

Elektroeule

Elektroeule



"Die Elektroeule legt gegnerische Verteidigungsanlagen aus großer Entfernung mithilfe von Stromschocks in Schutt und Asche. Ihre ganzen Federn ersetzen jedoch keine Rüstung, schütze sie also gut!"

Bevorzugtes Ziel	Ziel des Helden
Schadensart	Einzelziel
Ziele	Luft und Boden
Reichweite	1-7 Felder, vom Held abhängig
Bewegungsgeschwindigkeit	20
Angriffsgeschwindigkeit	1,4 sec.

Die Elektroeule ist das zweite Heldentier, das im [Begleiterhaus](#) verfügbar ist.

Es kann im [Begleiterhaus](#) oder in der Angriffsübersicht einem Helden zugewiesen werden.

Ähnlich dem [Elektrodrachen](#), macht auch sie Kettenblitz-Schaden, greift aber nur ein weiteres, also insgesamt 2 Gebäude an. Auf das zweite Gebäude richtet sie nur 80 % des ursprünglichen Schadens an.

Die Elektroeule hat keine festgelegte Reichweite, sie schießt immer so weit, wie es der begleitete Held ermöglicht. Begleitet die Elektroeule z. B. die [Bogenschützen](#)-Königin, hat ihr Angriff eine Reichweite von 5; begleitet sie den Großen Wächter, hat der Angriff eine Reichweite von 7.

Genau wie ein Held stirbt die Elektroeule nicht, sondern ist nur betäubt. Anders als ein Held muss sich diese aber nicht erholen, sondern ist sofort wieder einsatzbereit.































Während der Verbesserung des Begleiterhauses ist es weiterhin möglich, die Elektroeule zu nutzen. Während der Verbesserung der Elektroeule ist es nicht möglich, dieses Heldentier zu nutzen.

Stirbt der Held, der die Elektroeule als Heldentier ausgewählt hat, sucht sich die Elektroeule den nächsten Helden, den sie unterstützt. Ist kein Held mehr auf dem Feld, greift sie das nächste Gebäude an.



















Spezialfähigkeiten

Name Starkstrom
Freigeschaltet ab Level 1

[Begleiterhaus](#) Level 2 erforderlich

Level	Kosten 	Dauer	Begleiterhaus Level	Vorzeitige Fertigstellung 
1	-	-	2	-
2	115.000 	3 Tage	2	506 
3	130.000 	4 Tage	2	630 
4	140.000 	4 Tage 12 Std	2	691 
5	155.000 	5 Tage	2	753 
6	165.000 	5 Tage 12 Std	2	815 
7	180.000 	6 Tage	2	876 
8	190.000 	6 Tage 12 Std	2	938 
9	205.000 	7 Tage	2	1.000 
10	215.000 	7 Tage 12 Std	2	1.061 
11	230.000 	8 Tage	9	1.123 
12	250.000 	8 Tage	9	1.123 
13	265.000 	8 Tage	9	1.123 
14	285.000 	8 Tage	9	1.123 
15	300.000 	8 Tage	9	1.123 

Schaden

Level	Schaden/Schlag 	Schaden/s 	Trefferpunkte 
1	140 	100 	1.600 
2	147 	105 	1.700 
3	154 	110 	1.800 
4	161 	115 	1.900 
5	168 	120 	2.000 

6	175 🗑️	125 🗑️	2.100 :herz:
7	182 :schaden:	130 :schaden:	2.200 :herz:
8	189 :schaden:	135 :schaden:	2.300 :herz:
9	196 :schaden:	140 :schaden:	2.400 :herz:
10	203 :schaden:	145 :schaden:	2.500 :herz:
11	210 :schaden:	150 :schaden:	2.600 :herz:
12	217 :schaden:	155 :schaden:	2.700 :herz:
13	224 :schaden:	160 :schaden:	2.800 :herz:
14	231 :schaden:	165 :schaden:	2.900 :herz:
15	238 :schaden:	170 :schaden:	3.000 :herz: