

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.

Skilling 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.

Created 2022-06-22 10:26:46 UTC by Lars Müller

Updated 2023-11-23 10:26:44 UTC by Lars Müller