

Immortal

- [ToDo](#)
- [Build](#)
- [Best Build 1](#)
- [Build Liste](#)
- [Farm Build 4Fansites](#)

ToDo

- Hauptstadt Schwierigkeit ändern in Map
- Zauber aufwerten
- Werte der Ausrüstung beachten, nicht immer wechseln
- umschmieden bei Schmied (erst ab 60?)
- Schuck beim Händler
- Hilt-händler immer kaufen was geht (Anwärterschlüssel und Embleme)
- PvP 3 mal am Tag
- oft im 4er Team open World für Edelsteine
 - Zoltun Kulls Archiv - Versteckte Niesche
 - Berg Zavain - Lager des MondKlans
- Worldbosse

Build

Best *Diablo Immortal* builds: Wizard

- **Primary skill:** Magic Missile
- **Secondary skills:** Disintegrate, Ice Crystal
- **Key attributes:** Intelligence, Vitality, Willpower
- **Important gems:** Berserker's Eye, Bloody Reach, Chained Death, Lightning Core, Seled's Weakening

Those who choose a Wizard will also want high Intelligence. Wizards are pure, raw damage with their variety of spells, and more Intelligence means more damage. Outside of that, additional Vitality will help the Wizard from being too squishy when getting mobbed by foes. The Wizard has some elemental debuffs, so higher Willpower isn't a bad choice either.

For PvE:

Magic Missile is fairly versatile, if basic, making it a good primary skill choice. The Wizard is raw damage manifested, and you can crank that up even further through the use of the Lightning Core and Bloody Reach gems, allowing your attacks to carve through waves of enemies before they even reach you.

For PvP:

The Wizard's main flaw is their mobility, and addressing this in PvP is critical. Combine the Ice Crystal ability (which slows enemies down) with the Disintegrate beam, and you'll send powerful beams in every direction, making it dangerous for enemy players to approach. Chained Death and Seled's Weakening are excellent gem choices for PvP. If you're feeling bold, Berserker's Eye can allow your damage to hit truly ludicrous levels, but you'll be extra-vulnerable to enemy attacks.

Best Build 1

- **Magische Rakete** – Schlagen Sie einen Feind, richten Sie Schaden an und erhalten Sie Hardened Feuern Sie eine Rakete aus magischer Energie ab, die Schaden verursacht.
- **Meteor** – Beschwöre einen riesigen Meteor, der vom Himmel herabstürzt, Schaden verursacht und alle Feinde im Einschlagsbereich 3 Sekunden lang betäubt. Der Boden, auf den es trifft, wird versengt und fügt Feinden über 6 Sekunden Schaden zu.
- **Arkaner Wind** – Entfessele einen Windstoß in eine Richtung, der Schaden verursacht und Feinde wegstößt. Längeres Aufladen erhöht die Reichweite, die Wegwerfdistanz und den Schaden. Füge brennenden Feinden 50 % mehr Schaden zu.
- **Schwarzes Loch** – Beschwört 3 Sekunden lang ein Schwarzes Loch an einem Ort herauf, das alle Gegner in der Nähe anzieht und 3 Sekunden lang Schaden verursacht.
- **Teleportieren** – Vorwärts teleportieren. Maximal 3 Ladungen.

Für einen idealen Zauberer-Build müssen Sie die Edelsteine Turmalin, Saphir und Topas verwenden, da sie Ihren Schaden, Ihre Rüstungsdurchdringung bzw. Ihren Gesamtwiderstand verbessern würden.

Paragon

Sobald du mit deiner Wizard-Klasse Level 60 erreicht hast, beginnst du damit, Paragon-Fähigkeiten freizuschalten. Es gibt insgesamt fünf Paragon-Fähigkeitsbäume. Sie sind (in aufsteigender Reihenfolge) – Vanquisher, Survivor, Treasure Hunter, Gladiator, Soldier.

Jeder Paragon-Fähigkeitsbaum hat fünf Kategorien. Jedes Mal, wenn Sie aufsteigen, erhalten Sie einen Paragon-Punkt, um eine neue Fertigkeit in einer dieser fünf Kategorien auszurüsten.

Sie beginnen bei Vanquisher und Survivor und schalten Treasure Hunter, Gladiator und Soldier auf den Rängen 50, 100 bzw. 150 frei. Wir empfehlen, die ersten fünf Punkte für Ihren Schadensknoten auszugeben, da Sie dadurch +75 Bonusschaden erhalten, und dann Ihren nächsten Punkt für den Eiferknoten auszugeben, wodurch Ihre Angriffsgeschwindigkeit für jedes weitere Monster, das Sie töten, erhöht wird.

Build Liste

Die besten Fähigkeiten und Rüstungsgegenstände für das Solospiel

Die besten Fähigkeiten von Zauberern und Zaubererinnen (Solo)

- **Primärfähigkeit:** Magisches Geschoss
- **Sekundäre Fähigkeiten:** Arkaner Wind, Blitznova, Meteor, Teleportation

Legendäre Rüstung (Solo)

- **Kopf:** Lyans widerhallende Weisheit
- **Schultern:** Schultern des Weltuntergangs
- **Brust:** Stoffe des Sternenrufers
- **Beine:** Schritt des Klufttänzers
- **Haupthand:** Windformer
- **Nebenhand:** Der Siphon

Die besten Fähigkeiten und Rüstungsgegenstände für das Gruppenspiel

Die besten Fähigkeiten von Zauberern und Zaubererinnen (Gruppe)

- **Primärfähigkeit:** Magisches Geschoss
- **Sekundäre Fähigkeiten:** Arkaner Wind, Blitznova, Meteor, Teleportation

Legendäre Rüstung (Gruppe)

- **Kopf:** Lyans widerhallende Weisheit

- **Schultern:** Schultern des Weltuntergangs
- **Brust:** Stoffe des Sternenrufers
- **Beine:** Schritt des Klufttänzers
- **Haupthand:** Windformer
- **Nebenhand:** Der Siphon

Die besten Fähigkeiten und Rüstungsgegenstände für den PvP

Die besten Fähigkeiten von Zauberern und Zaubererinnen (PvP)

- **Primärfähigkeit:** Magisches Geschoss
- **Sekundäre Fähigkeiten:** Froststrahl, Meteor, Schwarzes Loch, Teleportation

Legendäre Rüstung (PvP)

- **Kopf:** Kugel des Abgrunds
- **Schultern:** Schultern des Weltuntergangs
- **Brust:** Kyns Kryomantel
- **Beine:** Frostschreiter
- **Haupthand:** Macht von Harakas
- **Nebenhand:** egal

Bestes Set für Zauberer und Zaubererinnen: Windloft Perfection

- **3er-Set:** Die Bewegungsgeschwindigkeit ist um zehn Prozent erhöht.
- **6er-Set:** Für jede fünf Prozent, um die Deine Bewegungsgeschwindigkeit erhöht wird, steigt Dein Schaden um einen Prozent bis zu einem Maximum von 14 Prozent.

Verteilung der Attribute

Stärke

- + 1 Kampfwertung
- + 0,3 Schaden

Kraft

- + 1 Kampfwertung
- + 0,1 Rüstung
- + 0,1 Rüstungsdurchschlag

Vitalität

- + 1 Kampfwertung
- + 3 Leben

Willenskraft

- + 1 Kampfwertung
- + 0,1 Potenzial
- + 0,1 Widerstand

Intelligenz

- + 1 Kampfwertung

Paragonpunkte (150)

Investiere die Paragonpunkte Deines Zauberers oder Deiner Zaubererin hauptsächlich in die Bereiche Schaden und Leben. Gehe in dieser Reihenfolge vor.

Vanquisher

Damage > Zeal > Damage > Wrath > Potency > Exorcism > Deeper Pockets > Heart of Wrath

Treasure Hunter

Armor > Swift Learner > Damage

Vanquisher

Life > Judgment > Armor Penetration (3/25)

Gladiator

Armor Penetration > Uncontrollable > Life > Quick Witted > Resistance > Life > Cheat Death > Damage (13/25)

Paragonpunkte (200)

Nachdem Du alle 150 Paragonpunkte verteilt hast, starte Deine Punkteverteilung von vorn, um in den stärken Fähigkeitenbaum „Mastermind“ zu investieren.

Mastermind

Potency > Coordinated Assault > Willpower > Mutual Defense > Damage > Find Weakness > Covert Operations > Health > Superior Coordination

Vanquisher

Damage > Zeal > Damage > Life

Treasure Hunter

Armor > Swift Learner > Damage

Gladiator

Armor Penetration > Uncontrollable > Life > Quick Witted > Resistance > Life > Cheat Death > Damage

Die besten legendären Edelsteine für Zauberer und Zaubererinnen

Starter-Edelsteine:

- Everlasting Torment
- Fervent Fang
- Berserker's Eye
- Lightning Core
- Seled's Weakening
- Chained Death

Slot-Edelsteine

- Blood Soaked Jade
- Seeping Bile
- Chip Of Stoned Flesh
- Howler's Call
- Blessing Of The Worthy
- Frozen Heart

Farm Build 4Fansites

Beim Leveln und Farmen geht es vor allem um Geschwindigkeit. Damit wir zwischen Monstergruppen so wenig Downtime wie möglich haben, nutzen wir unsere Mobilitätsfähigkeit **Teleportation**. Da sie mehrere Aufladungen hat, heben wir uns eine Aufladung auf um, aus Gefahrensituationen zu gelangen.

Die Kampfrotation selbst ist recht einfach. Wir ziehen Monstergruppen mit **Schwarzes Loch** zusammen, lassen einen **Meteor** vom Himmel fallen und teilen anschließend nochmal mit **Arkaner Wind** Schaden aus.

Die Abklingzeit von **Schwarzes Loch** ist jedoch doppelt so hoch, im Vergleich zu den beiden anderen Fähigkeiten, weshalb diese Fähigkeit nicht immer zum Einsatz kommt. Der Schaden von **Schwarzes Loch** ist außerdem nicht so gut. Wer mit seinem Zauberer Überlebensprobleme hat, kann statt dieser Fähigkeit auch **Eisrüstung** wählen.

Die beiden Fähigkeiten **Meteor** und **Arkaner Wind** haben die gleiche Abklingzeit und werden schnell in einer bestimmten Reihenfolge eingesetzt. Mit **Meteor** betäuben wir alle Gegner kurzfristig. Sie erleiden zudem vom brennenden Boden eine Zeit lang Brandschaden. **Arkaner Wind** fügt den Gegnern nochmal ordentlich Schaden zu. Solange sie brennen, erhöht sich der Schaden von **Arkaner Wind** nochmal um 50%. Das ist der Grund warum diese beiden Fähigkeiten in der richtigen Reihenfolge gewirkt werden müssen.

Ein wichtiger Bestandteil dieser Rotation sind die beiden Sets. Von **Meteor** betäubte Gegner erleiden mehr Schaden und sämtlicher anhaltender Schaden von allen drei Fähigkeiten wird durch ein anderes Set erhöht.

Am Ende bleibt noch die Fähigkeit **Magisches Geschoss** übrig. Wir benutzen sie beim Kampf gegen Elite-Gegner und Bosse.

Skillung zum Farmbuild

Icon	Fähigkeit	Abklingzeit	Typ
	Magisches Geschoss Level 1 Feuert ein Geschoss aus magischer Energie ab, das 945 bis 1.323 Schaden verursacht. Ultimate Verbessert 'Magisches Geschoss' 12 Sek. lang mit Frost, erhöht den Schaden pro Treffer auf 1.606 bis 2.079 und verlangsamt betroffene Gegner.	Keine	Schaden

Icon	Fähigkeit	Abklingzeit	Typ
Arkaner Wind	Arkaner Wind Level 1 Entfesselt einen Windstoß in eine Richtung, der 1.134 Schaden verursacht und Gegner zurückstößt. Längeres Aufladen erhöht die Reichweite, die Rückstoßdistanz und den Schaden auf bis zu 1.512. Fügt brennenden Gegnern 50% mehr Schaden zu.	9 Sek.	Schaden
Versengen	Versengen (nur zum Leveln)Level 1 Schleudert eine brennende Kugel, die Gegnern 892 Schaden zufügt, sie zurückstößt und eine brennende Spur hinterlässt, die im Verlauf von 6 Sek. 768 Schaden verursacht.	9 Sek.	Schaden
Teleportation	Teleportation Level 15 Teleportiert Euch vorwärts. Maximal 3 Aufladungen.	12 Sek.	Mobilität
Schwarzes Loch	Schwarzes Loch Level 38 Lässt am Zielort 3 Sek. lang ein schwarzes Loch entstehen, das alle Gegner in der Nähe hineinzieht und im Verlauf von 3 Sek. 906 Schaden verursacht.	20 Sek.	Schaden & Buff
Meteor	Meteor Level 41 Ruft einen riesigen Meteor zur Erde herab, der allen Gegnern im Wirkungsbereich 1.378 Schaden zufügt und sie 3 Sek. lang betäubt. Die Einschlagsstelle wird versengt und verbrennt Gegner, wodurch sie im Verlauf von 6 Sek. 1.152 Schaden erleiden.	9 Sek.	Schaden & CC-Effekt

Legendäre Gegenstände

Durch die Ausrüstung erhöhen wir unseren DPS-Wert weiter, indem besondere Effekte von [legendären Gegenständen](#) und Set-Boni aktiv werden. Dadurch verändert sich auch die Spielweise. Wir nutzen vor allem legendäre Gegenstände um Schaden und Radius zu erhöhen, sowie um Abklingzeiten zu verringern. Wir ändern außerdem die Fähigkeit **Arkaner Wind** in ein Tornado, sodass diese anhaltenden Schaden verursacht und dieser somit durch ein Set-Boni erhöht wird. Zu guter Letzt fügen wir **Arkaner Wind** eine Aufladung hinzu, um flexibler zu sein.

Icon	Legendary	Slot
Gugel des Abgrunds	Gugeldes Abgrunds - Radius von Schwarzes Loch um 20% erhöht. - Abklingzeit von Schwarzes Loch um 10% verringert. (Erweckt)	Kopf

Icon	Legendary	Slot
Schultern des Weltuntergangs	Schultern des Weltuntergangs - Schaden von Meteor um 10% erhöht. - Schaden von Meteor um 10% erhöht. (Erweckt)	Schultern
Stoffe des Sternenrufers	Stoffe des Sternenrufers - Radius von Meteor um 20% erhöht. - Schaden von Meteor um 10% erhöht. (Erweckt)	Brust
Hose des Orkanbringers	Hose des Orkanbringers - Schaden von Arkaner Wind um 10% erhöht. - Angriffszeit von Arkaner Wind um 10% verringert. (Erweckt)	Beine
Windformer	Windformer Arkaner Wind erzeugt jetzt einen Tornado, der Gegnern folgt und allen Gegnern in seinem Weg kontinuierlich Schaden zufügt. - Schaden von Arkaner Wind um 10% erhöht. (Erweckt)	Haupthand
Reuloser Orkan	Reuloser Orkan - Maximale Anzahl der Aufladungen von Arkaner Wind um 1 erhöht. - Schaden von Arkaner Wind um 10% erhöht. (Erweckt)	

Sets

Der Schadensbonus vom ersten Set wird mit der Fähigkeit **Meteor** aktiv. Durch den Bonus vom zweiten Set erhöhen wir den Schaden von allen drei Hauptangriffen.

Paket des schlemmenden Barons Set-Boni

- 2-Set: Erhöht die Dauer Eurer Fähigkeiten, die zu Kontrollverlust führen, um 30%.

- 4-Set: Erhöht den Schaden aus allen Quellen um 15% an Gegnern, die unter Euren Kontrollverlusteffekten leiden.

Anmut des Flagellanten Set-Boni

- 2-Set: Jeglicher kontinuierlicher, kanalisierter und durchgängiger Flächenschaden ist um 15% erhöht.

Legendäre Edelsteine

Icon	Edelstein
Blutgetränkter Jade	
Blutgetränkter Jade	• Eigenschaften ◦ Erhöht die Resonanz um 30. ◦ +18 Kampfwertung. ◦ Erhöht Euren verursachten Schaden um bis zu 8% und Eure Bewegungsgeschwindigkeit um 10%. Allerdings wird der Schadensbonus verringert, je niedriger Euer Leben ist, bis zu einem Minimum von 4%. • Eigenschaft ab Rang 3 ◦ Erleidet 2,5% weniger Schaden, wenn das Leben unter 50% liegt, bis zu einem Maximum von 5%. • Eigenschaft ab Rang 5 ◦ Erhöht die Chance, magische Gegenstände zu finden um 15%. • Runen zur Herstellung ◦ 10 x Fa Rune
Triefende Galle	

Triefende Galle	• Eigenschaften ◦ Erhöht die Resonanz um 30. ◦ +18 Kampfwertung. ◦ Eure Angriffe haben eine Chance von 4%, Gegner zu vergiften, wodurch sie 25% Basisschaden +6 Sek. lang pro Sekunde 263 erleiden. Dieses Gift breitet sich auf Gegner in der Nähe aus, wenn das Opfer stirbt. Das gleiche Ziel kann nur einmal alle 20 Sek. betroffen sein. • Eigenschaft ab Rang 3 ◦ Dieses Gift verringert außerdem die Bewegungsgeschwindigkeit des Gegners um 15%. • Eigenschaft ab Rang 5 ◦ Erhöht die Chance, magische Gegenstände zu finden um 15%. • Runen zur Herstellung ◦ 10 x Fa Rune
Segen der Würdigen	
Segen der Würdigen	• Eigenschaften ◦ Erhöht die Resonanz um 30. ◦ +18 Kampfwertung. ◦ Wenn Ihr Schaden erleidet, habt Ihr eine Chance von 20%, Vergeltung gegen alle Gegner in der Nähe zu entfesseln und ihnen Schaden in Höhe von 12% Eures maximalen Lebens zuzufügen. Dieser Effekt kann nur einmal alle 20 Sek. eintreten. • Eigenschaft ab Rang 3 ◦ Erleidet 6 Sekunden lang um 2,5% verringerten Schaden, nachdem die göttliche Vergeltung entfesselt wurde. • Eigenschaft ab Rang 5 ◦ Erhöht die Chance, magische Gegenstände zu finden um 15%. • Runen zur Herstellung ◦ 10 x Fa Rune
Ruf des Heulers	
Ruf des Heulers	• Eigenschaften ◦ Erhöht die Resonanz um 30. ◦ +18 Kampfwertung. ◦ Euer Primärangriff hat eine Chance von 10%, einen anstürmenden Geisterwolf zu beschwören, der allen Gegnern in seinem Weg 150% Basisschaden +1458 zufügt. Dieser Effekt kann nur einmal alle 20 Sek. auftreten. • Eigenschaft ab Rang 3 ◦ Der Geisterwolf hat eine Chance von 25%, Feinde 1,5 Sekunden lang zu betäuben. • Eigenschaft ab Rang 5 ◦ Erhöht die Chance, magische Gegenstände zu finden um 15%. • Runen zur Herstellung ◦ 10 x Fa Rune

Zwensons Abgeschiedenheit

- | | |
|---------------------------|--|
| Zwensons Abgeschiedenheit | <ul style="list-style-type: none">• Eigenschaften<ul style="list-style-type: none">◦ Erhöht die Resonanz um 30.◦ +18 Kampfwertung.◦ Wenn Ihr einen Gegner besiegt, beschwört Ihr eine dunkle Bestie, die alle Gegner in der Nähe angreift und ihnen 50% Basisschaden +486 zufügt. Dieser Effekt kann nur einmal alle 6 Sek. auftreten. |
|---------------------------|--|

Versteinerter Fleischsplitter

- | | |
|-------------------------------|---|
| Versteinerter Fleischsplitter | <ul style="list-style-type: none">• Eigenschaften<ul style="list-style-type: none">◦ Erhöht die Resonanz um 30.◦ +18 Kampfwertung.◦ Jedes Mal, wenn Ihr bei einem Gegner einen Kontrollverlust verursacht, belegt Ihr ihn außerdem mit einem explosiven Fluch. Wenn der Fluch abläuft, explodiert der Gegner und erleidet Schaden in Höhe von 45% des während der Dauer erlittenen Schadens, bis zu einem Maximum von 150% Basisschaden.• Eigenschaft ab Rang 3<ul style="list-style-type: none">◦ Erhöht den gesamten Schaden, den Ihr versteinerten Zielen zufügt, um 5%.• Eigenschaft ab Rang 5<ul style="list-style-type: none">◦ Erhöht die Chance, magische Gegenstände zu finden um 15%.• Runen zur Herstellung<ul style="list-style-type: none">◦ 10 x Fa Rune |
|-------------------------------|---|

Normale Edelsteine

- Roter Edelstein: Turmalin
- Blauer Edelstein: Saphir
- Gelber Edelstein: Topas

Zauber (Charms)

Mit Zaubern erhöhen wir den Schaden unserer Fähigkeiten je nach Rang um 2-10%. Priorität haben die Fähigkeiten nach folgender Reihenfolge.

1. Arkaner Wind
2. Meteor
3. Magisches Geschoss
4. Schwarzes Loch

Paragon-Talente

Zum schnellen Farmen ist hoher Schaden sehr wichtig. Wählt also vor allem offensive Talente wie mehr Schaden und Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit aus. Wichtig sind aber auch viele Lebenspunkte. Am besten ist der komplette Vanquisher-Talentbaum.