

Weißmagier (Job)

Inhaltsverzeichnis

- [1 Überblick](#)
- [2 Basisklasse & Startstadt](#)
- [3 Freischaltung zum Job](#)
- [4 Attribute](#)
- [5 Welche Materia lohnen sich?](#)
- [6 Spielstil & Rotation \(Grundidee\)](#)
 - [6.1 Heilen](#)
 - [6.2 Schaden](#)
 - [6.3 Werkzeuge](#)
- [7 Stärken & Schwächen](#)
 - [7.1 Stärken](#)
 - [7.2 Schwächen](#)
- [8 Wissenswertes](#)
- [9 Fertigkeiten](#)

Heiler · Primärattribut Willenskraft · ab Stufe 30

Der klassische reine Heiler aus Gridania. Große, verlässliche Heilzauber, Regenerationseffekte und respektabler Eigenschaden über Blitz- und Steinzauber.

SteckbriefRolle: Heiler (reiner Heiler)

Basisklasse: Druide

Startstadt: Gridania

Gilde: Druidengilde — Alt-Gridania

Job ab Stufe: 30 (Quest „Wächter der Tradition“)

Primärattribut: Willenskraft

Waffe: Stab / Rute

Seelenkristall: Seele des Weißmagiers

1 Überblick

Der **Weißmagier** ist der klassische **reine Heiler** („Regen-Heiler“): Er setzt auf große Einzel- und Gruppenheilungen sowie Regenerationseffekte, die über Zeit heilen.

Er ist unkompliziert, sehr robust in der Heilleistung und ein hervorragender Einstieg in die Heiler-Rolle. Seinen Schaden macht er über eine einfache Zauber-Kombo und Blut-Lilien.

2 Basisklasse & Startstadt

Der Weißmagier beginnt als **Druide** (engl. Conjurer). Wer als Druide startet, beginnt in **Gridania**; die Druidengilde liegt in Alt-Gridania. Keine Voraussetzungen für die Klasse selbst.

Zur BasisklasseMehr zur Ausgangsklasse: [Druide](#)

3 Freischaltung zum Job

- Druide auf **Stufe 30** und die Druiden-Klassenquests bis Stufe 30.

- Job-Quest „**Wächter der Tradition**“ bei **E-Sumi-Yan** in Alt-Gridania. Belohnung: „**Seele des Weißmagiers**“.

Hinweis: Seelenkristall anlegen, dann wird aus dem Druiden ein Weißmagier.

4 Attribute

Hauptattribut **Willenskraft** (Primärattribut): Steigert die Heilkraft *und* den magischen Schaden des Weißmagiers zugleich — das wichtigste Attribut. Kommt über die Ausrüstung.

Nebenattribute (über Materia steuerbar) **Kritische Trefferwertung** – Bei Heilern besonders wertvoll — erhöht auch die Wucht kritischer Heilungen. Meist der wichtigste Wert.

Frömmigkeit – Erhöht die MP-Regeneration. Heilerspezifisch: so viel wie nötig, damit die MP im jeweiligen Inhalt durchhalten.

Entschlossenheit – Erhöht ausgeteilten Schaden und Heilung gleichermaßen.

Direkte Trefferwertung – Wirkt nur auf Schaden, nicht auf Heilung — Füllwert für mehr Eigenschaden.

Zaubertempo – Verkürzt die GCD — für ein angenehmes Wirktempo, nicht auf Maximum treiben.

5 Welche Materia lohnen sich?

Materia-Priorität 1. Kritische Trefferwertung · 2. Frömmigkeit (so viel wie nötig) · 3. Entschlossenheit · 4. Direkte Trefferwertung · Zaubertempo für angenehme GCD

Der Klassiker: Kritisch für starke Heilungen und Schaden, dazu genau so viel Frömmigkeit, dass die MP im gespielten Inhalt reichen — in schweren Kämpfen mehr, in leichten weniger. Rest in Entschlossenheit/Direkten Treffer. Zaubertempo nur für ein angenehmes Tempo, nicht auf Maximum.

6 Spielstil & Rotation (Grundidee)

6.1 Heilen

Der Weißmagier heilt mit direkten Zaubern, einem starken Regenerationseffekt und mächtigen Gruppenheilungen. Seine „Lilien“-Anzeige verwandelt Heilzauber in kostenlose Extra-Heilungen und anschließend in einen kräftigen Schadensangriff (Blut-Lilie).

6.2 Schaden

Zwischen den Heilungen wirkt der Weißmagier eine einfache Schadens-Kombo (Stein/Blitz + Punktschaden). Guter Eigenschaden bei geringer Komplexität — ideal, um „Heilen“ und „Schaden machen“ zu lernen.

6.3 Werkzeuge

Neben starken Notheilungen hat der Weißmagier eine Gruppen-Wiederbelebung im Kampf und mobilitätsfreundliche Sofort-Zauber, aber wenig Schadensreduktion — er heilt Schaden lieber weg, als ihn zu verhindern.

7 Stärken & Schwächen

7.1 Stärken

- Stärkste, verlässlichste reine Heilleistung.
- Sehr anfangsfreundlich.
- Guter, einfacher Eigenschaden über Lilien.
- Robuste Notfall-Heilungen.

7.2 Schwächen

- Wenig Schadensreduktion/Schilde (im Vergleich zu Barriere-Heilern).
- Weniger Gruppen-Utility als Astrologe.
- Schadens-Rotation ist eintönig.

8 Wissenswertes

- Einer der beiden „ursprünglichen“ Heiler aus *A Realm Reborn* (mit dem Gelehrten).
- Tief in der Naturmagie von Gridania und dem Elementären verwurzelt.
- Ikonische Job-Farbe: sanftes Weiß-Grün.

9 Fertigkeiten

Job-Fertigkeiten des Weißmagier (ab dem Jobwechsel). Die Grundlagen liefert die Basisklasse Druide.

-  **Geistesgegenwart** — Stufe 30 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s
Du verringerst die Intervalle zwischen Auto-Attacken und (Re-)Aktivierungszeiten von Magie um 20 %.
Dauer: 15 Sekunden
Zusatzeffekt: Gewährt dir 3 Stapel Maximaler Fokus.
Dauer: 30 Sekunden
-  **Regena** — Stufe 35 · Zauber
Du regenerierst stetig LP des Ziels.
Heilpotenzial: 250
Dauer: 18 Sekunden
-  **Ätherische Verschiebung** — Stufe 40 · Fähigkeit · Abklingzeit 60 s
Du schnellst 15 Yalme nach vorne.
Kann nicht während Fessel ausgeführt werden.
-  **Vitaga** — Stufe 40 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du regenerierst eigene LP oder die eines Gruppenmitglieds und aller umstehenden Gruppenmitglieder.
Heilpotenzial: 600
-  **Sanctus** — Stufe 45 · Zauber · Wirkzeit 1,5 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.
Attacke-Wert: 140
Zusatzeffekt: Betäubung
Dauer: 4 Sekunden
-  **Benediktion** — Stufe 50 · Fähigkeit · Abklingzeit 180 s
Du regenerierst alle LP des Ziels.
-  **Afflatus solatii** — Stufe 52 · Zauber
Du regenerierst beim Ziel LP.
Heilpotenzial: 800
Zusatzeffekt: Öffnet die Blutlilie um eine Stufe.
Bedingung: Lilie
-  **Refugium** — Stufe 52 · Fähigkeit · Abklingzeit 90 s
Du schaffst eine Zone, in der du selbst und Gruppenmitglieder während der Wirkungsdauer stetig LP regenerieren.
Heilpotenzial: 100
Dauer: 24 Sekunden
Zusatzeffekt: In der Zone LP-Regenerationseffekte bei dir und Gruppenmitgliedern um 10 % verstärkt
-  **Steinga** — Stufe 54 · Zauber · Wirkzeit 1,5 s
Du fügst dem Ziel erdbasierten magischen Schaden zu.

Attacke-Wert: 220

-  **Assise** — Stufe 56 · Fähigkeit · Abklingzeit 40 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.
Attacke-Wert: 400
Zusatzeffekt: LP von dir und umstehenden Gruppenmitgliedern werden regeneriert.
Heilpotenzial: 400
Zusatzeffekt: 5 % der eigenen Maximal-MP werden regeneriert.
-  **Ex Machina** — Stufe 58 · Fähigkeit · Abklingzeit 60 s
Das nächste Kommando verbraucht keine MP.
Dauer: 12 Sekunden
Maximale Aufladungen: 2
-  **Tetragrammaton** — Stufe 60 · Fähigkeit · Abklingzeit 60 s
Du regenerierst LP des Ziels.
Heilpotenzial: 700
Maximale Aufladungen: 2
-  **Steinka** — Stufe 64 · Zauber · Wirkzeit 1,5 s
Du fügst dem Ziel erdbasierten magischen Schaden zu.
Attacke-Wert: 260
-  **Göttlicher Segen** — Stufe 66 · Fähigkeit · Abklingzeit 30 s
Du errichst eine Barriere um dich oder ein Gruppenmitglied, die Schaden entsprechend einem Heilpotenzial von 500 absorbiert.
Dauer: 15 Sekunden
Maximale Aufladungen: 2
-  **Vollkommener Ablass** — Stufe 70 · Fähigkeit · Abklingzeit 60 s
Du gewährst dir und den umstehenden Gruppenmitgliedern Vollkommener Ablass.
Effekt von Vollkommener Ablass: Verringert erlittenen Schaden um 10 %.
Dauer: 10 Sekunden
Erfolgreich ausgeführtes Reseda, Vitaga, Resega oder Afflatus laetitiae gewährt Zielen mit Vollkommener Ablass einen zusätzlichen Heileffekt.
Heilpotenzial: 200
-  **Blendung** — Stufe 72 · Zauber · Wirkzeit 1,5 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke aus.
Attacke-Wert: 290
-  **Dia** — Stufe 72 · Zauber
Du führst eine elementneutrale magische Attacke aus.
Attacke-Wert: 85
Zusatzeffekt: Elementneutraler Schaden über Zeit
Attacke-Wert: 85
Dauer: 30 Sekunden
-  **Afflatus miseriae** — Stufe 74 · Zauber
Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.
Attacke-Wert: 1.400
Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
Bedingung: Blutlilie vollständig geöffnet
-  **Afflatus laetitiae** — Stufe 76 · Zauber
Du regenerierst eigene LP und die von umstehenden Gruppenmitgliedern.
Heilpotenzial: 400
Zusatzeffekt: Öffnet die Blutlilie um eine Stufe.
Bedingung: Lilie

-  **Linderung** — Stufe 80 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s
Du erhöhst die Wirkung deiner Heilmagie um 20 % und verringerst den eigenen erlittenen Schaden sowie den von Gruppenmitgliedern im Umkreis von 50y um 10 %.
Dauer: 20 Sekunden
Zusatzeffekt: Gewährt dir Göttliche Gnade.
Dauer: 30 Sekunden
-  **Blendga** — Stufe 82 · Zauber · Wirkzeit 1,5 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke aus.
Attacke-Wert: 350
-  **Sanctga** — Stufe 82 · Zauber · Wirkzeit 1,5 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.
Attacke-Wert: 150
Zusatzeffekt: Betäubung
Dauer: 4 Sekunden
-  **Wasserschleier** — Stufe 86 · Fähigkeit · Abklingzeit 60 s
Du verringerst deinen erlittenen Schaden oder den eines Gruppenmitglieds um 15 %.
Dauer: 8 Sekunden
-  **Glockenspiel** — Stufe 90 · Fähigkeit · Abklingzeit 180 s
Du erschaffst eine weißmagische Blume und erhältst 5 Stapel Glockenspiel.
Dauer: 20 Sekunden
Effekt von Glockenspiel: Bei erlittenem Schaden wird ein Stapel verbraucht. Jeder so verbrauchte Stapel regeneriert in einem Umkreis von 20 Yalmen um das Glockenspiel bei dir und allen Gruppenmitgliedern LP.
Heilpotenzial: 400
Dieser Effekt kann nur einmal pro Sekunde ausgelöst werden. Sind bei Ablauf der Wirkdauer noch Stapel übrig oder wird das Kommando abermals ausgeführt, werden sie verbraucht und ihr dement-sprechender Effekt ausgelöst.
Heilpotenzial: 200 pro übrigem Stapel
-  **Blendka** — Stufe 92 · Zauber
Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.
Attacke-Wert: 640
Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 40 ?.
Bedingung: Maximaler Fokus aktiv
-  **Resega** — Stufe 96 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du regenerierst eigene LP und die von umstehenden Gruppenmitgliedern.
Heilpotenzial: 250
Zusatzeffekt: Regeneriert stetig LP des Ziels.
Heilpotenzial: 175
Dauer: 15 Sekunden
-  **Göttliche Umarmung** — Stufe 100 · Fähigkeit · Abklingzeit 1 s
Du errichstest eine Barriere um dich und umstehende Gruppenmitglieder, die Schaden entsprechend einem Heilpotenzial von 400 absorbiert.
Dauer: 10 Sekunden
Zusatzeffekt: Gewährt dem Ziel bei Ablauf der Wirkungsdauer Göttliche Umarmung.
Effekt von Göttliche Umarmung: Ziel regeneriert stetig LP.
Heilpotenzial: 200
Dauer: 15 Sekunden
Bedingung: Göttliche Gnade aktiv