

# Levelguide by Jessirocks

(Credits by Aki1995, Plaagen, ZaphoodB und jeden anderen der das Rad neu erfunden hat)

Dieser Level-Guide soll dir helfen, möglichst schnell und Effektiv einen Charakter von Level 1 auf Level 70 zu leveln. Wir gehen zwar davon aus, dass die meisten Season spielen, der Guide ist aber genauso Non-Season anzuwenden.

Dabei unterscheiden wir zwischen Char unabhängigen Tipps, aber auch Char abhängigen Tipps in Bezug auf Ausrüstung, Skills und Runen.

**Hier der Teil, der unabhängig des gewählten Charakters ist.**

1. Season – Char erstellen
2. Mit den Char zumindest einmal ein Spiel öffnen
3. Spiel verlassen
4. Das wöchentliche Herausforderungsportal / Challengerift (CR) abschließen
5. Mit dem Season – Char wieder ins Spiel gehen (Schwierigkeitsstufe Qual 1) und die Truhe als Belohnung aus dem CR links unten über den Briefkasten abholen. Darin enthalten sind:
  - a. 35 Atem des Todes
  - b. 5.100.00 Gold
  - c. 475 Blutsplitter
  - d. Jeweils 15 Bounty-Mats
  - e. 129 Trüber Kristall (gelb)
  - f. 356 Arkanstaub (blau)
  - g. 375 Wiederverwertbare Teile (weiß)
6. Level 1
  - a. Sich eine Waffe der Begleiter holen oder
  - b. Sich bei einem Händler eine Waffe kaufen
  - c. Man schaut nach Bounty Bossen mit kurzen wegen (Zoltun Kull Akt 2, Maghda Akt 2). Hat man diese nicht, kann man sich überlegen, ob man ein neues Spiel startet oder sich erst den Cube holt. Da bei 2-3x neu starten es sich nicht mehr lohnt.

7. Je nachdem ob es mit Zoltun Kull geklappt hat, die Schwierigkeit auf Schwer runter stellen und in Akt 3 – Ruinen von Sescheron Kanais Würfel auf Ebene 2 holen

8. Laut Schummelliste eine entsprechende Waffe herstellen (siehe Klassenübersicht weiter unten)

**WICHTIG:** Auf welchen Schwierigkeit ihr jetzt stellt, hängt von eurem Erfolg mit der Schummelliste ab. Das kann von Schwer bis Qual 6 sein. **ABER** auch hier bedenken. Ihr teilt dann zwar mehr Schaden aus, kippt aber beim kleinsten Treffer um. Daher lieber 1-2 Stufen niedriger stellen, das ist meist effektiver.

9. Level 8

- a. Eine Zweihandaxt beim Schmied herstellen
- b. Die Händler in alle Akten abgehen und nach Ringen schauen. Ihr wollt Ringe mit 2-4 Schaden. Im Notfall ruhig das Spiel einmal neu starten.

10. Level 10

- a. Die Händler in alle Akten abgehen und nach einem Amulett schauen. Ihr wollt ein Amulett mit 2-4 Schaden. Im Notfall ruhig das Spiel einmal neu starten

11. Level 11 bis 39

- a. Hier kommt es auf euer Loot-Glück und eure Ressourcen an. Wenn ihr das eine nicht habt (Loot-Glück), von den anderen genug (Ressourcen) ab und zu beim Schmied vorbei schauen, nach besseren Waffen. Ab Level 15 vorzugsweise mit Sockel (für Rubine).

**WICHTIG:** Auf die Ressourcen achten, die ihr für Punkt 12 braucht. Also nicht zu verschwenderisch sein und nicht mit jedem Level craften gehen.

12. Level 40

- a. Sich beim Schmied eine gelbe Level 70 Waffe herstellen, vorzugsweise Zweihandstreitkolben, bzw. beim DH einen Bogen
- b. Es ist wichtig, dass man darauf achtet, dass einer der 2 Sekundären Werte folgendes Attribut hat: "Chance von 0,0% auf..."
- c. Bei der Mystikerin Myriam Jahzia rollt ihr den Sekundären Wert der NICHT "Chance von 0,0% auf..." auf „Stufenanforderung um XX reduziert“ Das Ergebnis kann zwischen 1 und 30 liegen.
- d. **WICHTIG:** Auf euer Gold achten. Manchmal kann es besser sein, sich eine 2. Waffe herzustellen, als mit einer Waffe immer weiter zu rollen, bis man ein gutes Ergebnis hat.

### **Nützliche Items:**

- Leorics Krone mit einem Rubin für mehr XP
- Eine Waffe mit Sockel mit einem Rubin versehen für mehr Schaden

### **Wie Level ich in der Gruppe oder Solo am schnellsten?**

Im Solo-Spiel leveln erfahrene Spieler über den Massaker-Bonus. Die besten Orte sind:

Akt 1: Felder des Elends oder Hallen der Agonie

Akt 3: Die ewigen Wälder (zu den kommt ihr über die Ruinen von Sescheron)

In der Gruppe levelt man am besten über Nephalemportale.

Das sind soweit die allgemeinen Regeln unabhängig von der gewählten Klasse.

## Klassenspezifische Tipps

Hier findet ihr jetzt noch eine Übersicht, nach Klassen unterteilt, auf welcher Stufe ihr welche Skills, welche Runen und welchen Passiven Skills ihr nutzen solltet.

Die Tastenbelegung kann natürlich variieren. Nur man sollte aufpassen, dass man den veralteten Skill mit dem anderen richtig Skill austauscht.

# Barbar

## Schummelliste Barbar

### Legende:

Art des Gegenstandes - Name, nutzbar ab, Skill/Ereignis was verstärkt wird

**Mächtige Waffe** - Klinge des Kriegsherrn, nutzbar ab Level 1, Hieb (Chance 1:8)

**Mächtige Waffe** - Eidbewahrer, nutzbar ab Level 1, Primärfähigkeiten

**Mächtige Waffe** - Ambos Stolz, nutzbar ab Level 20, Wirbelwind (Chance 1:8)

**Mächtige Waffe** - Fjordspalter, nutzbar ab Level 20, Seismisches Schmettern (Chance 1:8)

**Mächtige 2H Waffe** - Wut des vernichteten Gipfels, nutzbar ab Level 12, Seismisches Schmettern (Chance 1:6)

**Mächtige 2H Waffe** - Der Hammer des Richtspruchs, nutzbar ab Level 2, Hammer der Urahn (Chance 1:6)

## Einkaufsliste bei Kadala

### Legende:

Art des Gegenstandes - Name, gamblebar ab, anlegbar ab

**Armschienen** - Armschiene der ersten Menschen, Level 1, ab Level 15

**Armschienen** - Armschiene der Zerstörung, Level 1, ab Level 15

**Füße** - Lut-Socken, Level 1, ab Level 11

## Skillübersicht Barbar

### Legende:

L = Linksklick    R = Rechtsklick    1 - 4 = Taste x    P = Passive

!!!! = besondere Handlungen

!!!!!!        Waffe vom Templer nehmen (wenn Solo ihn anheuern)

- Level 1    - (L) -> Hieb (keine Rune)
- Level 2    - (R) -> Hammer der Urahn (keine Rune)
- Level 4    - (1) -> Aufstampfen (keine Rune)
- Level 5    - (R) -> Zerfleischen (keine Rune)
- Level 6    - (L) -> Hieb (Frostbeulen)
- Level 8    - !!!! -> eine 2H Axt craften
- Level 9    - (L) -> Spalten (Eruption)
- Level 9    - (2) -> Überwältigen (keine Rune)
- Level 10   - (P) -> Gnadenlos
- Level 11   - (R) -> Zerfleischen (Verheeren)
- Level 13   - (1) -> Revanche (keine Rune)
- Level 14   - (3) -> Drohruf (keine Rune)
- Level 15   - (2) -> Überwältigen (Stählerner Sturm)
- Level 17   - (L) -> Raserei (Axtwurf)
- Level 19   - (4) -> Erdbeben
- Level 20   - (P) -> Waffenmeister
- Level 22   - (2) -> Kampfrausch
- Level 23   - (3) -> Drohruf (Einschüchtern)
- Level 24   - (4) -> Erdbeben (Riesenschritte)
- Level 26   - (2) -> Kampfrausch (Wut des Marodeurs)
- Level 27   - (1) -> Wütender Ansturm (Rammbock)
- Level 28   - (3) -> Drohruf (Verunsichern)
- Level 30   - (P) -> Inspirierende Präsenz
- Level 31   - (2) -> Kampfrausch (Grausamkeit)
- Level 33   - (1) -> Wütender Ansturm (Gnadenloser Ansturm)
- Level 56   - (R) -> Zerfleischen (Blutbad)
- Level 68   - (P) -> Tobsucht

# Dämonenjäger

## Schummelliste Dämonenjäger

### **Legende:**

Art des Gegenstandes - Name, nutzbar ab, Skill/Ereignis was verstärkt wird

**Dolch** - Karleis Spitze, nutzbar ab Level 2, Aufspießen (Chance 1:2)

**Dolch** - Lord Greenstones Fächer, nutzbar ab Level 14, Dolchfächer (Chance 1:2)

## Einkaufsliste bei Kadala

### **Legende:**

Art des Gegenstandes - Name, gambelbar ab, anlegbar ab

**Gürtel** - Höllenkatzenhüftgurt, Level 1, ab Level 15

**Armschienen** - Wickel der Klarheit, Level 1, ab Level 15

## Skillübersicht Dämonenjäger

### Legende:

L = Linksklick    R = Rechtsklick    1 - 4 = Taste x    P = Passive

!!!! = besondere Handlungen

!!!!            Waffe vom Schurken anlegen (wenn Solo, Templer anheuern)

- Level 1            - (L) -> Hungriger Pfeil
- Level 2            - (R) -> Aufspießen
- Level 4            - (1) -> Krähenfüße
- Level 5            - (R) -> Schnellfeuer
- Level 6            - (L) -> Hungriger Pfeil (Durchdringender Pfeil)
- Level 9            - (2) -> Salto
- Level 10           - (P) -> Taktischer Vorteil
- Level 11           - (R) -> Schnellfeuer (Vernichtendes Feuer)
- Level 12           - (1) -> Krähenfüße (Hakenstacheln)
- Level 14           - (3) -> Dolchfächer
- Level 16           - (2) -> Salto (Lauffeuer)
- Level 17           - (L) -> Hungriger Pfeil (Gezackter Pfeil)
- Level 17           - (1) -> Gefährte
- Level 19           - (4) -> Sperrfeuer
- Level 20           - (P) -> Jagdfieber + Auslese
- Level 22           - (R) -> Mehrfachschuss
- Level 23           - (3) -> Dolchfächer (Genauigkeit)
- Level 25           - (4) -> Vorbereitung (Strafe)
- Level 26           - (R) -> Mehrfachschuss (Feuer Frei)
- Level 28           - (3) -> Geschützturm (Feuerspeierturm)
- Level 29           - (1) -> Gefährte (Fledermausgefährten)
- Level 30           - (P) -> Blutrache
- Level 33           - (2) -> Salto (Flickflack)
- Level 42           - (L) -> Ausweichschuss (Fokus)
- Level 55           - (R) -> Mehrfachschuss (Arsenal)
- Level 67           - (1) -> Rache (Groll)

# Mönch

## Schummelliste Mönch

### **Legende:**

Art des Gegenstandes - Name, nutzbar ab, Skill/Ereignis was verstärkt wird

**Daibo** - Gleichgewicht, nutzbar ab Level 5, Gewitterfront (Chance 1:8)

**Daibo** - Weihrauchstab, nutzbar ab Level 12, Woge des Lichts (Chance 1:8)

**Faustwaffe** - Narbenmacher, nutzbar ab Level 2, Fliegender Tritt (Chance 1:14)

**Faustwaffe** - Kyoshiros Klinge, nutzbar ab Level 12, Woge des Lichts (Chance 1:14)

## Einkaufsliste bei Kadala

### **Legende:**

Art des Gegenstandes - Name, gamblebar ab, anlegbar ab

**Armschienen** - Gungdo Armschiene, Level 1, ab Level 11

**Stiefel** - Riveratanzschuhe, Level 1, ab Level 11

## Skillübersicht Mönch

### Legende:

L = Linksklick    R = Rechtsklick    1 - 4 = Taste x    P = Passive

!!!! = besondere Handlungen

!!!!                    Waffe vom Templer anlegen (wenn Solo, anheuern)

- Level 1                - (L) -> Donnerfäuste
- Level 2                - (R) -> Fegender Tritt
- Level 4                - (1) -> Lichtblitz
- Level 6                - (L) -> Donnerfäuste (Donnerknall)
- Level 7                - (R) -> Fegender Tritt (Geierkrallentritt)
- Level 9                - (2) -> Rasender Angriff
- Level 10               - (P) -> Leichfüßigkeit
- Level 12               - (1) -> Lichtblitz (Selbstreflektion)
- Level 13               - (P) -> Erhabene Seele
- Level 14               - (L) -> Donnerfäuste (Windstoß)
- Level 14               - (3) -> Zyklonschlag
- Level 15               - (2) -> Rasender Angriff (Weg des Fallender Sterns)
- Level 17               - (L) -> Lähmende Woge (Zerfetzen)
- Level 19               - (1) -> Lichtblitz (Täuschendes Licht)
- Level 19               - (4) -> Mantra der Entrückung
- Level 20               - (P) -> Die Gelegenheit beim Schopfe packen
- Level 21               - (3) -> Zyklonschlag (Auge des Sturms)
- Level 23               - (2) -> Rasender Angriff (Rasend schnell)
- Level 24               - (4) -> Mantra der Entrückung (Harte Ziele)
- Level 27               - (3) -> Mystischer Verbündeter (Wasserverbündeter)
- Level 28               - (1) -> Lichtblitz (Erfüllendes Licht)
- Level 30               - (P) -> Gesang der Resonanz
- Level 35               - (4) -> Mantra der Überzeugung (Imposanz)
- Level 39               - (3) -> Mystischer Verbündeter (Luftverbündeter)
- Level 46               - (3) -> Reißender Sturm (Innerer Sturm)
- Level 57               - (R) -> Woge des Lichts (Säule der Uralten)

# Zauberer

## Schummelliste Zauberer

### **Legende:**

Art des Gegenstandes - Name, nutzbar ab, Skill/Ereignis was verstärkt wird

**Zauberstab** - Instabiles Zepter, nutzbar ab Level 5, Arkane Kugel (Chance 1:10)

**Zauberstab** - Zauberstab des Woh, nutzbar ab Level 19, Explosion (Chance 1:10)

**Schwert** - Todeswunsch, nutzbar ab Level 2, Kanalisieren Skills (Chance 1:17)

**Schwert** - Das verdorbene Schwert, nutzbar ab Level 13, Energiewirbel (Chance 1:17)

## Einkaufsliste bei Kadala

### **Legende:**

Art des Gegenstandes - Name, gamblebar ab, anlegbar ab

**Armschienen** - Ashnaggars Blutarmschienen, Level 1, ab Level 9

## Skillübersicht Zauberer

### Legende:

L = Linksklick    R = Rechtsklick    1 - 4 = Taste x    P = Passive

!!!! = besondere Handlungen

!!!!                    Waffe von der Verzauberin anlegen (wenn Solo  
Templer anheuern)

- Level 1                - (L) -> Magische Geschosse
- Level 2                - (R) -> Froststrahl
- Level 4                - (1) -> Frostnova
- Level 6                - (L) -> Magische Geschosse (Arkane Überladung)
- Level 7                - (R) -> Froststrahl (Kaltblütig)
- Level 9                - (2) -> Diamanthaut
- Level 10               - (P) -> Machthungrig
- Level 12               - (R) -> Arkanflut
- Level 12               - (1) -> Frostnova (Zerschmettern)
- Level 14               - (2) -> Diamanthaut (Kristalhülle)
- Level 14               - (3) -> Eisrüstung
- Level 18               - (R) -> Arkanflut (Flammenschutz)
- Level 18               - (1) -> Frostnova (Kälteeinbruch)
- Level 20               - (4) -> Magische Waffe
- Level 20               - (P) -> Glaskanone
- Level 22               - (1) -> Teleport
- Level 26               - (R) -> Desintegration (Konvergenz)
- Level 27               - (4) -> Magische Waffe (Elektrisieren)
- Level 30               - (P) -> Illusionist
- Level 31               - (1) -> Teleport (Wurmloch=
- Level 35               - (4) -> Magische Waffe (Mächtige Waffe)
- Level 43               - (3) -> Sturmrüstung (Flucht)

# Hexendoktor

## Schummelliste Hexendoktor

### **Legende:**

Art des Gegenstandes - Name, nutzbar ab, Skill/Ereignis was verstärkt wird

**Zeremonienmesser** - Der Dolchpfeil, nutzbar ab Level 1, Giftpfeil (Chance 1:12)

**Zeremonienmesser** - Der Barbier, nutzbar ab Level 17, Geisterspeerfeuer (Chance 1:12)

**Stab** - Stab der Chrioptera, nutzbar ab Level 5, Feuerfledermäuse

## Einkaufsliste bei Kadala

### **Legende:**

Art des Gegenstandes - Name, gamblebar ab, anlegbar ab

**Nebenhand** - Glotzender Tod, Level 1, ab Level 9

## Skillübersicht Hexendoktor

### Legende:

L = Linksklick    R = Rechtsklick    1 - 4 = Taste x    P = Passive

!!!! = besondere Handlungen

!!!!	Waffe vom Templar anlegen (wenn Solo, ihn anheuern)
Level 1	- (L) -> Giftpfeil
Level 2	- (R) -> Umarmung des Todes
Level 4	- (1) -> Zombiehunde beschwören
Level 5	- (R) -> Feuerfledermäuse
Level 6	- (L) -> Giftpfeil (Splitter)
Level 9	- (2) -> Seelenernte
Level 10	- (P) -> Dschungelstärke
Level 11	- (R) -> Feuerfledermäuse (Terrorfledermäuse)
Level 12	- (2) -> Heimsuchung
Level 13	- (1) -> Zombiehunde beschwören (Tollwütige Hunde)
Level 14	- (3) -> Seelenernte
Level 16	- (3) -> Seelenernte (Seelenfresser)
Level 16	- (P) -> Grausiges Labsal
Level 18	- (2) -> Heimsuchung (Verzehrender Geist)
Level 19	- (4) -> Koloss
Level 20	- (P) -> Blutritual
Level 21	- (3) -> Seelenernte (Absaugen)
Level 23	- (2) -> Heimsuchung (Hasserfüllte Geister)
Level 23	- (4) -> Koloss (Gigantoid)
Level 27	- (R) -> Heuschreckenplage (Pestilenz)
Level 27	- (P) -> Zwischen Licht und Schatten
Level 30	- (P) -> Opportunisten
Level 32	- (3) -> Seelenernte (Siechtum)
Level 40	- (1) -> Zombiehunde beschwören (Brennende Hunde)
Level 45	- (P) -> Bedingungsloser Gehorsam
Level 48	- (2) -> Heimsuchung (Vergifteter Geist)
Level 54	- (1) -> Zombiehunde beschw. (Blutsaugende Bestien)
Level 60	- (P) -> Ritual des Vertrauens
Level 68	- (P) -> Nachtmahl

# Kreuzritter

## Schummelliste Kreuzritter

### **Legende:**

Art des Gegenstandes - Name, nutzbar ab, Skill/Ereignis was verstärkt wird

**Flegel** - Gefalkenfuß, nutzbar ab Level 20, Gesegneter Schild (Chance 1:7)

**2HFlegel** - Goldener Häuter, nutzbar ab Level 5, Schwungangriff (Chance 1:8)

**2HFlegel** - Akkhans Milde, nutzbar ab Level 20, Gesegneter Schild (Chance 1:8)

## Einkaufsliste bei Kadala

### **Legende:**

Art des Gegenstandes - Name, gamblebar ab, anlegbar ab

**Nebenhand** - Johannas Schutzschild, Level 1, ab Level 15

**Nebenhand** - Jekangbrett, Lvl 34, -

## Skillübersicht Kreuzritter

### Legende:

L = Linksklick    R = Rechtsklick    1 - 4 = Taste x    P = Passive

!!!! = besondere Handlungen

!!!!            Waffe von der Templer anlegen (wenn Solo, ihn anheuern)

- Level 1            - (L) -> Bestrafen
- Level 2            - (R) -> Schildstoß
- Level 4            - (1) -> Gleißender Schild
- Level 5            - (L) -> Schlitzen
- Level 5            - (R) -> Schwungangriff
- Level 8            - (L) -> Schlitzen (Unter Strom)
- Level 9            - (2) -> Provokation
- Level 10           - (P) -> Himmlische Stärke
- Level 11           - (R) -> Schwungangriff (Flammender Schwung)
- Level 12           - (1) -> Gleißender Schild (Göttliches Urteil)
- Level 13           - (2) -> Kavallerie
- Level 14           - (L) -> Niederstrecken (Zerrütten)
- Level 14           - (3) -> Gebot der Tapferkeit
- Level 16           - (P) -> Rechtschaffenheit
- Level 19           - (4) -> Himmlische Vollstreckung
- Level 20           - (P) -> Fanatismus
- Level 21           - (1) -> Schuldspruch
- Level 26           - (1) -> Schuldspruch (Vakuum)
- Level 26           - (2) -> Kavallerie (Albtraumritt)
- Level 26           - (4) -> Himmlische Vollstreckung (Hoherhitzt)
- Level 27           - (P) -> Heilige Mission
- Level 30           - (P) -> Zornerfüllt
- Level 32           - (R) -> Himmelsfaust (Himmlischer Brunnen)
- Level 37           - (L) -> Niederstrecken (Welle)
- Level 38           - (4) -> Himmlische Vollstreckung (Erhebt euch, Brüder)
- Level 42           - (R) -> Himmelsfaust (Blitzquelle)

Level 45

- (3) -> Gebot der Tapferkeit (Unaufhaltbare Macht)

# Totenbeschwörer

## Schummelliste Totenbeschwörer

### **Legende:**

Art des Gegenstandes - Name, nutzbar ab, Skill/Ereignis was verstärkt wird

**Zweihandsense** - Maltorius' versteinertes Stachel, nutzbar ab Level 2, Knochenspeer (Chance 1:4)

**Zweihandsense** - Reilena's Schattenhaken, nutzbar ab Level 1, Skillunabhängig (Chance 1:4)

**Zweihandsense** - Blutstromklinge, nutzbar ab Level 12, Todesnova (Chance 1:4)

**Zweihandsense** - Nayrs schwarzer Tod, nutzbar ab Level 12, verstärkt Giftskills (Chance 1:4)

## Einkaufsliste bei Kadala

### **Legende:**

Art des Gegenstandes - Name, gamblebar ab, anlegbar ab

**Hände** - Griffe der Essenz, Level 1, ab Level 16

**Schultern** - Schulterpanzer des Leichenflüsterer, Level 35, ab Level 35

## Skillübersicht Totenbeschwörer

### Legende:

L = Linksklick    R = Rechtsklick    1 - 4 = Taste x    P = Passive

!!!! = besondere Handlungen

!!!!            Waffe von der Templer anlegen (wenn Solo, ihn anheuern)

Level 1	- (L) -> Knochenstachel
Level 2	- (R) -> Knochenspeer
Level 4	- (1) -> Leichenexplosion
Level 6	- (L) -> Knochenstachel (Lähmende Stacheln)
Level 7	- (R) -> Knochenspeer (Verseuchtes Mark)
Level 9	- (2) -> Skelette Befehligen
Level 10	- (P) -> Kraftbringender Tod
Level 12	- (1) -> Leichenexplosion (Blutiger Ernst)
Level 14	- (3) -> Golem Befehligen
Level 15	- (2) -> Skelette Befehligen (Vollstrecker)
Level 18	- (R) -> Todesnova (Instabile Verbindung)
Level 19	- (2) -> Skelette Befehligen (Raserei)
Level 19	- (4) -> Verschlingen
Level 20	- (P) -> Rasche Ernte
Level 23	- (4) -> Verschlingen (Gesättigt)
Level 30	- (2) -> Blutige Pfade
Level 30	- (P) -> Überwältigende Essenz
Level 34	- (1) -> Kadaverlanze (Querschläger)
Level 34	- (2) -> Blutige Pfade (Kraft des Blutes)
Level 45	- (P) -> Einzelgänger
Level 53	- (4) -> Verschlingen (Kannibalistisch)

# Credits

Einleitung by ZaphoodB

Schummelliste by ZaphoodB (zu finden auf dem Discord Server - Pinnwand )

Einkaufsliste von Kadala by jessirocks

( <https://diablo3.4fansites.de/news,12751,Kadala-Guide-Einkaufsliste.html> )

Skillübersichts Informationen by Diablo Community