Disteltee hebt die Tarnung nicht auf. Abklingzeit: 60 Sek.
20 (7)	[R1] Adrenalinrausch	Während sich der Held im Wirkungsbereich der Rauchbombe befindet, regeneriert er zusätzlich 30 Energie pro Sekunde.
20 (7)	[R2] Einhüllende Schatten	Wenn der Held Verschwinden einsetzt, erhält er zusätzlich Mantel der Schatten.
20 (7)	[D] Spurlos	Verringert die Abklingzeit von Verschwinden um 3 Sek.
20 (7)	[Aktiv] Kaltblütigkeit	Aktivieren, um den Schaden beim nächsten Einsatz von Ausweiden um 100 % zu erhöhen. Die Aktivierung von Kaltblütigkeit hebt die Tarnung nicht auf. Abklingzeit: 60 Sek.