

Heiler Guide

von Synty

Level 50 Heilerin auf Dartmoor/ Midgard

1. Einleitung

Ich möchte euch in diesem Guide den Midgard-Heiler etwas näher bringen. Dieser stellt nicht nur eine der wichtigsten Figuren im ganzen Reich dar, sondern ist auch mit am schwierigsten zu spielen.

Es wird wohl kaum eine 8er Gruppe ohne mindestens einen Heiler geben. Alle anderen Chars sind mehr oder weniger beliebig austauschbar.

Damit stellt der Heiler das Rückrat jeder Gruppe dar. Mit ihm steht und fällt die Gruppe.

Es gibt 2 grundlegend verschiedene Heilertypen. Zum einen den Aug-Heiler, dessen Spezialisierung die Buff-Linie (oder auch Unterstützungslinie) ist und auf der anderen Seite den Pac-Heiler, der sich auf die Befriedungslinie spezialisiert hat (Pacification = Befriedung).

Wobei ich jedoch in diesem Guide den Schwerpunkt auf den Pac-Heiler legen möchte, da dieser wohl die mächtigere Variante der beiden darstellt.

Wer einen Pac Heiler auf Midgard spielen möchte muss sich darüber klar sein, dass er praktisch über keinerlei offensive Fähigkeiten verfügt. Man stellt sich mit dieser Wahl ausschliesslich in den Dienst der Gruppe. Und meiner Meinung nach braucht jede Gruppe einen Pac Heiler!

Der Pac-Heiler verfügt über einige sehr gute Crowd-Control-Sprüche, d.h. er ist in der Lage große Mengen von Feinden zu „kontrollieren“ bzw. vorübergehend außer Gefecht zu setzen.

Der Aug-Heiler hingegen verfügt durchaus über ein gewisses Angriffspotential vor allem in Duellen 1 vs 1 und eignet sich daher auch als Solo-Char. Tank-Gruppen unterstützt er mit seinem attack-speed und RvR-Gruppen lieben seine Resi-Buffs.

Ich erspar es mir hier alle Level-Orte und alle Zaubersprüche bis ins Detail aufzuführen. Vielmehr möchte ich einige grundlegende taktische Hinweise sowohl für das Spiel gegen Mobs (PvM) als auch für das Spiel Reich gegen Reich (RvR) geben. Die genauen Zahlenwerte von Zaubersprüchen und deren Auswirkungen sind in anderen Guides schon zur Genüge dargelegt.

2. Die Aufgaben

Als Pac Heiler hat man folgende Aufgaben:

- POM-Buff an alle Caster-Klassen verteilen - auch an sich selber! (POM beschleunigt die Mana-Regeneration, kein Caster kommt ohne POM aus und der Pac Heiler ist der einzige Char, der POM-Buffs geben kann!)
- Die Gruppenmitglieder heilen und von negativen Effekten befreien
- Die Monster bzw. Gegner stunden/mezzen und debuffen (dazu später mehr)
- Tote wiederbeleben

Die Aufgaben eines Pac Heilers klingen im ersten Moment recht einfach, führen aber mit steigenden Fähigkeiten und dem Beherrschen der vielen Zaubersprüche zu adrenalinfördernden Situationen im Kampf. Auch wenn ihr „nur“ damit beschäftigt seid die Gruppe am Leben zu halten ist es wirklich aufregend einen Heiler zu spielen, da ihr ständig das gesamte Kampfgeschehen im Auge behalten müsst und im richtigen Moment die richtigen Entscheidungen treffen müsst. Ihr Wacht über Leben oder Tod der ganzen Gruppe. Wuuuaaaaahhhh

3. Der Anfang

Zu Beginn wählt man eine der Rassen aus. Zu bevorzugen sind hier wohl Frostalfs gefolgt von Nordfrauen und Zwergen. Wenn man einen Aug-Heiler spielen will, gilt diese Auflistung in umgekehrter Reihenfolge: Zwerg, Nordmann, Frostalf. Der Frostalf verfügt über die höchsten Manavorräte allerdings ist man als Frostalf im RvR immer ein sehr beliebtes Ziel für unsere geliebten Feinde, denn Frostalfs sind immer Caster und Caster werden nun mal als erstes umgenüeked.

Daher empfehle ich trotz des etwas schlechteren Manavorrates speziell für RvR Heilerinnen die Nordfrau – dies ist Midgards Allroundchar und daher für den Feind nicht so leicht zu identifizieren.

Lasst euch nicht verleiten bei der Namensgebung auf euren Beruf hinzuweisen. Nennt euch also nicht „Healman“, „Pacman“, „Doktor“,..... Dies mag zwar fürs PvM noch ganz praktisch sein, aber im RvR sollten eure Feinde nicht schon am Namen erkennen wen sie vor sich haben.

Die 30 Anfangspunkte sollte man auf Frömmigkeit (10Punkte), Constitution (10Punkte) und Geschicklichkeit (10 Punkte) verteilen. Wenn man seinen Aug-Heiler gern solo spielt, kann man sich überlegen, ob man statt Dex (Geschicklichkeit) lieber 10 Punkte in Stärke steckt um den Schadensoutput zu erhöhen. Damit fällt allerdings späteres umskillen zum Pacci etwas schwerer und ich würde dies nur empfehlen wenn ihr euch sehr sehr sicher mit eurem Augi seid.

Die übrigen Fähigkeiten wie Schnelligkeit, Charisma, etc. spielen keine Rolle und sollten auch nicht gesteigert werden.

Frömmigkeit steigert euren Manavorrat. Davon kann man nie genug haben.

Dex (Geschicklichkeit) wird für Zaubergeschwindigkeit benötigt. 10 Punkte mehr Dex entsprechen knapp 2% mehr Zaubergeschwindigkeit. Auch wenn dies wenig klingt werdet ihr später beim Erstellen eurer Lvl 50 Rüstung um jeden Prozentpunkt kämpfen.

10 Punkte in Constitution entsprechen beim Heiler 36 Trefferpunkten.

Im Laufe der Heiler Karriere (ab Level 5) steigen folgende Fähigkeiten noch automatisch:

Frömmigkeit (primär = bei jedem Levelup	▶ mit Level50 = +45 Frömmigkeit),
Constitution (sekundär = bei jedem 2.Levelup	▶ mit Level50 = +22 Konst. = 79 TP)
Stärke (tertiär = bei jedem 3. Levelup	▶ mit Level50 = +15 Stärke).

Als Startklasse ist der Seher zu wählen. Bis Level 5 bitte keine Punkte verteilen, sondern aufheben bis ihr bei eurem Heiler-Ausbilder seid.

Der Heiler-Ausbilder wird euch dann in den Beruf des Heilers erheben.

Von nun an könnt ihr eure Skill-Punkte verteilen. Siehe hierzu Kapitel 5: „Wie skille ich meinen Heiler?“

4. Die einzelnen Spruch-Linien

Die Basis-Linien

Die Basis-Linien steigen automatisch mit jedem Level-Anstieg und müssen nicht extra geskilt werden. D.h. die Basis-Linien stehen euch in jedem Fall zur Verfügung, egal welche Spec-Linie ihr skillen wollt.

- **Die Base-Buff Line (Augmentation)**

Hier finden sich die sogenannten Base-Buffs.

Schild-Buff: Auch AF-Buff genannt, erhöht den Schild-Faktor. Diesen Buff kann nicht jeder Charakter brauchen (nicht für Geisterbeschwörer, Knochentänzer, Runenmeister und Hexenmeister - die haben ihren eigenen, wesentlich wirkungsvolleren Schildbuff)

Ausserdem ist zu sagen das der Schild-Buff nur wirkungsvoll ist, wenn der Spieler eine sehr schlechte Rüstung anhat. Später im Spiel mit Level50 hat normalerweise jeder Spieler eine optimale Rüstung, so dass hier der Schild Buff keine zusätzliche Verbesserung mehr zeigt. Dies ist wichtig zu wissen, da man oft entscheiden muss welchen Buff man weglässt, da man maximal 20 Buffs verteilen kann. Bei 8 Leuten in der Gruppe nicht mal 3 für jeden.....

Das bedeutet: Dieser Buff ist der unwichtigste und wird zu aller letzt gebufft – falls noch Zeit ist und noch Buffs frei sind.

Stärke-Buff: erhöht die Stärke. Diesen Buff an alle Charaktere verteilen, die im Nahkampf mit einer Waffe auf den Mob kloppen (also an alle ausser Caster). Damit wird der Schaden erhöht, den die Schwerter, Hämmer und Äxte anrichten.

Constitution-Buff: erhöht die Konstitution und damit die Trefferpunkte. Diesen Buff braucht wirklich jeder. Die Trefferpunkte die man für einen Punkt Konstitution bekommt sind von Char zu Char unterschiedlich.

Dex-Buff: Erhöht die Geschicklichkeit eines Chars. Diesen Buff kann im Grunde auch jeder gebrauchen. Essentiell ist er jedoch für Geisterbeschwörer und Jäger, da die Geschicklichkeit bei diesen Chars auch den Schadensoutput erhöht!

Euch selbst bufft ihr in jedem Fall Geschicklichkeit und Konstitution. Auf den Schild Buff könnt ihr für euch selbst normalerweise verzichten.

- **Die Basis-Heilspruch-Linie (Mending)**

Hier finden sich die sogenannten Base-Heals. Das sind wenig wirkungsvollere Heals. Diese Sprüche variieren in ihrer Wirksamkeit abhängig davon wieviele Punkte in die Fähigkeit Heilen investiert wurden. Ich benutze einen Mix aus Base- und Specc-Heals.

Ab Level10 findet man hier den Wiederbelebungsanspruch um die Toten zu rezzen. Wenn ihr euch für die Heiler-Klasse entschieden habt leidet ihr eh unter einem Helfer-Syndrom und werdet jeden rezzen der irgendwo tot rumliegt. Im RvR gibt dies später sogar Realmpoints. Je besser der Rezz, desto mehr Realmpoints bekommt man dafür. Für einen 100% Rezz ca. 150 Punkte, für einen 5% Rezz etwa 50 Punkte.

Die Gruppenheilsprüche der Basislinie sind lächerlich und sollten so schnell wie möglich durch die der Specc-Linie ersetzt werden.

Ich benutze den stärkeren der beiden Basisheals als meinen kleinen Heal, da er eine etwas kürzere Cast-Zeit hat als der aus der Specc-Linie.

- **Die Basis-Befriedungs-Linie (Pac)**

Hier finden sich die Basis Mezz- und Stun- Sprüche.

Single Mezz: Macht ein einzelnes Ziel Bewegungsunfähig. Die Wirkzeit steigt mit dem Level und liegt zwischen 16sek und 70sek. Sobald das Ziel jedoch angegriffen wird, bricht der Zauber. Dieser Spruch ist nützlich wenn man in einer kleineren Gruppe spielt (2-4 Leute) und es kommen mehrere Mobs angerannt. So kann man einen Mob erst mal mezzten, damit sich die anderen Gruppenmitglieder auf die übrigen Gegner konzentrieren können. Dies erfordert jedoch eine eingespielte Gruppe damit nicht irgendjemand versehentlich doch auf den gemezzten Mob klopft.

Single Stun: Betäubt ein einzelnes Ziel. Dieser Spruch dient dazu einen Mob festzuhalten und ihn gleichzeitig am schlagen zu hindern. Die Wirkdauer ist sehr kurz (nur wenige Sekunden). Da der Stun jedoch recht wenig Mana verbraucht ist es möglich einen Mob 2-3 mal zu stunnen und ihn damit am schlagen zu hindern. Dies ist oft weniger manaraubend als die Gruppenmitglieder während des Kampfes zu heilen. Besonders sinnvoll ist dies, wenn der eigene „Tank“ recht schlecht gepanzert ist und die Schläge des Mobs bei ihm viel Schaden verursachen. Der grundsätzliche Vorteil des Stuns ist das er auch hält, während der Mob verprügelt wird ;-P

Wichtig: Es ist nur sinnvoll den Mob 2-3x hintereinander zu stunnen. Je öfter man stunned, desto kürzer hält die Wirkung an. Der erste stun ist am wirkungsvollsten, der zweite ist schon merklich kürzer und beim dritten lohnt es sich praktisch schon nicht mehr.

De-Mezz: Mit diesem Spruch kann man gemezzte Gruppenmitglieder entmezzten. Wird bei PvM (Player vs. Mob) weniger oft gebraucht. Und auch im RvR ist die Anwendung schwierig, weil man entweder selbst auch gemezzt ist, oder man sich um die Lebenserhaltung aller kümmern muss. Man muss nämlich leider jedes Gruppenmitglied einzeln de-mezzten.....

Trotzdem: tut was ihr könnt um eure Gruppenmitglieder aus dem Mezz zu holen!!!

Die beiden übrigen Sprüche Amnesia und Amnesia AE (AE = area effect; d.h. das nicht nur ein einzelnes Ziel betroffen ist, sondern ein ganzes Gebiet) versuchen beim Gegner die sogenannte Hass-Liste durcheinander zu bringen. D.h. der Mob vergisst wen er angreifen wollte. Diese Sprüche führen meiner Erfahrung nach im PvM allerdings eher zu einem Durcheinander. Ich verwende sie dort eigentlich kaum.

Im RvR ist Amnesia AE jedoch durchaus sinnvoll nutzbar, da damit die gegnerischen Caster interrupted werden können. Amnesia AE hat eine sehr hohe Reichweite von 2300 (!!!) und einen großen Radius von 350 und noch dazu eine geringe Cast-Zeit. Damit gehört dieser schöne Spruch auf jeden Fall in die

RvR-Schnell-Leiste. Dies wird mit eine eurer Hauptwaffen sein, um gegnerische Caster-Gruppen zu knacken.

Die Fähigkeiten der Basis-Linien sind sowohl für den Pac-Heiler als auch für den Aug-Heiler diesselben. D.h. alle Heiler, egal wie sie geskillt sind verfügen über den kompletten Fundus an Basis Fähigkeiten. Jedoch gibt es einen erheblichen Unterschied in der Wirksamkeit der Sprüche bei der Heilen- und der Augmentation-Linie, je nach dem wie viele Punkte in die jeweilige Linie geskillt wurden. So heilen Base-heals wesentlich effektiver wenn man viele Punkte in die Heil-Linie geskillt hat.

Und die Wirkung von Base-Buffs wird erheblich gesteigert wenn man viele Punkte in die Augmentation-Linie investiert. Speziell diese Linie ist die Grundlage des Aug-Heilers. Seine Buffs sind mit die besten im ganzen Reich.

Die Gesamtwirkung von Buffs hat übrigens ein Hard-Cap bei 155, das bedeutet, dass durch Buffs eine Fähigkeit (Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, ...) um maximal 155 Punkte gesteigert werden kann.

Die Spec-Linien

Die Spec-Linien müssen extra geskillt werden. Dazu müsst ihr beim Trainer eure Punkte auf die jeweilige Linie verteilen. (siehe Kapitel 5 – Skillung)

- **Spec Befriedungs-Linie (Spec-Pac):**

Hier findet ihr die Sprüche und den POM-Buff die einen Pac-Heiler ausmachen!

POM-Buff (Mana Regeneration): Dies ist der wichtigste Buff für alle Caster, d.h. alle Chars die zaubern! Ohne POM geht jedem Caster so schnell das Mana aus, dass die Gruppe eigentlich immer nur rumsitzt um sich quälend langsam zu erholen. Apropos rumsitzen: wenn ihr mal ausnahmsweise nix zu tun habt – z.b. in der kurzen Zeitspanne bis der nächste Mob angerannt kommt – setzt euch hin(!) damit ihr Mana regenerieren könnt – *Im RvR gilt übrigens genau das Gegenteil: NIEMALS hinsetzen – außer ihr wollt sterben.*

Wenn man sitzt ist jeder Treffer den man einsteckt ein kritischer Treffer.

Den POM-Buff gibt es auf folgenden Skill-Stufen der Spec-Befriedungslinie:
4, 15, 25, 35, 45.

Ihr solltet zunächst alle eure Punkte in die Spec-Befriedungslinie stecken, damit ihr so schnell wie möglich POM2 mit Level 15 erreicht. Leider müsst ihr euch bis dahin mit den Base-Heals begnügen ist aber machbar – so schlecht sind die gar nicht. Wenn ihr das geschafft habt, fängt der Charakter an interessant zu werden.

Attack-Speed Debuff: Dies ist ein Instant-Zauber mit dem ihr die Schlagfrequenz des Gegners verringern könnt. Der Timer dieses Instant Spruches ist ausnahmsweise auch recht niedrig, d.h. er kann sehr schnell wieder benutzt werden.

Single Instant Mezz: Den bekommt ihr ab Stufe29 auf der Spec-Pac-Linie. Dieser Spruch kann euch helfen euch aus einer misslichen Lage zu befreien. Wenn ihr nämlich angegriffen werdet könnt ihr nicht zaubern. Und das ist das schlimmste was einem Heiler passieren kann. Damit seid ihr nämlich ausser Gefecht gesetzt.

Wenn es sich bei eurem Angreifer um einen einzelnen Mob handelt, könnt ihr versuchen ihn mit dem Instant Single Mezz zu mezzen und dann schnell einen Schritt zurückzutreten. Wenn der Gegner dem Zauber nicht widerstehen konnte habt ihr nun ca. 20sek Zeit euch entweder in Sicherheit zu bringen oder euch um die Verletzten/ Toten zu kümmern. Allerdings nur wenn nicht jemand auf den Mob haut (mit dem eigentlich guten Vorsatz euch helfen zu wollen). Wenn er es allerdings dann nicht schafft die aggro auf sich zu ziehen steht ihr immer noch vor demselben Problem: ein schlagender Mob hindert euch am zaubern! In so einer Situation könnt ihr eigentlich nur noch eins machen: stehen bleiben und hoffen dass die Tanks euch den Mob so schnell wie möglich abnehmen. (siehe auch Stun Instant). Der Recast Timer liegt bei diesem Spruch bei 10 Minuten.

AE Mezz: Ein wichtiger Spruch vor allem fürs RvR aber auch in gewissen PvM (Player versus Mob) Situationen hilfreich. AE (Area Effect) Sprüche sind sogenannte Crowd-Control-Sprüche, auch CC abgekürzt.

Damit könnt ihr ein ganzes Gebiet in dem sich Gegner/Mobs aufhalten Mezzen. D.h. alle Gegner die den Spruch nicht resisten können sich für 16 – 65 sek nicht mehr bewegen.

Aber Vorsicht: Wenn ihr den Spruch in eine Gruppe Mobs jagt, auf die die Tanks noch nicht drauf gehauen haben, dann kleben euch im nächsten Moment einige von denen am Arsch. D.h. so ein Spruch sollte in der Gruppe abgesprochen sein, damit die Tanks dann die Mobs klopfen können, die sich auf euch stürzen.

Am sinnvollsten ist der Spruch einzusetzen wenn ihr eine leichte Überzahl an Mobs habt gegen die ihr kämpft. D.h. wenn z.b. 3 Tanks gegen 4-5 Mobs klopfen. Dann könnt ihr einfach mal den AE Mezz reinhauen, in der Hoffnung das die 1-2 Mobs, die gerade nicht gehauen werden dann im Mezz stehen bleiben.

AE Mezz Instant: Die Krönung der Pac-Linie. Diesen Instant AE Mezz werdet ihr erst am Ende eurer Laufbahn als Heiler bekommen. Den ersten mit Stufe36 der Pac-Linie. (Bei allen sinnvollen Endskillungen bleibt dies leider auch der Einzige.) Damit könnt ihr sofort ohne jede Verzögerung ein ganzes Gebiet bewegungsunfähig machen. Sehr geil! Dieser Spruch kann über Sieg oder Niederlage entscheiden.... ein Traum im RvR! Aber auch im PvM gut als Rettungsanker einsetzbar, siehe Single Inst Mezz. Ein Nachteil ist der recht kleine Radius des Bereichs den der Spruch abdeckt. Um den höheren instant ae Mezz mit dem grösseren Wirkungsradius zu bekommen ist 47 in Befrieden notwendig. Der Recast-Timer liegt bei 10 Minuten.

AE Stun: Diesen Spruch benutze ich wohl am häufigsten. Damit halte ich ganze Horden von Mobs im Zaum! Wichtig hierbei ist, das die übrigen Gruppenmitglieder dafür sorgen, dass die Mobs schön eng beinander stehen. In Zusammenarbeit mit einer Bombe (Geisterbeschwörer) haut man locker ein Dutzend Mobs um, ohne dass jemand Schaden nimmt. Wichtig bei diesem Spruch ist das Timing, da man 2,5sek Castzeit hat. Man muss also recht gut einschätzen können wo die Gegner in 2,5sek ungefähr stehen. Aber das kriegt man schnell raus ;-)) Wenn sie einmal im stun stehen alle paar Sekunden den AE stun wiederholen bis die Mobs tot sind. Dieser Zauber ist sogar bereits ab Skill1 verfügbar. Auch hier gilt die Wirkdauer des Spruches lässt nach 2-3 maliger Anwendung gravierend nach. Im RvR werden die Gegner durch diesen Spruch jedoch nicht nur gestunnt, sondern auch unterbrochen – also immer druff damit.

Stun Instant: mmhh, diesen Spruch benutz ich auch mehr als Notanker um mich in Sicherheit zu bringen, aber die Stun-Zeit ist so kurz, das man max. noch einen Zauber sprechen kann bevor der Gegner wieder an einem hängt. Vorteil ihn kann man auch einsetzen, während die Tanks versuchen einem den Mob abzunehmen.

Im RvR hau ich ihn natürlich auch raus, dann steht wenigstens ein Gegner ein paar Sekunden. Falls jemand flüchten will ist dieser Spruch perfekt um in an Ort und Stelle festzunageln, damit ihn Deine Gruppe umhauen kann.

AE Stun Instant: Den gibt es erst ab Stufe 38 auf der Befrieden-Linie. Im RvR äußerst zweckmässig! Der Recast-Timer liegt bei 10 Minuten. Im PvM wohl ähnliche Probleme wie mit dem Single Instant Stun. Für diesen Spruch ist die Endskillung: 30 Heilen; 44 Befrieden oder die Allrounderskillung 30 Heilen; 38 Befrieden; 23 Augmentation notwendig.

Root: Der Root Spruch ist ähnlich dem Single Mezz. Allerdings hab ich das Gefühl, das er nicht ganz so oft resistet wird. Einziger Unterschied ist, daß der Gegner lediglich in der Bewegung eingeschränkt ist. Fernwaffen und Zauber kann er weiterhin einsetzen. Sollte jemand nah bei einem gerooteten Gegner stehen kann er auch vom Gegner weiterhin im Nahkampf getroffen werden. In diesem Falle bitte nicht dort stehen bleiben sondern ein paar Schritte weggehen, damit ihr nicht mehr getroffen werdet.

Nachteil aller Instant Sprüche ist der recht hohe Recast-Timer bis der Spruch wieder benutzt werden kann. Die meiste Anwendung finden die Instant-Sprüche im Kampf Spieler gegen Spieler (RvR).

Im RvR hat der Gegner nach einem Mezz, Stun oder Root anschliessend eine gewisse Zeit der Immunität. Man kann also jemanden nicht zweimal hintereinander mezzen, stunnen oder rooten. Dieser immunity-Timer gilt jedoch nur für die jeweilige Spruchklasse. D.h um jemanden für eine maximale Zeit festzusetzen muß man die 3 Kontrollsprüche hintereinander benutzen. Also z.b. erst mezzen, dann stunnen und abschliessend rooten.

- **Die Spec-Heiler-Linie**

Hier finden sich die starken Heals, die Gruppen-Heals, die phänomenalen Spread-Heals, die beiden Instant-Heals und die besseren Wiederbelebungssprüche. Also alles was man zum retten von Spieler-Leben so braucht ;-))

Heilung: Ich hab auf meiner PvM Schnelleiste genau 2 normale Heilungen: als kleine Heilung den stärksten aus der Basislinie (Grund: kurze Castzeit und vernünftige Heilwirkung) und als grosse Heilung den stärksten aus der Spec-Linie (Grund: der haut echt rein). Wichtig beim Heilen ist, dass man nicht zu früh anfängt zu heilen (und natürlich auch nicht zu spät – hehe). Wichtig ist das alle Mobs in irgendeiner Weise beschäftigt wurden bevor ihr das Heilen anfangt. Heilen macht unglaublich aggro. Ein Tank sollte erst ein paar anständige Schläge auf den Mob gegeben haben bevor ihr das Heilen anfangt. Wenn ihr heilt und ein Mob wurde noch nicht mehrmals getroffen klebt er euch im nächsten Moment am Hintern und das wars dann erst mal mit zaubern. Zu früh heilen ist ein häufiger

Anfängerfehler der dann meist die ganze Gruppe in Bedrängnis bringt. Leider ist es oftmals nicht anders möglich als früh zu heilen, sonst kratzt einer ab. Wenn ihr durch Heilen aggro bekommt und der Mob an euch hängt lautet das Patentrezept: ruhig stehenbleiben! Bloss nicht wild rumrennen, weil sonst haben die Tanks keine Chance mehr den Mob zu treffen und die aggro wieder auf sich zu ziehen. Besser hat ein Tank 3 Mobs auf sich, die er abwechselnd taunten muss, als dass auch nur einer am Heiler sitzt (Ich hoffe dies liest ein Tank ;-). In diesem Fall liegt dann aber sein Leben in eurer Hand: das heisst für euch AE stun anbringen, heilen, AE mezz anbringen, heilen, heilen, heilen,.....gewonnen ;-P

Gruppen-Heilung: Ähnlich dem normalen Heilspruch, jedoch wird jedes Gruppenmitglied mit der gleichen Anzahl an Lebenspunkten aufgefüllt. Der Gruppenheilspruch kommt eigentlich nur in grossen Gruppen gut zur Geltung und auch nur wenn viele Gruppenmitglieder einen gleichmässigen aber nicht zu grossen Schaden davongetragen haben. Aber wann ist das schon so?

Instant Heals: Eine sehr schöne aber auch sehr gefährliche Sache! Es gibt ab Stufe 12 der Spec-Heil-Linie den ersten Single Instant Heal, er gibt einem einzelnen Ziel schlagartig Lebenspunkte zurück (ohne Castzeit). Ab Stufe 21 der Spec-Linie gibt es den ersten Instant Gruppen Heal. Hier wird das Leben aller Gruppenmitglieder aufgefüllt.

Das gefährliche an den Instant Heals ist die sehr hohe aggro die sie machen. Wenn kein zweiter Heiler in der Gruppe ist bedeutet ein Instant Heal euren sicheren Tod, da der Mob normalerweise sofort an euch klebt und dann auch nicht mehr wegzubekommen ist! Die einzige Chance ist, dass die übrigen Gruppenmitglieder ihn umhauen bevor ihr selber tot seid. Sind es mehrere Mobs die nach einem Inst Heal an euch hängen, dann gilt es abzuwägen: Ist noch ein anderer Rezzler in der Gruppe ist es vermutlich das Beste einfach stehenzubleiben und sich zu opfern; hat die Gruppe keinen zweiten Heiler oder Schamie, dann rennt um euer Leben! Dies ist übrigens nur sinnvoll solange ihr noch mind. 50% Leben habt, das bedeutet ihr müsst euch sehr schnell entscheiden!

Einen Instant Heal sollte man nur anbringen wenn sich der Kampf schon dem Ende nähert – auf keinen Fall zu früh casten!

Den Single Instant versuche ich meist für mich selber aufzuheben. Er ist eigentlich der sinnvollste Spruch wenn mal wieder ein Mob an euch klebt und die Tanks bekommen ihn nicht weg (z.B. nach Gruppen-Inst). Wenn ihr den Single Inst dann auf euch selbst verwendet werdet ihr den Mob zwar sicherlich nicht mehr los, aber ihr verlängert damit die Zeit erheblich, in der die restliche Gruppe den Mob töten kann.

Richtig wichtig werden die Instant Heals eigentlich erst im RvR. D.h. im Kampf gegen andere Spieler. Hier sind schnelle Reaktionen und gezieltes Vorgehen alles. Wenn die Gegner gut organisiert sind, werden sie versuchen immer zu mehreren auf ein einzelnes Ziel zu hauen (der sogenannte Assist-Train: ein Zug aus gegnerischen Spielern die alle auf dasselbe Ziele hauen). Das Opfer erhält in so kurzer Zeit so viel Schaden, das die Zeit meist nicht reicht um normale Heilsprüche anzuwenden. Hier sind die Instant-heals von sehr grossem Vorteil. Recast-Timer für den Single-Inst-Heal sind 15min, für den Inst-Group-Heal sind es leider 20 Minuten.

Spreadheal: Mein Lieblingsheilspruch – doch Vorsicht vor der aggro!
Ab Stufe30 der Spec-Heil-Linie kommt der phänomenale Spreadheal ins Spiel. Wenn ihr euch bis dahin abgemüht habt euch um jedes einzelne Gruppenmitglied zu kümmern, erspart euch dieser Heal so manche Fingerakrobatik und gibt euch damit mehr Zeit euch auf den strategisch/ taktischen Teil eines Kampfes zu konzentrieren. Mit diesem Spruch wird Heilen zur angenehmen Nebensache. Der Spreadheal braucht weniger Mana als euer stärkster normaler Singleheilspruch! Und eignet sich daher, richtig angewendet sogar zum Manasparen. Man wartet einfach solange bis alle Gruppenmitglieder so richtig viel Lebenspunkte eingebüsst haben und drückt dann einfach auf die Taste für den Spreadheal. Dieser heilt automatisch die am schwersten verwundeten Gruppenmitglieder. Wenn sich der Schaden auf mehrere Leute verteilt hat ist dies der effektivste Weg die Gruppe wieder frisch zu machen. Er ist auch sehr gut als Notheal einsetzbar: Wenn zum Beispiel ein Stoffi aggro kriegt ist er oft schon tot bis ich ihn angewählt hab und der Single Heal fertig ist (Ich bin vielleicht auch nicht der schnellste Mausclicker – hehe). Den Spreadheal hingegen kann ich fast schon auf Verdacht loslassen, sollte der Stoffi während ich noch am zaubern bin Schaden kriegen wird er automatisch mitversorgt.

Im RvR ist der Spreadheal der wichtigste Heilspruch den es gibt. Das geht sogar soweit, das ich auf meiner Schnelleiste fürs RvR nur den Spread-Heal und die beiden Instant-Heals liegen habe. Der Rest ist mit demez, mezz, stun und rezz Sprüchen belegt, so dass man die wichtigsten Casts immer zur Hand hat. Beim benutzen des Spreadheals müsst ihr euer Ziel auch nicht sehen. D.h. ihr könnt geschützt im Inneren des Turmes stehen und von innen die draussen kämpfende Gruppe heilen – einfach phänomenal ;-) vor allem wenn sich noch ein Manafeld in der Nähe befindet ;-)

Wiederbelebung: So ein schöner Spruch um sich beliebt zu machen ;-))
Ab Stufe15 Spec gibt's den ersten verbesserten Wiederbelebungsspruch. Auf Stufe40 den letzten der dann 100% rezzt. D.h. der Tote kommt mit voller Lebensenergie ins Spiel zurück. Ist nicht ganz unnützlich im RvR weil er dann sofort weiterkämpfen kann. Sick (die sogenannte Wiederbelebungskrankheit) hat er aber leider trotzdem noch. *In der Masterlevel Linie Vollender gibt es jedoch einen Spruch um die Rezz-Sickness zu heilen. Weiterhin gibt es eine Reichsfähigkeit mit der man instant rezzen kann und die auch noch ohne rezzsickness wirkt. (Sozusagen gleich 2 Wünsche auf einmal). Im RvR verfare ich so, dass ich Nahkämpfer meist mit dem 5% Inst-Rezz hole und einfach noch nen Heal hinterherschlebe. Caster hingegen hole ich mit dem 100% Rezz, da diese sonst ohne Mana dastehen.*

Gift/ Seuche heilen: Auf Stufe7 und 6 gibt's die beiden. Gehören zum Standardrepertoire. Viele Gifte sind recht heftig – so dass man hier meist schnell reagieren sollte. *In der Masterlevel Linie Vollender gibt es einen Spruch um die ganze Gruppe von Seuche zu befreien – sehr praktisch ;-))*
Gift heilen ist besonders wichtig für Caster, da diese durch das Gift interrupted (unterbrochen) werden und somit ausser Gefecht gesetzt sind. Daher zuerst alle Caster vom Gift befreien, dann erst die Nahkämpfer.

5. Wie skille ich meinen Heiler?

5.1 Der Pac-Heiler

Wie schon erwähnt solltet ihr bis **Level15** alle Punkte in Befriedung stecken, um den POM2 zu kriegen.

Anschliessend zieht ihr die Heil Linie hoch bis ihr **Level 23** seid. Damit landet ihr dann bei Heilen skill 16, was euch den ersten gescheiterten Group-Heal, den ersten Single Instant und besseres Wiedererwecken einbringt.

Ab hier wechselt ihr wieder auf die Befrieden-Linie und zieht diese hoch bis POM3 auf Befrieden-Skill25.

Mit **Level 30** sieht eure Skillung dann folgendermassen aus: Heilen16; Befrieden25

Ab jetzt ist es ein wenig Geschmackssache wie man weiterskillt.

Ich habe weiter auf die Befrieden-Linie gesetzt bis POM4 (Befrieden-Skill 35), den ich mit **Level42** erreicht habe.

Von nun an habe ich alles in Heilen gesteckt, bis ich schliesslich meine **Endskillung Heilen40; Befrieden 36; Buff-Linie 4** erreicht hatte. Erst mit Level 50 werden die letzten übrig gebliebenen Pünktchen auf die Spec-Aug-Linie gesetzt. Hier ist allerdings lediglich noch ein ganz schwacher attack-speed-buff zu holen ☺. Diese Endskillung legt ganz klar Wert auf hohe Heilfähigkeiten in Verbindung mit dem Instant ae mezz. Wer später viel ins RvR gehen möchte kann zugunsten des Inst-ae-stuns (ab 38 in Befrieden) seine Heilfähigkeiten auch noch reduzieren. 30 in Heilen ist jedoch Minimum, denn zumindest der kleine spread heal ist Pflicht fürs RvR. Sollte man der einzige Heiler in einer Gruppe sein reichen diese Heilkünste jedoch meist schon nicht mehr aus.

Die einzig wirkliche **alternative Skillung ist Heilen 30; Befrieden 44; Buff-Linie 8**. Diese Skillung ist klar auf mezzen und stunden ausgelegt und im RvR in offenen Feldkämpfen (8vs8) die meist recht schnell gehen besonders geeignet. Hier gilt die Devise: Wer zuerst mezzt – gewinnt.

Grundsätzlich wird **entweder 30 in Heilen** geskillt **oder 40 in Heilen** – nichts dazwischen, nicht mehr und nicht weniger :-P

Skill 30 in Heilen ist der kleine Spreadheal.

Skill 40 ist der große Spreadheal und der 100% Rezz.

An der Art und Weise wie man die Linien hoch zieht könnt ihr auch sehen wie wichtig der POM-Buff ist, ohne den geht nix. Oftmals werdet ihr sogar von Level-Gruppen gefragt welchen POM ihr habt, bevor sieh euch anschliessend mit Handkuss irgendwo abholen ;-))

Leider dauert das hochziehen eines Charakters durchaus bis zu einigen Monaten (von 1 Woche bis hin zu mehreren Jahren hats alles schon gegeben), wobei ein Pac-Heiler ein sehr leicht zu levelnder Charakter (nach dem Schamie) ist, da ihr auch in Gruppen sehr nützlich seid, die ein paar Level über euerem eigenen sind. Allerdings seid ihr eben auch auf eine gute Gruppe angewiesen.

Solltet Ihr euch mal verskillt haben, könnt ihr auf Level 20 und auf Level 40 einen kostenlosen sogenannten line-respec durchführen und die Punkte noch einmal umverteilen. Dazu beim Heiler-Ausbilder /respec [Linie] (z.B. Heilen) eingeben.

Einen full-respec Stein („Exerpisestein“) kann man bei einem Drachenraid bekommen – der Drache dropt 25 full-respec Steine. Daher ist die Teilnehmerzahl bei einem solchen Event meist auch auf 25 beschränkt. Mit einem full-respec-Stein könnt ihr eure kompletten Skillpunkte neu verteilen.

5.2 Heiler Heiler

Zum **reinen Heiler** (Heil Skill 48+) muss man sagen, dass seine Heilfähigkeiten einfach unglaublich sind. Der kommt nich mal ins schwitzen, wenn schon alle ans wegrennen denken ;-) Allerdings ist es auch das einzige, was er kann. Mir wäre ein reiner Heiler doch wohl zu langweilig und die Heilfähigkeiten mit Skill auf 40 sind wahrlich nicht zu unterschätzen. Auch wird man mit diesem Heiler im PvM sehr oft die aggro der mobs bekommen – da die kräftigen Heilsprüche die mobs sehr stark auf euch ziehen. Hier müssen Tanks immer ordentlich taunten. (Taunten ist ein Spezial-Waffen-Style der Tanks – dieser macht zwar nicht den meisten Schaden, aber er zieht die aggro des Mobs auf den Benutzer)

Der grösste Nachteil des reinen Heilers ist jedoch, dass er keinen POM-Buff hat und damit seine Manaregeneration unter aller Sau ist. D.h. er braucht immer noch einen Pacci in der Gruppe der ihm einen POM spendiert.

5.3 Der Aug-Heiler

Er ist ein sehr spezieller Charakter. Ich würde ihn als interessante Spezialisierung bezeichnen. Er ist in letzter Zeit recht häufig anzutreffen, da er einerseits sehr gut als buff-bot einzusetzen ist und andererseits wesentlich leichter zu spielen ist als der pacci.

Er besitzt sehr gute Buffs in seiner Linie. Ein Aug-Heiler ist ein bemerkenswert guter Kämpfer (!), da er sich mit seinen Spezialbuffs so richtig in Form bringen kann. Und natürlich nicht nur sich, sondern auch alle anderen Kämpfer in der Gruppe. Für eine reine Kämpfergruppe ist er wahrscheinlich der ideale Begleiter. Im RvR kann der Aug-Heiler dann sein ganzes Können ausspielen, seine Resi-Buffs sind äußerst wertvoll für die Gruppe.

Aber auch ein Reiselied (Laufgeschwindigkeit für die ganze Gruppe) gehört zu seinen Fähigkeiten. Leider ist Augi-Speed recht langsam: langsamer als Runenmeister und natürlich auch viel langsamer als das Reiselied des Skalden. Der Aug-Heiler verfügt in der Augmentation Linie über erheblich wirkungsvollere Base Buffs als die Heiler der übrigen Skillungen. So erhält man z.b. durch den Stärke Buff eines Aug-Heilers mehr Stärke-Punkte als durch den des Pac-Heilers. Leider sind die Buffs eines Pac-Heilers die schlechtesten die es im Spiel überhaupt gibt. Schliesslich hat er ja auch in seine Buff-Linie nur die wenigen übriggebliebenen Pünktchen investiert.

Die Augmentation Linie eines Aug-Heilers kann entweder bis 43 (& Heilen 32) oder im Extremfall gar bis 49 (& Heilen 22) hochgezogen. Wobei letzteres eher ein Solochar oder ein Buffbot ist. Eine Gruppentauglichere Skillung ist 36 Aug, 40 Heilen. Über die normalen Base Buffs hinaus findet sich in der Augmentation Linie noch ein **Attack-speed buff** und zusätzlich noch ein **attack-grp-speed** das zu jedem Kampf hinzugecastet werden muss und sich zu dem attackspeedbuff addiert. Dies ist für die Gruppe der wertvollste Beitrag den der Aug-Heiler leisten kann. Damit schlagen die Tanks wesentlich schneller auf Ihre Gegner ein. Diese Kombination bedeutet für eine Tank-Gruppe einen enormen Schadensoutput in sehr kurzer Zeit. Die Tanks werden euch dafür lieben. Allerdings hält der attack-grp-speed nur sehr kurze Zeit (20 Sekunden) – das reicht meist grade um mit der Gruppe ein bis zwei mobs zu legen.

Zusätzlich zu den Vorteilen für die Gruppe bietet euch die Augmentation Linie jedoch auch noch 3 Selfbuffs, die ihr nur auf euch selber anwenden könnt.

Dies ist ein **Stärke/cons-self-buff** (wie der des Schamies) der euch mehr Stärke und mehr Constitution gibt.

Weiterhin gibt es einen **Damage-add-self-buff**, dieser fügt jedem Nahkampf-Treffer den ihr erzielt noch ein paar Pünktchen extra Schaden hinzu.....sehr wichtig da euer geringer Schadensoutput euer grösstes Handycap ist.

Und last but not least noch ein **Damage-Schild**. Das Damage-Schild bedeutet, dass jeder der euch trifft, selber auch Schaden bekommt. Wenn ihr euch mit eurem Schadens-Schild hinstellt und euch nicht wehren würdet, würde z.B. ein grüner Gegner einfach nur dadurch sterben weil er sich an eurem Schadensschild selbst zu Tode klopft. Bei stärkeren Gegnern würdet ihr allerdings zuerst sterben ;-))

Mit diesen Fähigkeiten kann der Aug-Heiler fast jedes Duell gewinnen (außer gegen einen Bonedancer – da wird's wohl schwierig, denn dieser hat ein bis zwei Heil-Pets welche ihn am Leben halten)

Der Trick zum gewinnen des Duells liegt darin, das der Gegner meist ungebufft ist und der Heiler über 2 Instant-heals verfügt (der Grp-inst-heal und den Single-inst-heal). Beim Einsatz des Single-Inst-Heals ist darauf zu achten dass man kurz während des Kampfes sich selbst als Ziel anwählen muss, den Instant auslöst und dann wieder den Gegner ins Visier nimmt.

Dem Gegner wird beim Zweikampf relativ schnell das Endu ausgehen, so dass er auch bald nicht mehr so viel Schaden macht, da er keine Styles mehr einsetzen kann. Der Heiler hat durch seine Selbstheilungskräfte den längeren Atem und gewinnt das Duell.

Weitere Vorteile im Zweikampf sind natürlich seine mezz und stun Fähigkeiten die er einsetzen kann. Allerdings ist es schwierig diese einzusetzen, da er dabei natürlich leicht unterbrochen werden kann – im Nakampf nicht einsetzbar.

Dadurch, dass man beim Kämpfen kein Endu verbraucht lässt sich dieses hervorragend zum Sprinten einsetzen. Also entweder um schnell nah an den Gegner ran zu kommen (bei Caster-Gegnern wichtig), oder um schnell davonzulaufen (bei Nahkämpfern Distanz schaffen um dann zu mezzen oder zu stunnen). ☺

Das grösste Manko ist jedoch der geringe Schadens-output. Die Kämpfe dauern meist recht lange. Gegen mehrere Gegner hat der Aug-Heiler keine Chance selbst wenn er es schafft einen Gegner zu mezzen. Denn die mezz Zeit ist zu kurz, als daß man es schaffen würde derweil den anderen Gegener zu töten.

Auch mehrere Gegner hintereinander schafft der Aug-Heiler nicht weil die recast-zeit der Instant heals ja 10min und 15min betragen.

Der Aug-Heiler verfügt leider nur über POM 1 (Pac-linie bis 4 – diese Punkte sollte man für POM 1 zumindest investieren). Dadurch hat er erhebliche Probleme seinen Manavorrat zu halten. Dies sollte unbedingt durch ML Fähigkeit Vollender (Manafeld) und die Reichsfähigkeiten Seelenruhe und Mystische Kristallehre ergänzt werden sonst wird man nicht froh. Denn die Heilfähigkeiten die eine Gruppe von einem Heiler zu Recht erwartet, kann der Aug-Heiler meist aufgrund von Manamangel nicht erfüllen.

Fazit zum Aug-Heiler:

- wertvoll für Tank-Gruppen durch attack-speed
- wertvoll für RvR-Gruppen durch seine Resi-Buffs (diese ergänzen sich ideal mit denen des Schamies)
- sehr geringer Nutzen für Gruppen mit vielen Castern (Bomben, Runenmeister, ...)
- praktisch unschlagbar in Zweikämpfen (jedoch nur wenn die Instant Heals einsatzbereit sind)
- geringer Schadens-Output – Zweikämpfe sind auf Ermürben des Gegners ausgelegt
- schlechte Heil-Fähigkeiten für die Gruppe
- dramatischer Mana-Mangel da er nur über POM 1 verfügt

Sowohl der reine Heiler als auch der Aug-Heiler haben diesen eklatanten Nachteil: sie haben kein POM! Und dadurch geht allen Castern in der Gruppe ständig das Mana aus, inkl. ihnen selbst.

Als zweiter Heiler in einer Tank-Gruppe sind Augis jedoch die ideale Ergänzung!

5.4 Der reine Pac-Heiler (Befrieden 47+)

ist eine witzige Alternative. Der Meister des Mezzens und Stunnens mit POM5. Dieser Heiler ist der Traum für alle Caster Gruppen. Allerdings hat er natürlich gefährlich unterentwickelte Heilfähigkeiten. Und auf meinen Spreadheal wollt ich in hundert Jahren nicht verzichten ;-))

5.5 Der Alleskönner

Hier gibt es noch eine sehr interessante Skillung die gar nicht zu unterschätzen ist:
30 Heilen, 38 Befrieden, 23 Aug

Leichte Heilfähigkeiten (kleiner spread heal), sehr schöne Crowd Control Sprüche (inst ae Mezz und inst ae Stun), sowie ein wenig cele (blauer attack speed). Die Fähigkeiten in der Augmentation Linie sind hier natürlich nicht besonders ausgeprägt. Allerdings würde ich so einen Heiler doch einem reinen Aug-Heiler vorziehen, da er diesen Nachteil durch seine Crowd Control Sprüche und den Pom4 Buff mehr als wieder wettmacht.

6. Masterlevel

Man kann ab Level 40 noch sogenannte Masterlevel absolvieren. Hierfür muss man bestimmte Solo-, Gruppen- und Kampfgruppenquests erledigen. Diese sogenannten ML-Raids werden von erfahrenen Spielern geleitet und man findet die Termine für solche Veranstaltungen in einschlägigen Foren.

Als Heiler sollte man unbedingt die Masterlevel Linie **Vollender** einschlagen. In dieser Linie finden sich das Heilfeld (ML3) und das Manafeld (ML5). Diese beiden sind sehr wichtige Fähigkeiten die man später nicht mehr missen möchte. Das essentielle Manafeld hilft allen Midis die in dessen Umgebung stehen. Daher sehe ich darin auch den größten Nutzen. Weitere interessante Fähigkeiten der Vollender-Linie sind der Gruppen-Seuche-Heilspruch, Nearsight heilen, sowie das Manaabsaugfeld. Diese sind aber nicht mehr zwingend erforderlich. Mit ML 10

bekommt man noch einen Buff der den nächsten Heilspruch zu einem ae-Spruch macht. D.h. es werden auch Midis geheilt die in der Nähe stehen; diese müssen sich nicht in der eigenen Gruppe befinden.

Wenn man sich gerne auf andere Leute verlässt die einem ein Manafeld hinstellen gibt es alternativ noch die Linie **Reisender**. Hierbei sind besonders 2 Fähigkeiten hervorzuheben, die einem helfen sich selbst das Leben im RvR zu retten: Phase-Shifting und Cephyr (C4). Die Linie Reisender ist nur im RvR sinnvoll anwendbar. Bei Phase Shifting (ML9) ist man für 10 Sekunden nicht angreifbar und Cephyr (ML8) ermöglicht es einem, einen einzelnen Gegner durch einen Wind von sich wegzublasen. Der Gegner kann während er davonfliegt nichts unternehmen und Angriffe gegen ihn erzeugen kritischen Schaden.

Jedoch dienen beide Fähigkeiten nur dazu einem direkten Angriff für einige Sekunden zu entgehen. Der Recast-Timer liegt sehr hoch (10-20 Minuten).

In offenen kurzen Feldkämpfen (8vs8) hat der Reisende Vorteile.

Wenn es allerdings um Belagerungskämpfe geht hat der Vollender den längeren Atem und ist hier eindeutig die bessere Wahl. Die Teleporter-Sprüche und der Gruppen-Wasser-Buff des Reisenden sind ein nettes Gimmick, aber nicht unbedingt notwendig. Nice to have.

Für Vollender spricht weiterhin, das man bereits mit ML5 die wichtigste Fähigkeit bekommt, während man sich beim Reisenden bis ML10 durchquälen muss bevor man die Früchte seiner Arbeit ernten darf.....ToA, Scrolls farmen, Artefakte holen und leveln sind schon genug Dinge die einen vom Spielspaß abhalten, den man im RvR haben könnte ^^

7. Die Kunst des Heilens

Die hohe Kunst einen Heiler zu spielen bedeutet zu Wissen was im jeweiligen Moment zu tun ist und wie sich das auf das Kampfgeschehen auswirkt.

So ist das oberste Gebot zunächst keine Aggro zu bekommen. Wenn dies passiert dann habt ihr praktisch schon verloren. Also: nicht zu früh heilen – anfangs kleine heals benutzen.

Wichtig ist zu wissen: wie gut treffen eure Tanks? – wie stark ist der mob? Wie viele mobs sind es? Wurden alle mobs schon getauntet? Welchen mob muss ich mezzen? – welchen mob kann ich stunnen? Reicht die Zeit dafür oder muss ich doch erst heilen? Welches Gruppenmitglied kann mehrere mobs tanken? – welcher Spieler ist aufgeschmissen wenn ein mob an ihm klebt?

An euch liegt es das Kampfgeschehen zu beeinflussen – natürlich könnt ihr das nicht allein. Oftmals werden die Tanks euren mezz brechen weil sie wild drauflosschlagen und oftmals werden lila mobs an euch hängen weil ihr einfach zu viel heilen musstet, sonst wäre der Tank gestorben. Dies alles erfordert viel Spielerfahrung und auch ein Verständnis für die Fähigkeiten der anderen Charakterklassen.

Der Pac-Heiler stellt meines Erachtens den mit am anspruchsvollsten Charakter im ganzen Spiel dar und obwohl ich noch über einige andere 50er verfüge spiele ich doch immer noch den Heiler am liebsten.

8. Reichsfähigkeiten

Für so genannte RvR Kämpfe (Realm vs Realm) bekommt man Reichsfähigkeitspunkte, mit denen man bei seinem Trainer zusätzliche Spezialfähigkeiten skillen kann.

Empfehlenswert und auch in der genannten Reihenfolge sind hier:

Mystische Kristallehre I	5	Gibt einem einen anständigen Manaboost 25% (falls es Mal wieder ausgegangen ist). Recast: alle 3min
Seelenruhe II	1+3	Jede Stufe der Seelenruhe wirkt wie eine Stufe des POM-Buffs; die dritte Stufe der Seelenruhe ist für pac-Heiler eher das Bonbönchen ;-) Wenn ihr Seelenruhe II geschafft habt geht euch das Mana nicht mehr so schnell aus. (Sozusagen POM 6 falls ihr ein Mend/pac heiler seid)
Sinnesschärfe II	1+3	Erhöht die Frömmigkeit in der 2ten Stufe um insg. 12 Punkte

In der 2. Spalte stehen die Anzahl der Reichsfähigkeitspunkte die ihr jeweils benötigt.

Wenn ihr soweit gekommen seid (immerhin Reichsrang 2L3) dann braucht ihr diesen Guide sowieso nicht mehr *zwinke* und wisst selber wie man nen Heiler spielt und wie ihr skillen wollt ;-P

Weitere sehr wichtige Reichsfähigkeiten (vor allem fürs RvR) sind noch:

Reinigung I	(Purge – löst negative Effekte wie mezz, stun und nicht zu vergessen Gift. Dies ist eine <u>Pflichtfähigkeit fürs RvR.</u>)
Göttliche Intervention II	(mittlere Batterie – heilt 2000TP – die kleine Batterie ist mit 1000TP einfach zu wenig/die grosse unter RR7 zu teuer – übrigens zieht diese Fähigkeit im PvM keine Aggro!!! Daher bei krassen Mobs sehr gut einzusetzen während des Kampfbeginns)
Perfekte Genesung I	(instant rezz mit 5% - nur bei Tankklassen verwenden – Caster stehen sonst ohne Mana da. Grosser Vorteil: Instant und der gerezzte Char hat keine Rezz-Sickness!) Hervorragend geeignet um Leute schnell aus riskanten Gebieten zu evakuieren.

Später mit RR 5 oder 6 sollte man sich noch Mystische Kristallehre II (MKL 2) holen damit man alle 3min einen 60% Manaboost bekommt. Zugunsten von MKL2 kann man dann auch wieder auf Seelenruhe verzichten. Aber bis dahin werdet ihr das schon selbst am Besten wissen ☺

Die Fähigkeit Meister der Konzentration (MOC) ermöglicht es euch zu zaubern, obwohl ihr eigentlich durch Zauber, Schläge oder sonst was unterbrochen werden würdet. Allerdings erzielt man damit auf Stufe1 lediglich 25% der Wirkung – auf Stufe 3 immerhin schon 75%. Damit ist MOC auf Stufe 1 nur geeignet um ae Amnesie zu

spammen. Immerhin könnt ihr damit die gegnerischen Caster ordentlich interrupten oder auch Pets loswerden, die man euch auf den Hals gehetzt hat. Auf Stufe 3 wird sie auch interessant um die Gruppe am Leben zu halten. Auch mit 75% Prozent der Heilwirkung kann man eine Gruppe durchaus am Leben halten, sofern man noch über genügend Mana verfügt.

Mit Meister der Fokussierung werden die Crowd-Control Sprüche weniger von den Gegnern resistet. Mit dieser RR-Fähigkeit wird der Level der Spells angehoben. Je nach Stufe dieser Spezialisierung um 3, 9, 17, ... Level. Die Resist Rate der Spells hängt speziell beim Heiler nur von deren Level ab und kann nur durch Meister der Fokussierung gesteigert werden. Cap ist jedoch bei 50. Man kann den Level der Sprüche also nicht über 50 hinaus steigern, egal welche Stufe in Meister der Fokussierung man erreicht. Für die Heiler mit 36 oder weniger in Befrieden ist dies fast schon eine Pflicht-Fähigkeit.

Perfekte Genesung II und III sind mit hohem RR-Rang auch sehr interessant. Auf Stufe 3 ist das alle 5min ein 100% Instant Rezz ohne Rezzsickness der einen kein Mana kostet. Sehr fein ☺ Noch dazu bringt einem ein Rezz ja auch noch leckere Realmpoints. Das schöne an dieser Fähigkeit ist auch der vergleichsweise niedrige Timer. Besonders interessant für Heiler die sich für 30 in Heilen entschieden haben und somit nicht über den 100% Rezz aus dieser Linie verfügen.

Man kann seine Reichsfähigkeiten 2x kostenlos respecen. Dafür gibt man bei seinem Trainer einfach `/respec realm` ein.

Für weitere respecs muß man sich RR-respec-Steine besorgen. Das ist zum einen der „leuchtende Abrogostein“, der in der Passage des Konfliktes (poc) dropt, zum anderen gibt es auch 25 „Exeregumsteine“ pro Drachenraid. Trotz des unterschiedlichen Namens haben beide jedoch dieselbe Funktion.

Die **Selfrezz Fähigkeit** die man mit **RR5** als Heiler bekommt ist im RvR sogut wie nutzlos. Denn meist muss eh mit BB's rebufft werden und ausserdem wissen die Feinde auch, dass es so was gibt und warten an Ort und Stelle bis die Gruppe gerellt hat.

Im PvM ist der selfrezz jedoch gut einsetzbar – da man nach Gruppenwipe halt einfach wieder aufsteht und weitermachen kann. Voraussetzung ist allerdings das die anderen Spieler auch von euren Fähigkeiten wissen. Leider gibt es immer wieder voreilige Individuen, die es gar nicht erwarten können auf den release Button zu drücken.

Den Selfrezz muss man kurz vor seinem Tode auslösen und kann sich dann mit dem Befehl: `/resurrect` wieder ins Leben zurückholen. Dies dauert 10 Sekunden.

Nachdem man sich wiederbelebt hat ist man für einige Sekunden immun gegen Schaden. Man kann sich also durchaus noch aus der Gefahrenzone bringen, bevor man wieder angegriffen werden kann. Dieser Immunity-Timer scheint zu erlischen, wenn man selbst irgendeinen Zauberspruch castet.

Übrigens ist der Reichsrangaufstieg zu RR5 praktisch einem Levelanstieg auf Level 51 gleichzusetzen! Mit RR5 wird der Charakter spürbar besser und man steht noch häufiger auf der Gewinnerseite als vorher – jöööö.

9. RvR Tipps

Da DAoC wohl immer noch eines der Besten PvP Systeme hat und man den ganzen PvM Quatsch eigentlich ja nur macht um endlich ins große RvR gehen zu können möchte ich hier noch ein paar Erfahrungen einfließen lassen die ich im Laufe der Zeit gesammelt habe.

Die battlegrounds für alle unter Level 50 würde ich übrigens getrost ausfallen lassen. Wenn man sich die Realm-Punkte betrachtet die man dort bekommt so könnte man es sogar ketzerisch als Zeitverschwendung betrachten.

Gruppenaufbau:

Mit am wichtigsten für erfolgreiches RvR ist eine klug zusammengestellte Gruppe. Diese sollte folgende Charaktere beinhalten, die sozusagen eine Schlüsselstellung einnehmen:

Pac-Heiler	(Crowd-Control und Heilung)
Aug-Heiler oder Mend/Pac-Heiler	(Mainheiler und beim Augi die Resis)
Schamane	(roter Endu, interrupten, Resis)
Skalde	(Speed, SoS, interrupten, Mezzen)

Der Rest der Gruppe ist möglichst mit Chars zu füllen die ordentlich Damage machen können. Das können die oben aufgeführten Chars leider nicht *ätsch*.

Oftmals wird der Skalde auch durch einen Runi ersetzt, da dieser so richtig Aua machen kann und ebenfalls über Speed verfügt. Leider verzichtet man damit aber auf die SoS-Fähigkeit des Skalden und somit auf eine sehr wichtige Schutzfunktion gegen feindliche Mezzsprüche.

Die Rolle des Heilers:

Wichtig ist es als Pacci bei INC seinen Inst-Ae-Mezz anzubringen, solange die gegnerische Gruppe noch eng zusammensteht. Dies ist recht schwierig und gelingt leider nur in wenigen Fällen. Wenn die Feinde SOS gezündet haben, sind sie für einen bestimmten Zeitraum immun gegen Crowd-Control-Sprüche.

Da man als Pacci meist dazu verdonnert wird voranzurennen ist man als erster der Gruppe oft auch Ziel # 1. Daher mache ich den Stick-Luder-Job äußerst ungern, wenn ich der einzige Heiler in der Gruppe bin.

Der Pacci ist der wichtigste CCler der Gruppe. Ihr müsst eure Crowd-Control-Sprüche auch während des Kampfes einsetzen und versuchen Caster, Heiler zu mezzen, stunnen. Dadurch werden die feindlichen Caster und Supporter auch interrupted. Gut zum ruften ist auch der ae amnesia Spruch.

Auch sollte man versuchen den gegnerischen Assisstrain irgendwie zu stoppen.

Wenn noch ein Augi in der Gruppe ist sollte man sich mit diesem absprechen, dass er zu Beginn des Kampfes die Heilung übernimmt. Man darf aber natürlich trotzdem seine Gruppe nicht aus den Augen verlieren und man muß unterstützend durch heilen, demezzen und entgiften eingegreifen. Dazu gehört auch, dass man das Mana des Augis im Blick hat und auch ob er frei heilen kann oder interruptet wird.

Beim demezzen immer darauf achten, dass Geisterbeschwörer und Heiler als erstes aus dem Mezz geholt werden, da diese selbst weitere Gruppenmitglieder demezzen können.

Sollte man der einzige Heiler in der Gruppe sein, dann hat man einiges zu tun!

Als Aug-Heiler übernimmt man hauptsächlich die Heilung der Gruppe. Daß bedeutet, dass man sich bei INC so schnell wie möglich eine sichere Position sucht. Und versucht die Gruppe am Leben zu halten. Wenn Zeit und Mana übrig sind kann man natürlich auch noch zur Unterstützung der Tanks den attack-speed casten.

Der Schamie:

Der Schamie hat zusammen mit dem Heiler einen der schwierigsten Jobs. Zunächst sollte er sollte möglichst überleben. Denn wenn der Schamie liegt, sind auch seine schönen Buffs weg – selbst wenn mit BBs gebufft wurde, so ist doch der Endu Buff ganz wichtig um rennen zu können.

Da die Hauptaufgabe des Schamies das interrupten der gegnerischen Caster ist, visiert er zunächst Ziele an die nicht im Mezz stehen und Stoff tragen oder einen Stab in der Hand haben. Diese versorgt er am besten zunächst mit einem fiesen Gift. Fein ist es auch wenn er inmitten der Gegner seine PBAE-Seuche rauspfurzt. Den gegnerischen Assisstrain kann er gut mit seinem AE-Root ausschalten. Da Root eine andere Schadensart als Mezz und Stun ist, kommt der Schamie mit diesem meist noch durch, da noch kein Immunity-Timer aufgebaut ist.

Weiterhin sollte er den Feinden ihre Buffs klauen. Gut ist auch wenn er als Notheiler mithilft die Gruppe am Leben zu halten.

Der Skalde:

Der Skalde braucht bei INC schnelle Reaktionen, denn er muss sofort SoS zünden. Diese Reichsfähigkeit schützt die Gruppe vor den feindlichen CC-Sprüchen. Denn wer bei inc im Mezz steht der hat schon verloren. Während des Kampfes kann der Skalde ein wenig mit den gegnerischen Castern spielen und sie ein wenig anhauen, seine DDs verteilen und mezzten. Hier kann er sich individuell austoben.

Die Caster:

Als erstes sollte so schnell wie möglich eine Speedfalle gestellt werden, da nur diese das SoS des Gegners brechen kann und ihn damit wieder anfällig für Mezz/Stun und Root macht.

Wichtig für Caster ist es bei INC eine Position im hinteren Bereich einzunehmen, damit sie der gegnerische Assisstrain nicht so leicht erreicht.

Jeder Charakter hat natürlich seine speziellen Fähigkeiten, die er nun gezielt einsetzen sollte. Mit Root lassen sich z.B. gut Pets oder einzelne Spieler stoppen. Die eigenen Pets sollten unbedingt zum interrupten von feindlichen Castern genutzt werden (Ausnahme: das Pet der Bombe).

Hauptaufgabe ist jedoch ganz klar das Assisten. D.h. es werden die Ziele des Assistleaders angegriffen um den Schaden zu maximieren. Das Ziel muss in kurzer Zeit möglichst viel Schaden nehmen, damit die gegnerischen Heiler keine Chance haben das Ziel am Leben zu halten.

Vorsicht mit Ae-Casts, vor allem zu Beginn des Kampfes. Nicht das die mühsam gemezzten Gegner wieder aus dem Mezz gehauen werden.

Ziele:

Zuerst werden die Ziele ausgeschaltet die am gefährlichsten für die eigene Gruppe sind oder aber die Chars die am wichtigsten für die Gegner sind.

Da Caster den höchsten Damage-output haben und der Heiler mit der wichtigste Char für die Gruppe ist, gilt es diese in den feindlichen Reihen ausfindig zu machen und möglichst schnell unschädlich zu machen:

1. Caster (Stoff- und Stabträger sind schwache Gegner, jedoch mit hohem Damage-output)
2. heilende Chars (an den charakteristischen Handbewegungen zu erkennen)
3. Tanks (haben Waffen in der Hand und tragen oft Schilde)

Je früher der gegnerische Heiler schon mal interrupted wird umso besser.

Assist-Leader:

Jede Gruppe sollte einen Assistleader haben. Hier wird meist ein erfahrener (Light-)Tank gewählt, dem nicht schon irgendwelche Sonderaufgaben in der Gruppe zugewiesen sind. Seine Aufgabe ist es die gegnerischen Ziele in der obigen Reihenfolge zu identifizieren und anzugreifen. Er wird von allen anderen Spielern der Gruppe unterstützt. D.h. man legt sich ein Assist Macro auf die Schnellleiste und versorgt das entsprechende Ziel mit dem maximalen Schadensoutput zu dem man in der Lage ist. Sobald das Ziel fällt wird sofort das nächste angegriffen.

Der Assist-Leader muss entscheiden wann er ein Ziel wechselt. Wenn ein Ziel z.B. keinen Schaden nimmt, liegt es an ihm sofort das Ziel zu wechseln und einen verwundbaren Gegner zu finden. Caster und Heiler sind absolute Primärziele!

Assist-Macro:

Natürlich braucht man auch ein Assist-macro. Dies sieht folgendermaßen aus:
/macro AL /assist [AL-Name]

Sichere Position:

Als Main-Heiler solltet ihr während eines Kampfes immer so schnell wie möglich versuchen die unter diesen Umständen optimale Position einzunehmen und das zur Verfügung stehende Gelände geschickt auszunutzen. Ziel ist es dabei zum einen möglichst erst gar nicht gesehen zu werden, zweitens zumindest schlecht anklickbar zu sein und last but not least in Heilreichweite eurer Gruppe zu bleiben. Dies kann auch häufige Positionswechsel mit sich bringen. Klartext: verschanzt euch in euren Türmen, stellt euch hinter Mauern, Bäume, Steine, Geländekuppen, etc. Je später euch der Feind ins Visier nimmt, desto länger lebt eure Gruppe!

Feindlicher Assist-Train:

Generell gehört es mit zu euren Aufgaben den feindlichen Assistrain durch mezz oder Root zu stoppen. Wenn ihr jedoch mehrere Gegner auf euch zulaufen seht, dann rennt! Und zwar früh genug um nicht in den Rücken geschlagen zu werden. Dafür benötigt ihr idealerweise auch einen Endu-Buff. Wenn ihr es schafft dreht die Kamera nach hinten und rennt nur solange wie euch die Feinde verfolgen. Je länger euch die Feinde „tatenlos“ hinterherrennen, umso länger konntet ihr diese Spieler dem Kampfgeschehen entziehen – in dieser Zeit könnt ihr leider lediglich eure Instant-Casts nutzen.

Göttliche Intervention – Batterie:

Die Batterie ist ein ganz wichtiges Instrument für euch – gleicht sie doch sozusagen einem Instant-Heal. Wenn ihr mit eurer Gruppe in Festungsanlagen unterwegs seid, dann schmeisst die Batterie erst wenn ihr sie wirklich braucht, also wie einen Instant Heal. Meistens fällt irgendeiner irgendwo runter und die Batterie wird dann sinnlos vergeudet. Auf freiem Feld solltet ihr sie einfach laufen lassen. Die Batterie ist sehr gut geeignet um sich in den ersten Sekunden des Kampfes um etwas anderes als

die Heilung zu kümmern. Z.b. sich verstecken oder mezzen und stunnen. Außerdem werdet ihr nicht sofort durch eure charakteristischen Handbewegungen als Heiler entlarvt.

Face:

Legt euch /face auf eine Taste, dies geht im Tastaturbelegungsmenu unter dem Auswahlpunkt „Zuwenden“. Wenn man schnell den Feind ins Visier bekommen will ist /face die richtige Wahl. Damit richtet ihr euch sofort in Richtung des Feindes aus und könnt eure Mezz- und Stun-Sprüche anbringen. Dann müsst ihr auch nicht lange nach dem Bogi suchen, der euch grade mal wieder in den Rücken schießt.

Stick:

Legt euch Stick auf eine Taste, damit ihr sofort am Gruppenleader sticken könnt. Auch im Tastaturbelegungs-menü unter „Dranbleiben“. Wichtig ist bei INC sofort zu desticken und nach Ende des Kampfes schnellstmöglich wieder zu sticken und sofort das Kampfgebiet zu verlassen.

Gruppenmitglieder auf die Tastatur legen:

Ich habe mir die einzelnen Gruppenmitglieder auf die Tasten F1 – F8 gelegt. Wenn ihr jedem Gruppen-Mitglied eine Taste zugeordnet habt, erreicht ihr diese wesentlich schneller um beispielsweise Gift zu heilen oder zu demezzen.

Rennen:

Legt euch Rennen auf eine Taste. Je mehr Funktionen, die ihr ständig braucht auf der Tastatur liegen habt, umso mehr Platz bleibt euch in euren 3 Quickleisten für Zaubersprüche. Die Leisten quellen eh schon genug über^^. Wenn ihr in eurer RvR-Gruppe einen Schamie mit rotem Endu dabei habt, solltet ihr dies nutzen, indem die ganze Gruppe ständig rennt.

Qbind:

Mittels /qbind könnt ihr euch wichtige Funktionen aus eurer Schnelleiste auf ein Taste legen. Hier nimmt man natürlich nicht eine Schnelleiste die man sowieso vorne liegen hat, sondern man nimmt sich eine Funktion aus einer hinteren Ebene. Der Spreadheal bietet sich hier z.B. an, da er so ziemlich das einzige ist, was ihr im RvR an Heilsprüchen benutzt. Es macht Sinn sich diesen mittels /qbind auf eine Taste zu legen. Wenn ihr sowohl den kleinen als auch den grossen habt, würde ich evtl. den kleinen auf die Taste legen, dieser reicht für Stoffies meist aus.

Tränke:

Mana-Tränke sollten zu eurer Standardausrüstung gehören. Es wird immer Situationen geben, in denen Ihr dringend und sofort Mana braucht und MKL steht noch nicht wieder zu Verfügung.

Einem guten Heiler geht das Mana nicht aus.

Diesen Satz kann man eigentlich gar nicht groß genug schreiben. Ihr solltet alles dafür tun dass ihr genügend Manavorräte habt. Nichts ist ärgerlicher als einen Kampf zu verlieren, weil man kein Mana mehr hatte und man der Gruppe hinterher sagen muss: „Tut mir leid Jungs ich hab zugeguckt wie ihr alle gestorben seid, konnte aber nichts machen weil ich kein Mana mehr hatte.“

Deshalb packt euch ein Dutzend Manatränke (Machtelixiere) ein. Es gibt auch ganze Fässer mit 100 Portionen dieser Manatränke, dies nimmt weniger Platz in der Quickbar und auch im Inventar weg.

Und natürlich gehören zu eurer Ausrüstung auch 2 starke Nereidtränke zum schwimmen und tauchen. Ich sage extra 2, denn eh man sich versieht ist einer leergesoffen.

Use:

Ihr könnt euch Funktionen aus eurer Rüstung die mit /use oder /use2 ausgelöst werden mittels eine Macros direkt in die Schnellleiste legen. Dies hat 2 große Vorteile. Zum einen erreicht ihr die Funktion wesentlich schneller und zum anderen müsst ihr euch nun auch nicht mehr merken wo welche Funktion nun genau liegt, sondern ihr benennt einfach das Macro entsprechend.

Wenn ihr z.B. den Bolt aus eurer rechten Armschiene „Band der Sterne“ in die Schnellleiste legen wollt, so sieht das Macro folgendermassen aus:

```
/macro Bolt /use 5 23
```

Damit lässt sich der Bolt auf Tastendruck auslösen. ☺

Um den Ae-Rezz vom „Ei der Jugend“ auf die Schnellleiste zu legen müsst ihr folgendes Macro ausführen:

```
/macro Eirezz /use2 5 13
```

Hier die allgemeine Syntax:

/macro name /use 5 xxx - für die erste Funktion des Gegenstandes

/macro name /use2 5 xxx - für die zweite Funktion des Gegenstandes

Der Macroname ist natürlich beliebig.

Die Belegungsliste für xxx sieht folgendermaßen aus:

- 0 = rechte Handwaffe
- 1 = linke Handwaffe (Schild)
- 2 = Zweihandwaffe
- 3 = Fernkampfswaffe
- 10 = Helm
- 11 = Handschuhe
- 12 = Stiefel
- 13 = Juwel
- 14 = Brustpanzer
- 15 = Mantel
- 16 = Beinlinge
- 17 = Armlinge
- 18 = Halskette
- 21 = Gürtel
- 22 = linke Armschiene
- 23 = rechte Armschiene
- 24 = linker Ring
- 25 = rechter Ring
- 40 - 47 = Inventar von oben nach unten (z.B. für Tränke)

10. Ausrüstung

Ein kleines Schild zählt zu eurer Ausrüstung ebenso wie ein Einhand-Hammer, Alternativen gibt es hier leider keine Ernsthaften.

Ab Level 20 solltet ihr unbedingt Kettenrüstung tragen, da diese einen höheren Absorbtionsfaktor hat.

Ihr solltet bereits mit der ersten Kettenrüstung versuchen, wenigstens ein paar Teile aufzutreiben, die eure Werte verbessern. So solltet ihr unbedingt Frömmigkeit und Constitution ans Cap (Limit) bringen. Ausserdem sollten ihr auf den Rüstungsteilen zusätzliche Trefferpunkte haben. Ein paar Pünktchen auf Dex schaden auch nicht ;-)) Durch die Rüstung lassen sich mit Level 50 jeweils maximal 75 Punkte einer Fähigkeit steigern. Wenn also eure Geschicklichkeit ohne Rüstung 70 Punkte beträgt, so erreicht ihr mit Rüstung maximal 145 Punkte (ohne Cap-Erhöhen). Es lassen sich in der HomeZone oft günstige Rüstungen auftreiben – diese können ruhig lila für euch sein, da ihr als Heiler normalerweise nicht in den Nahkampf verwickelt werdet.

Besonders Toa-Rüstungen die z.B. euer Frömmigkeits-Cap oder Geschicklichkeits-Cap erhöhen sind interessant. Ganz besonders wichtig ist die Prozent-Erweiterung auf euren Manapool. D.h. beispielsweise 5% Manapool. Je höher diese Manapool-Erweiterung ist, desto mehr Punkte bekommt ihr auch von einem Manafeld zurück. Direkte Punkte auf Manapool spielen hingegen eine untergeordnete Rolle.

Da wir als Heiler im PvM normalerweise selten gehauen werden ist die Qualität der Rüstung nicht so entscheidend wie bei einem Nahkämpfer. D.h. hier lassen sich die ersten 49 Level also doch ein paar Goldstücke einsparen. Auch würde ich die Rüstung während dieser Zeit überhaupt nicht reparieren.

Mit Level 50 müsst ihr euch dann die Beste Rüstung zulegen die Ihr kriegen könnt. Hier sollte nicht mehr gespart werden. Af102 Kette und 100% Qualität sind grade gut genug. Denn die Hibs und Albs werden nichts unversucht lassen euch zu töten.

Im RvR wird dann auch die Zaubergeschwindigkeit entscheidend. Diese lässt sich durch erhöhen der Geschicklichkeit und durch Prozente auf Zaubergeschwindigkeit steigern. 10% Zaubergeschwindigkeit ist Cap. Dies sollte man möglichst auch auf seiner Rüsse haben (Der Artefakt-Umhang Wolkenlied hat z.B. 5% Zaubergeschwindigkeit).

An Geschick sollte man mind. 145 ungebufft erreichen. Damit knackt man gebufft dann die 300er Grenze.

Mit diesen Werten erreicht man dann in etwa eine Zaubergeschwindigkeit von 55% des angegebenen Wertes. Für einen Spruch der also normalerweise in 2,4 Sek gezaubert wird, braucht man dann nur noch 1,3 Sek. Dies ist extrem wichtig. Bei Caster Duellen gilt generell, wer zuerst castet gewinnt. Wer diese gute Sekunde Vorsprung beim Casten nicht hat – der wird verlieren.

Ein gutes RvR Template für 50er sollte alle Resis am Cap haben (meist 26% ohne Rassenboni). Die Resis sind enorm wichtig. Jeder Schaden den ihr nehmt lässt sich einem bestimmten Schadenstyp zuordnen. So ist Gift z.B. Körperschaden. Ein Pfeil kann Schnitt, Schlag oder Stoß-Schaden verursachen. Je höher eure Resistenz gegen den jeweiligen Schadenstyp ist, desto geringer wird der Schaden der zu euch durchdringt.

Eine Erhöhung eurer Skilllinien Heilen (Mend), Befrieden (Pac), Erhöhen (Aug) ist auf der Rüstung nicht notwendig.

Plus Punkte in Heilen stabilisieren lediglich eure Base-Line-Heilsprüche. Die Heilsprüche der Spec-Line werden davon nicht beeinflusst.

Plus Punkte in Befrieden bringen gar nichts! Die Resist Rate der Sprüche wird davon nicht beeinflusst.

Plus Punkte in Erhöhen (Augmentation) verbessert zwar eure Buffs um einige Punkte. Dies hat aber auf einer Rüstung nichts zu suchen. Entweder gibt es sowieso genügend Buff Bots oder aber man zieht speziell zum Buffen ein Item an das z.B. Buff-Bonus drauf hat. Nach dem Buffen kann man dieses Item wieder ausziehen. Die Buffs aber bleiben trotzdem so gut wie sie gebufft wurden. Man muss sich also nicht seine kostbaren Punkte auf seiner Rüstung durch Buff-Verbesserungen blockieren.

Es gibt wichtige Verbesserungen die mit ToA ins Spiel gekommen sind. Ein gutes Template sollte in etwa folgende Bonis aufweisen:

Cap-Erhöhungen:

15 Geschick (← Geschicklichkeit erhöht die Zaubergeschwindigkeit)
12 Frömmigkeit
80 Trefferpunkte (← Trefferpunkte kann man nie genug haben)
15 Manapool Bonus(%)

Andere Boni:

40 Manapool Bonus(%) (← sehr wichtig! Ohne Cap-Erhöhung: max. 25%)
24 Heilungs Bonus(%) (← ein Heiler heilt viel ☺)
10 Spruchdauer Bonus(%) (← erhöht die Wirk-Dauer von Stun und Mezz)
10 Zaubergeschw. Bonus(%) (← auch sehr wichtig im RvR. Max. 10% möglich)
10 Zauberreichweite Bonus(%) (← erweitert eure Reichweite)
8 AF Bonus

Ein derartiges ToA-Template lässt sich jedoch nur durch sehr gute Items und Artefakte erreichen.

Mein eigenes Template sieht derzeit folgendermaßen aus:

Schmuck:

Ei der Jugend (Arte)	Juwel
Kalares (Arte)	Halskette
Zeremonienarmschiene (Arte - Geschick)	Armschiene
Band der Sterne (Arte)	Armschiene
Band der Schatten (Drop)	Ring
Ring der siebten Sonnenwende (Quest Item)	Ring
Zephirgürtel (Drop)	Gürtel
Rüsse:	
Wolkenlied (Arte)	Umhang
Krone von Zahur (Arte)	Helm
Schlangenlord-Weste (Drop bei Runihura)	Weste
Blitzgeätzte Kettenarmlinge (Drop bei geckenhafte)	Armlinge
Schild:	
Zyklopenaugenschild (Arte)	Schild

Die restlichen Stats, Resis und Trefferpunkte habe ich über die verbleibenden Crafter-Items (Handschuh, Beinlinge, Stiefel, Einhandhammer) aufgefüllt. 100% Rüsseteile sind dabei notwendig. Auch der Einhandhammer ist fest ins Template integriert und wird selbst bebannt.

Den Zweihandhammer trägt man als Pacci eigentlich eher aus optischen Gründen, da er sowieso nie zum Einsatz kommt. Entsprechend sollte die Wahl ausfallen. Ich denke die Championwaffe sieht schon ganz nett aus :-P

So ein Template ist natürlich teuer und zeitaufwendig, daher empfehle ich zugunsten des Spielspasses nicht gleich zu versuchen von Anfang an das Über-Temp anzustreben. Auch mit einem einfachen Temp und nur wenigen Artefakten kann man Spaß haben ;-))

Mein obiges Temp habe ich mir auch erst mit RR5 zugelegt.

Artefakte:

Folgende Artefakte sind für Heiler sinnvoll (es gibt natürlich noch viele andere):

Ei der Jugend	(<u>absolutes Pflicht-Artefakt</u> : ermöglicht instant ae rezz durch Wände hindurch – damit lassen sich z.B. 8 Spieler die tot draussen vor dem Turm liegen direkt in den sicheren Turm hinrezzen. Ohne Sichtkontakt!!!)
Wolkenlied	(Umhang mit 5% Zaubergeschwindigkeit und Manapool%)
Heilerumhang	(Umhang mit zusätzlichem Instant Heal – nie verkehrt)
Zeremonienarmschiene	(Mezzschild / Stunschild)
Verrückte Zahlen	Super Handschuhe. Vor allem die Umwandlungsfähigkeit in einen Wolf ist genial! Eine bessere Tarnung gibt es nicht mehr. Hat leider irgendwie nicht mehr in mein Temp gepasst....was ich sehr bedaure.
Zyklopenaugenschild	Wird gern genommen, da dieses Schild sehr gross aussieht und man evtl. nicht sofort als Heiler erkannt wird. Gute Resis.
Krone von Zahur	Fallen die eigenen Trefferpunkte unter 50% - wird Mana in TP umgewandelt. Bonus 5 auf Geschick Cap.
Skorpionschwanzring	Zaubergeschwindigkeit.
Band der Sterne	Damit lässt sich alle 15min ein Bolt abfeuern, der 300 Schaden macht. Gut um sich graue/grüne Adds wegzunuken.
Stab der Götter	Hat einen tollen Ae Snare mit einem großen Radius

Ich habe bei den oben aufgeführten Artefakten jeweils nur ein paar Highlights der Eigenschaften aufgeführt. Alle Details und auch die restlichen Artefakte gibt's im inet. Wem das Arte reparieren zu teuer ist, kann sich überlegen, ob er seinen Schmuck einfach nicht repariert. Der Zustand fällt dann auf Minimal 70% ab und bleibt dann dort. Die Stats bleiben davon unbeeinflusst.

Rüsseteile sollten hingegen in jedem Fall repariert werden. Die effektivste (längste) Nutzdauer erreicht man, wenn man bei ca. 92 – 93 % repariert. Unter 92% Zustand sollten Rüsse- und Waffen jedoch auf keinen Fall absinken.

Nahkämpfer sollten Ihre Waffen jedoch schon früher reparieren, da mit abnehmendem Zustand auch der Schadensoutput sinkt.

11. Schlusswort

So ich hoffe ich konnte euch einen Überblick über die Fähigkeiten des Heilers geben. Ich hab vielleicht ein wenig viel auf dem POM rumgeritten aber Mana ist nun mal das einzige was Du als Heiler brauchst. Ausser zaubern kann er halt nix.

Es ist auch ein ziemliches Englisch-Deutsch Durcheinander geworden, aber viele Begriffe in dem Spiel kommen einfach aus dem Englischen und haben sich so eingebürgert.

Viel Spass und immer locker bleiben,
denkt dran es ist nur ein Spiel ☺

/ae hug

Synty