

Hallihallöchen,

ich möchte im folgenden Konzept eine massive Umstrukturierung der Zwillinge vorschlagen. Im Balancethread von Imladris ist es bereits angekündigt, dass Imladris mit den Zwillingen einen relativ Allroundermäßigen Helden besitzt. Mit seiner lv. 1-Fähigkeit in der Schmiede erfüllt er Supportfunktion, mit ihrer "Rache für Celebrian" vermögen sie, dem Feind etwas mehr Schaden zuzufügen. Die eigentlich wichtigen Fähigkeiten (Heldentöter / Klingentanz) kommen viel zu spät, um bei der Spielmechanik Imladris noch etwas zu bewirken.

Zwillinge als Massenvernichter / Helden支持者

Elladan und Elrohir waren im Film mit der Aufgabe betraut, Narsil neuzuschmieden. Die schöne Fähigkeit der Schmiede möchte ich nicht mehr missen und habe sie sogar etwas erweitert. Ansonsten sollten die Zwillinge aber gänzlich auf die Vernichtung großer Massen und schwacher Einzelziele (Monster, keine Helden!!) ausgerichtet sein.

Fähigkeiten Kampfmeneü

Immer verfügbar: "**Schmiede von Eregion betreten**"

Die Zwillinge betreten eine Schmiede Eregions und wechseln in das Schmiedemenü.

Ab Level 2: "**Rache für Celebrian**"

Die Zwillinge werden von Zorn erfüllt, als sie hören, dass ihre Mutter von Orks entführt wurde. Für kurze Zeit kann nichts ihnen widerstehen. Elladan und Elrohir sind kurze Zeit immun gegen Rückstoß und verursachen mit jedem Angriff kreisförmigen Flächenschaden gegen Feinde.

Ab Level 4: "**Späher der Grauen Schar**"

Seit jeher gehen Elladan und Elrohir mit den Nachfahren der Dunédain auf die Jagd nach Orks und anderen Unholden. Die Zwillinge können eine für den Gegner unsichtbare Falle platzieren, welche, sobald Gegner sie überlaufen, einen sofortigen Pfeilregen ohne Ankündigungs-FX loslässt. Die Falle benötigt bei der Platzierung einen Mindestabstand zu feindlichen Einheiten und Gebäuden.

Ab Level 7: "**Bestienschlächter**"

Die Zwillinge haben viele Monstren in den Tod geschickt und wissen um die Schwächen jener Bestien. Fügt einer ausgewählten Einheit starken Schaden zu.

Ab Level 10: "**Klingentanz**"

Die Anmut, mit der die Zwillinge im Kampfe ihre Gegner zu Fall bringen, grenzt an das Können der Elben der altvorderen Tage. Diese Fähigkeit besitzt einen aktiven und einen passiven Aspekt.

Für die Dauer von "*Klingentanz*" werden die Effekte von "*Rache für Celebrian*" und "*Bestienschlächter*" wesentlich wirkungsvoller. Die Aufladezeit der Effekte wird jedoch verlängert. (aktiver Teil)

Feindliche Einheiten (*Helden inbegriffen*) vermögen den Bewegungen der Zwillinge kaum zu folgen, weswegen die Zwillinge fortan dauerhaft eine wesentlich bessere Rüstung gegen Nahkampfschaden jeglicher Art besitzen. (passiver Teil)

Schmiedemenü

Immer verfügbar: "**Schmiede verlassen**"

Die Zwillinge verlassen die Schmiede und widmen sich dem Kriegshandwerk.

Ab Level 1: "**Elbenklinge aus Bruchtal**"

Die Zwillinge statten einen verbündeten Helden mit einer der legendären Elbenklingen Bruchtals aus. Der Held verursacht nun dauerhaft pro Schlag +100 Magieschaden. Der Effekt wird mit dem Tod des gewählten Helden beendet. Wird der Effekt auf die Schmiede gewirkt, erhalten die Zwillinge den Effekt.

Ab Level 5: "**Kriegsharnisch der Noldor**"

Die Zwillinge statten einen verbündeten Helden mit einem Harnisch der Noldor aus. Der Held wird fortan wesentlich schwerer umzuwerfen sein und ist resistenter gegen jede Schadensform. Der Effekt wird mit dem Tod des gewählten Helden beendet. Wird der Effekt auf die Schmiede gewirkt, erhalten die Zwillinge den Effekt.

Ab Level 8: "**Edle Intarsien**"

Die Zwillinge verbessern die von ihnen geschmiedeten Gegenstände durch den Einsatz mächtiger Elbenrunen. Bei gewähltem Helden werden die Effekte von "Elbenklinge aus Bruchtal" sowie "Kriegsharnisch der Noldor" verstärkt. Der Effekt wird mit dem Tod des gewählten Helden beendet. Wird der Effekt auf die Schmiede gewirkt, erhalten die Zwillinge den Effekt.