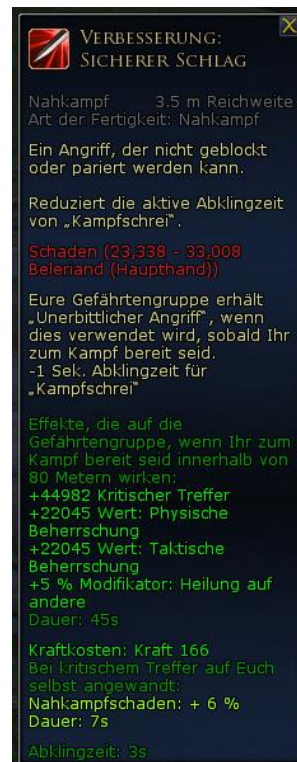
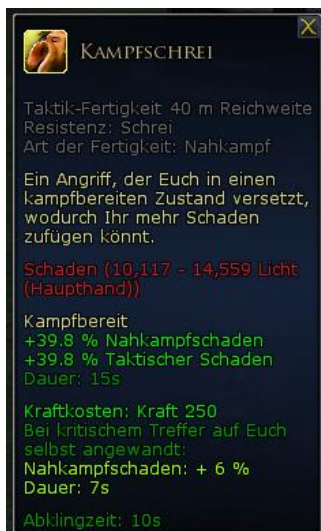
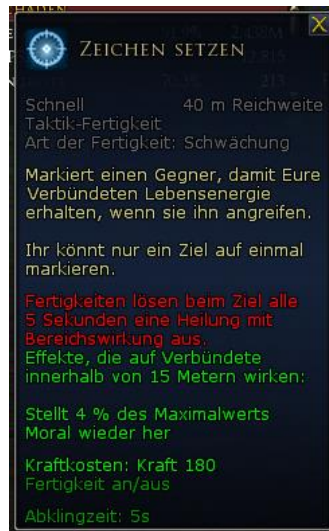


Support/Schaden-Skillung

Hauptaufgabe: Buffs! Schaden der Gefährten erhöhen! Heilung unterstützen! Schaden machen!

Zeichen setzen! Als Rot-HM ist von euch meistens, dass rote oder das blaue Zeichen gefragt. (Nach Absprache mit eventuell weiteren Hauptmännern in der Gruppe)

Kampfbereit: Durch den Einsatz von Kampfschrei -> sicherer Schlag wird Kampfbereit (Eigenbuff) und Unerbittlicher Angriff (Gruppenbuff) ausgelöst.



Nachdem ihr diese beiden Fertigkeiten ausgeführt habt, solltet ihr den „Zerstörerischer Schlag“ machen. Dieser Schlag macht durch „Kampfbereit“ mehr Schaden und sorgt dafür, dass aus „Kampfbereit“ der „Kampfgestählt“ Buff wird.

ZERSTÖRERISCHER SCHLAG

Nahkampf 3,5 m Reichweite
 Art der Fertigkeit: Nahkampf, Bewusstsein

Kampfbereiter Zustand erforderlich.

Angriffe rufen einen kampfgestählten Zustand hervor, wodurch Heilung und Verteidigung gestärkt werden.

Kritische Treffer verursachen zusätzlichen vernichtenden Schaden und lösen eine Niederlagen-Replik aus.

Schaden (41,628 - 58,877 Belerian) (Haupthand)

Kampfgestählt
 +5 % Modifikator: Heilung auf andere
 -15 % Erlittener Nahkampfschaden
 -15 % Erlittener Fernkampfschaden
 -15 % Erlittener taktischer Schaden
 +30 % Kritischer Schaden von Nahkampffertigkeiten
 Dauer: 15s

Kraftkosten: Kraft 250
 Bei kritischem Treffer auf Euch selbst angewandt:
 Niederlagen-Replik
 Dauer: 8s
 Nahkampfschaden: + 6 %
 Dauer: 7s
 Abklingzeit: 4,2s

KAMPFBEREIT

Ihr seid jetzt im kampfbereiten Zustand, durch den Ihr nun über einige Fertigkeiten verfügt.

+39.8 % Nahkampfschaden
 +39.8 % Taktischer Schaden
 Dauer: 15s



KAMPFGESTÄHLT

„Zerstörerischer Schlag“ hat Euren „Kampfgestählten Zustand“ herbeigeführt.

+5 % Modifikator: Heilung auf andere
 -15 % Erlittener Nahkampfschaden
 -15 % Erlittener Fernkampfschaden
 -15 % Erlittener taktischer Schaden
 +30 % Kritischer Schaden von Nahkampffertigkeiten
 Dauer: 15s

Auslösen der Gruppenbuffs:

Wenn „Zerstörerischer Schlag“ oder „Doppelschlag“ ein kritischer Treffer ist, besteht eine Chance den Gruppenbuff auszuführen. Spotruf (15% weniger Angriffsdauer) oder Schlachtruf (5% mehr Schaden). Lösen dann den Buff für die gesamte Gruppe aus.

Der Buff kann nur ausgelöst werden, wenn ihr einen kritischen Treffer erzielt. (Diese beiden Buffs müssen durchgehend aktiv bleiben.) Dafür ist wichtig, dass euer Wert für kritischen Treffer möglichst hoch ist. (Stand Anfang 2021 ist das Cap bei 630k krit. Treffer.) Durch die Gruppe und eure Fertigkeiten bekommt ihr im Kampf noch etwas dazu. Außerhalb des Kampfes solltet ihr bei 580k bis 600k krit. Treffer sein.

SCHLACHTRUF

Schnell 30,2 m Reichweite
 Taktik-Fertigkeit
 Radius: 30 m
 Art der Fertigkeit: Heilen, Heilung des Hauptmanns

Stärkt die Moral der in Eurer Nähe befindlichen Gefährten.

Diese Fertigkeit ist effektiver, wenn sie bei einem Ereignis verwendet wird, bei dem ein Gegner besiegt wird.

Heilt anfänglich 11,605 - 16,579 Moral.
 Heilt 15 Sekunden lang alle 3 Sekunden 2,022 - 2,888 Moral.

Kraftkosten: Kraft 395
 Bei kritischem Treffer auf Euch selbst angewandt:
 Nahkampfschaden: + 6 %
 Dauer: 7s
 Verbleibende Abklingzeit:

SCHADENSSTÄRKUNG DURCH „MITREISSENDER RUF“

+5 % Nahkampfschaden
 +5 % Fernkampf-Schaden
 +5 % Taktischer Schaden
 Dauer: 1min

SPOTTRUF

Schnell 7,2 m Reichweite
 Taktik-Fertigkeit
 Max. Anzahl Ziele: 4
 Radius: 7 m
 Resistenz: Schrei
 Art der Fertigkeit: Licht, Bewusstsein

Fügt Gegnern in Eurer Nähe Lichtschaden zu.

Diese Fertigkeit ist effektiver, wenn sie bei einem Ereignis eingesetzt wird, bei dem ein Gegner besiegt wird.

Schaden (9,396 - 13,198 Licht) (Haupthand)

Kraftkosten: Kraft 250
 Bei kritischem Treffer auf Euch selbst angewandt:
 Nahkampfschaden: + 6 %
 Dauer: 7s
 Abklingzeit: 15s

STÄRKUNG DER ANGRIFFSGESCHWINDIGKEIT DURCH „DURCHDRINGENDER SCHREI“

-15 % Angriffsdauer
 Dauer: 1min

Durch „Große Verzweiflung“ kann direkt einer der Buffs ausgelöst werden, zudem machst du als Hauptmann für kurze 20% mehr Schaden.

Neben der Aufgabe die Buffs am Laufen zu halten und Heilung zu unterstützen sollte der Hauptmann mindestens einen halben DD ersetzen. Stand Anfang 2021 sind das rund 150k DPS während eines Kampfes in einem Schlachtzug. (Der Schaden pro Sekunde (DPS) kann mit einem Plugin wie Combat Analyser gemessen werden.) Euer Schaden steigt umso mehr physische Beherrschung ihr habt. (Stand Anfang 2021 sind 850k Cap.) Mit 700k phy. Beherrschung seid ihr aber schon gut dabei.



Kritischer Treffer	595,454
Finesse	214,087
Physische Beherrschung	05,214
Taktische Beherrschung	201,481

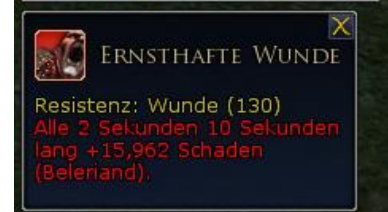
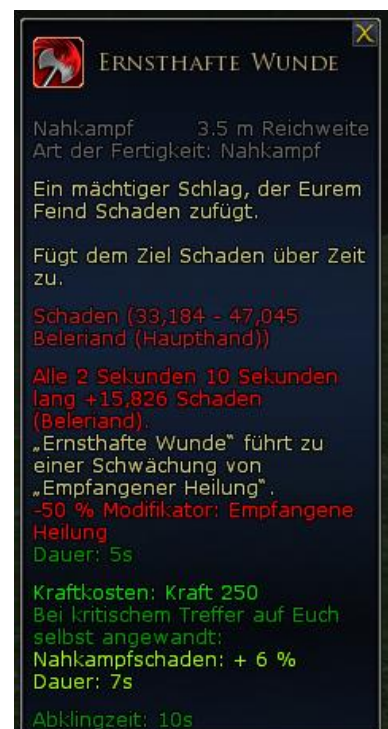
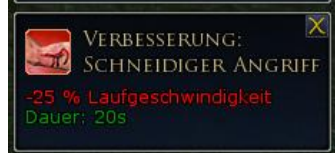
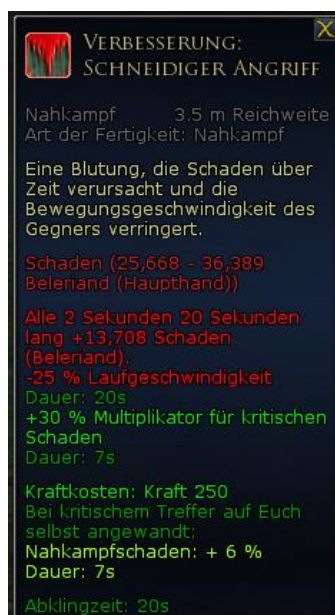
Um den Maximalen Schaden rauszuholen solltet ihr die Blutungen durch „Ernsthafte Wunde“ und „schartige Schneide“ immer auf dem Gegner haben. Für eure leg. Waffe gibt es dazu auch entsprechende Attribute.

Eine Rotation von Fertigkeiten gibt es beim Hauptmann nicht so richtig. Wenn ihr die Buffs soweit unter Kontrolle habt versucht so oft wie es geht den Zerstörerischen Schlag und die Fertigkeiten mit den Blutungen zu machen.

Benutzt bitte „Klinge Elendils“ **NICHT!** Sonst wird Euer Kamp fzustand zurückgesetzt (Kampfgestählt).

Neben dem krit. Treffer und der phy. Beherrschung solltet ihr bei 400k Moral sein. (Mit „Motivation“) Diese Werte beziehen sich auf den Endgame Content also mit Remmo/AD Rüstung und Schmuck. Macht euch also keinen Stress, wenn ihr noch nicht an diese Werte kommt

Soweit die Grundlagen. **Weiter wichtige Fertigkeiten** die man als Hauptmann nicht vergessen darf sind das Banner und natürlich der Motivieren Buff. Diese Fertigkeit bringt zudem den „Verteidiger von Mittelerde“ Buff.



Solo-Skillung

Die Solo/Quest-Skillung sollt auch zum größten Teil Rot sein. Die Spielweise ist soweit identisch zur Gruppenskillung. Ich nutze in meiner Soloskillung aber das Gelbe-Zeichen um während des Kampfes stehts am Leben zu bleiben. Das Spielen ohne Gefährten ist mit dem Hauptmann allerdings trotzdem ziemlich nervig und zieht sich.