

Levelguide Zauberer

- Weltstufe 1 bzw. 2
- Skillpunkte vergeben

1. [Elektropeitsche](#) (2 Punkte mit Verbesserte Elektropeitsche)
2. [Kettenblitz](#) (4 Punkte mit Verbesserter Kettenblitz & Großer Kettenblitz)
3. [Eisrüstung](#) (1 Punkt)
4. [Teleportation](#) (1 Punkt)
 - Achtung noch einmal +3 Punkte in das [Kettenblitz](#)-Talent
5. [Hydra](#) (5 Punkte mit Verbesserte Hydra & Beschworene Hydra)
6. [Feuerwand](#) (7 Punkte mit Verbesserter Feuerwand & Feuerwand des Zauberers)
 - Achtung noch einmal +2 Punkte in das [Hydra](#)-Talent
7. [Feuerball](#) (1 Punkte für die Klassenfähigkeit)
8. [Teleportation](#) (2 Punkte mit Verbesserte Teleportation & Schimmernde Teleportation)
9. [Eisrüstung](#) (1 Punkt mit Verbesserte Eisrüstung)
10. [Feurige Woge](#) (1 Punkte)
11. [Endloser Scheiterhaufen](#) (3 Punkte)
12. [Esus Wildheit](#)

Sobald wir alle Talente freigeschalten haben verteilen wir die Punkte wie im Talentrechner:

[Skill Baum](#)

Rotation der Levelskillung:

Für die Ressourcen-Generierung nutzen wir [Elektropeitsche](#). Für den Kampf stellen wir immer zuerst unsere [Hydra](#) und eine [Feuerwand](#). Zusätzlich greifen wir mit [Kettenblitz](#) sowie an [Elektropeitsche](#). Wir aktivieren [Eisrüstung](#) immer sobald die Rüstung verfügbar ist und weichen Monstergruppen und Angriffen mit Hilfe von [Teleportation](#) aus.

Wichtig: Bei der Klassenfähigkeit wählt ihr [Feuerball](#) sowie [Hydra](#).

Klassenmechanik

Sobald es möglich ist, absolvieren wir die Klassenquests für den Zauberer und schalten somit die Klassenmechanik - Spezialisierungen frei. Mehr Infos in unserer [Zauberer-Übersicht](#).

Level Tipps für den Zauberer:

- **Items:** Hier gilt es folgende Sachen zu beachten:
 - Neue Waffen welche mehr Schaden geben, werden direkt ausgerüstet.
 - Bei neuen Gegenständen legen wir den Fokus auf: +% Skill Damage, +% Krit-Chance & Schaden, Movementspeed
- Stellt mit Stufe 10 Elixiere beim Alchemisten her und sorgt dafür, dass sie euch anschließend nicht ausgehen. Buffs von Elixieren sind 30 Minuten lang aktiv und gewähren euch **5% mehr Erfahrungspunkte**, sowie je nach Elixier einen weiteren Bonus.

Kodex der Macht

Während der Levelphase können wir uns bereits wichtige legendäre Affixe aus dem **Kodex der Macht** holen.

- [Aufladender Aspekt](#)
- [Aspekt der zügigen Verbindung](#)
- [Aspekt des Beschützers](#)
- [Aspekt der inneren Ruhe](#)

Aspekte welche gefarmt werden müssen

Nicht alle Aspekte/Affixe gibt es im **Kodex der Macht**. Einige finden wir nur auf zufälligen Legendären Items und daher haltet die Augen offen für folgende Aspekte:

- [Schlängelnder Aspekt](#)
- [Elementarer Aspekt](#)

Edelsteine für den Zauberer

Schon während der Levelphase nutzen wir die gefunden Edelsteine und sockeln diese wie folgt:

- **Waffe:** Für den Zauberer nutzen wir: **Smaragd** für unsere Waffen, da dieser den kritischen Trefferschaden erhöht.
- **Rüstung:** Hier benutzen wir einen **Rubin** oder **Saphir**. Diese erhöhen unser Leben und die Schadensreduktion.
- **Schmuck:** Wir benutzen **Diamanten** für mehr Widerstände.

Nächster Schritt

Sobald wir mit dem Zauberer Level 50 erreicht haben, werden unsere Erfahrungspunkte (XP) in Paragon umgewandelt. Pro Level erhalten wir 4 Paragonpunkte und anschließend bauen wir uns eine der klassischen Zauberer Skillungen.

Created 2024-01-23 13:13:29 UTC by Lars Müller

Updated 2024-01-23 13:19:43 UTC by Lars Müller