

Gelehrter (Job)

Inhaltsverzeichnis

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

Heiler ?? Prim??rattribut Willenskraft ?? ab Stufe 30

Der taktische Barriere-Heiler aus Limsa Lominsa, der mit einer Fee-Begleiterin heilt. Verhindert Schaden durch Schilde, statt ihn nachträglich wegzuheilen.

SteckbriefRolle: Heiler (Barriere-Heiler)

Basisklasse: Hermetiker

Startstadt: Limsa Lominsa

Gilde: Hermetikergilde — Limsa Lominsa, Untere Decks

Job ab Stufe: 30 (Quest „Reise in die Vergangenheit“)

Primärattribut: Willenskraft

Waffe: Foliant & Fee

Seelenkristall: Seele des Gelehrten

1 Überblick

Der **Gelehrte** ist der taktische **Barriere-Heiler**: Er legt Schilde auf die Gruppe, um Schaden zu *verhindern*, bevor er entsteht. Geheilt wird er dabei von seiner **Fee**-Begleiterin, die er kommandiert.

Er teilt sich die Basisklasse mit dem Beschwörer (Hermetiker). Der Gelehrte belohnt vorausschauendes Spiel: Wer die Schilde rechtzeitig setzt, spart enorm viel Heilaufwand.

2 Basisklasse & Startstadt

Der Gelehrte beginnt als **Hermetiker** (engl. Arcanist) — dieselbe Basisklasse wie der Beschwörer. Wer als Hermetiker startet, beginnt in **Limsa Lominsa** (Untere Decks).

Zur BasisklasseMehr zur Ausgangsklasse: [Hermetiker](#)

3 Freischaltung zum Job

- Hermetiker auf **Stufe 30** (keine eigene Startklasse — Freischaltung parallel zum Beschwörer).

- Job-Quest „Reise in die Vergangenheit“ bei **Murie** in Limsa Lominsa (Untere Decks). Belohnung: „Seele des Gelehrten“.

Hinweis Da Beschwörer und Gelehrter dieselbe Basisklasse teilen, kann man beide Jobs mit demselben Charakter spielen.

4 Attribute

Hauptattribut **Willenskraft** (Primärattribut): Steigert Heilkraft und magischen Schaden. Wichtig zu wissen: Die Stärke der *Schilde* skaliert ebenfalls damit.

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 Schilde statt Nachheilen

Der Gelehrte legt Barrieren (u. a. „Adloquium“) auf einzelne Ziele oder die Gruppe. Vorausschauend gesetzt fangen sie eingehenden Schaden komplett ab — das ist effizienter als hinterher zu heilen.

6.2 Die Fee

Eine Fee-Begleiterin heilt automatisch und auf Kommando mit. Über die „Äther“-Anzeige ruft der Gelehrte zudem stärkere Fee-Formen für Notfall-Gruppenheilungen.

6.3 Utility & Schaden

Der Gelehrte bringt einige der besten Gruppen-Cooldowns aller Heiler mit (Schadensreduktion, Bewegungs-/Rettungswerkzeuge). Sein Eigenschaden läuft über einen Punktschaden plus eine kurze Zauber-Kombo.

7 Stärken & Schwächen

7.1 Stärken

- Exzellente Schadens-Prävention durch Schilde.
- Sehr starke Gruppen-Cooldowns/Utility.
- Fee heilt viel automatisch mit.
- Belohnt vorausschauendes Spiel enorm.

7.2 Schwächen

- Weniger „rohe“ Nachheilung als Weißmagier.
- Anspruchsvoller — Schilde müssen im Voraus sitzen.
- Fee-Management will gelernt sein.

8 Wissenswertes

- Teilt die Basisklasse mit dem Beschwörer — ein Hermetiker kann beide Jobs.
- Lore-Herkunft: nym'sche Gelehrte und ihre Fee-Verbündeten.
- Ikonische Job-Farbe: kräftiges Violett.

9 Fertigkeiten

Job-Fertigkeiten des Gelehrter (ab dem Jobwechsel). Die Grundlagen liefert die Basisklasse Hermetiker.

-  **Ruin** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 1,5 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke aus.
Attacke-Wert: 150
-  **Bio** — Stufe 2 · Zauber
Du fügst dem Ziel elementneutralen Schaden über Zeit zu.
Attacke-Wert: 20
Dauer: 30 Sekunden
-  **Eos-Beschwörung** — Stufe 4 · Zauber · Wirkzeit 1,5 s
Du rufst Eos herbei, die in der Haltung Schütz mit Sanfte Umarmung automatisch bei einem Gruppenmitglied LP regeneriert.
-  **Physick** — Stufe 4 · Zauber · Wirkzeit 1,5 s
Du regenerierst LP des Ziels.
Heilpotenzial: 450
-  **Erhebendes Flüstern** — Stufe 20 · Fähigkeit · Abklingzeit 60 s
Du lässt deine Fee Erhebendes Flüstern ausführen.
Kommando wird als Hauch der Seraphim ausgeführt, wenn Seraph anwesend ist.
Regeneriert schrittweise eigene LP und die von umstehenden Gruppenmitgliedern.
Heilpotenzial: 80
Dauer: 21 Sekunden
Bedingung: Fee oder Seraph ist bereits gerufen.
-  **Biora** — Stufe 26 · Zauber
Du fügst dem Ziel elementneutralen Schaden über Zeit zu.
Attacke-Wert: 40
Dauer: 30 Sekunden
-  **Adloquium** — Stufe 30 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du regenerierst LP des Ziels.
Heilpotenzial: 300
Zusatzeffekt: Errichtet eine Barriere um das Ziel, die Schaden in der Höhe von 180 % der Heilwirkung absorbiert (Dynamisierung).
Dauer: 30 Sekunden
Zusatzeffekt bei kritischem Heilerfolg: Zusätzliche Barriere absorbiert 180 % der Heilwirkung (Katalyse).
Dauer: 30 Sekunden
Kann nicht zugleich mit einigen Barriere-Effekten des Weisen aktiv sein.
-  **Kurieren** — Stufe 35 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du regenerierst eigene LP und die von umstehenden Gruppenmitgliedern.
Heilpotenzial: 200

Zusatzeffekt: Errichtet eine Barriere um die Ziele, die Schaden in der Höhe von 160 % der Heilwirkung absorbiert.

Dauer: 30 Sekunden

Kann nicht zugleich mit einigen Barriere-Effekten des Weisen aktiv sein.

-  **Ruinra** — Stufe 38 · Zauber

Du führst eine elementneutrale magische Attacke aus.

Angriff-Wert: 220

-  **Illumination** — Stufe 40 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s

Du lässt deine Fee Illumination ausführen.

Kommando wird als Seraphische Illumination ausgeführt, wenn Seraph anwesend ist.

Erhöht die Wirkung deiner Heilmagie und die von umstehenden Gruppenmitgliedern um 10 % und verringert deinen erlittenen Magieschaden und den von umstehenden Gruppenmitgliedern um 5 %.

Dauer: 20 Sekunden

Kann nicht zugleich mit der Seraphischen Illumination des Seraphen aktiv sein.

Bedingung: Fee oder Seraph ist bereits gerufen.

-  **Ätherfluss** — Stufe 45 · Fähigkeit · Abklingzeit 60 s

Du regenerierst 20 % deiner Maximal-MP.

Zusatzeffekt: Du erhältst die Maximalstapelzahl an Ätherfluss (3).

Dauer: Fortdauernd

Nur im Kampf wirksam.

-  **Energieentzug** — Stufe 45 · Fähigkeit · Abklingzeit 1 s

Du führst eine elementneutrale magische Attacke aus.

Angriff-Wert: 100

Zusatzeffekt: Du regenerierst LP in der Höhe eines Teils des ausgeteilten Schadens.

Zusatzeffekt: Feenbalken füllt sich um 10.

Ätherfluss-Kosten: 1

-  **Revitalisierung** — Stufe 45 · Fähigkeit · Abklingzeit 1 s

Du regenerierst LP des Ziels.

Heilpotenzial: 600

Zusatzeffekt: Feenbalken füllt sich um 10.

Ätherfluss-Kosten: 1

-  **Kunst des Krieges** — Stufe 46 · Zauber

Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.

Angriff-Wert: 165

-  **Geweihte Erde** — Stufe 50 · Fähigkeit · Abklingzeit 30 s

Du weihst einen bestimmten Bereich, in dem Gruppenmitglieder durch einen Schild 10 % weniger Schaden erleiden und stetig LP regenerieren.

Heilpotenzial: 100

Dauer: 15 Sekunden

Zusatzeffekt: Feenbalken füllt sich um 10.

Ätherfluss-Kosten: 1

-  **Unbezwingbarkeit** — Stufe 52 · Fähigkeit · Abklingzeit 30 s

Du regenerierst eigene LP und die von umstehenden Gruppenmitgliedern.

Heilpotenzial: 400

Zusatzeffekt: Füllt den Feenbalken um 10.

Ätherfluss-Kosten: 1

-  **Bravade** — Stufe 54 · Zauber · Wirkzeit 1,5 s

Du führst eine elementneutrale magische Attacke aus.

Angriff-Wert: 220

-  **Dislokation** — Stufe 56 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s
Du erweiterst die Wirkung von Dynamisieren, das du dir selbst oder einem Gruppenmitglied gegeben hast, auf alle umstehenden Gruppenmitglieder.
Dauer: Jeweilige Wirkungsdauer ab Erweiterung der Wirkung
-  **Apotropaion** — Stufe 58 · Fähigkeit · Abklingzeit 15 s
Du regenerierst beim nächsten erlangten Dynamisieren- oder Katalyse-Status LP in der Höhe der Schadensreduktion, die dir die Dynamisieren- oder Katalyse-Barriere gewährt hätte.
Dauer: 15 Sekunden
-  **Dissipation** — Stufe 60 · Fähigkeit · Abklingzeit 180 s
Du schickst deine Fee weg, um im Gegenzug die maximale Stapelzahl Ätherfluss zu erhalten. Außerdem ist die Wirkung deiner Heilmagie um 20 % erhöht.
Dauer: 30 Sekunden
Nach Ende der Wirkungsdauer kommt die Fee wieder zurück.
Während der Wirkungsdauer kann Eos-Beschwörung nicht ausgeführt werden.
Bedingung: Im Kampf und Fee ist anwesend
-  **Weise Voraussicht** — Stufe 62 · Fähigkeit · Abklingzeit 45 s
Du gewährst dir oder einem Gruppenmitglied Weise Voraussicht, wodurch das Ziel geheilt wird, sobald seine LP auf bzw. unter 50 % sinken oder die Wirkungsdauer endet.
Heilpotenzial: 800
Dauer: 45 Sekunden
Zusatzeffekt: Feenbalken füllt sich um 10.
Ätherfluss-Kosten: 1
-  **Hitzige Bravade** — Stufe 64 · Zauber · Wirkzeit 1,5 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke aus.
Attacke-Wert: 240
-  **Kritische Strategie** — Stufe 66 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s
Du erhöhst die Rate, mit der das Ziel kritische Treffer erleidet, um 10 %.
Dauer: 20 Sekunden
Zusatzeffekt: Gewährt dir Mit Gift und Galle.
Dauer: 30 Sekunden
-  **Ätherpakt** — Stufe 70 · Fähigkeit · Abklingzeit 3 s
Du lässt deine momentan gerufene Fee Feenbund auf dich oder ein Gruppenmitglied ausführen.
Feenbalken-Kosten: 10
Effekt von Feenbund: Regeneriert stetig LP des Ziels.
Heilpotenzial: 300
Während der Effekt aktiv wird, leert sich der Feenbalken schrittweise um 10. Das Ziel darf sich dabei nicht weiter als 30y von der Fee entfernen. Die Ausführung anderer Feen-Kommandos beendet den Effekt.
Feenbalken füllt sich durch erfolgreiche Ausführung von Ätherfluss verbrauchenden Kommandos im Kampf. Fee oder Seraph muss dabei anwesend sein.
Kann nicht auf sich selbst angewendet werden. Effekt endet bei erneuter Ausführung.
-  **Causae et Curae** — Stufe 72 · Zauber
Du fügst dem Ziel elementneutralen Schaden über Zeit zu.
Attacke-Wert: 85
Dauer: 30 Sekunden
-  **Vernichtende Bravade** — Stufe 72 · Zauber · Wirkzeit 1,5 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke aus.
Attacke-Wert: 255
-  **Raffinesse** — Stufe 74 · Fähigkeit · Abklingzeit 90 s
Du kannst das nächste Adloquium, Übermut, Unbezwingbarkeit oder Weise Voraussicht ohne MP-

Kosten und Verbrauch von Ätherfluss ausführen, wobei es kritisch trifft.

Dauer: 15 Sekunden

-  **Gunst der Feen** — Stufe 76 · Fähigkeit · Abklingzeit 60 s
Du lässt deine Fee Gunst der Feen ausführen.
Regeneriert eigene LP und die von umstehenden Gruppenmitgliedern.
Heilpotenzial: 320
Bedingung: Fee ist bereits gerufen.
-  **Seelentrost** — Stufe 80 · Fähigkeit · Abklingzeit 30 s
Du lässt deinen Seraphen Seelentrost ausführen.
Regeneriert eigene LP und die von umstehenden Gruppenmitgliedern.
Heilpotenzial: 250
Zusatzeffekt: Errichtet eine Barriere um die Ziele, die Schaden in der Höhe von 100 % der Heilwirkung absorbiert.
Dauer: 30 Sekunden
Maximale Aufladungen: 2
Bedingung: Seraph ist bereits gerufen.
-  **Seraph-Beschwörung** — Stufe 80 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s
Du schickst deine Fee weg und rufst stattdessen deinen Seraph herbei, der in der Haltung Schütz mit Schleier der Seraphim automatisch bei einem Gruppenmitglied LP regeneriert.
Dauer: 22 Sekunden
Danach kehrt die Fee wieder zu dir zurück.
Bedingung: Fee ist bereits gerufen.
-  **Kunst des Krieges II** — Stufe 82 · Zauber
Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.
Attacke-Wert: 180
-  **Rabiate Bravade** — Stufe 82 · Zauber · Wirkzeit 1,5 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke aus.
Attacke-Wert: 320
-  **Protraktion** — Stufe 86 · Fähigkeit · Abklingzeit 60 s
Du erhöhst LP-Regenerationseffekte auf dich oder auf einem Gruppenmitglied um 10 %. Zusätzlich werden die Maximal-LP um 10 % erhöht und um diesen Betrag aufgefüllt.
Dauer: 10 Sekunden
-  **Sturm und Drang** — Stufe 90 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s
Du gewährst dir und umstehenden Gruppenmitgliedern Sturm und Drang.
Effekt von Sturm: Bewegungsgeschwindigkeit ist erhöht.
Dauer: 10 Sekunden
Effekt von Drang: Erlittener Schaden ist um 10 % verringert.
Dauer: 20 Sekunden
-  **Gift und Galle** — Stufe 92 · Fähigkeit · Abklingzeit 1 s
Du fügst dem Ziel und den Gegnern in seiner Nähe elementneutralen magischen Schaden über Zeit zu.
Attacke-Wert: 140
Dauer: 15 Sekunden
Bedingung: Mit Gift und Galle aktiv
-  **Übermut** — Stufe 96 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du regenerierst eigene LP und die von umstehenden Gruppenmitgliedern.
Heilpotenzial: 200
Zusatzeffekt: Errichtet eine Barriere um die Ziele, die Schaden in der Höhe von 180 % der Heilwirkung absorbiert.
Dauer: 30 Sekunden

Kann nicht zugleich mit einigen Barriere-Effekten des Weisen aktiv sein.

-  **Seraphenlehre** — Stufe 100 · Fähigkeit · Abklingzeit 180 s

Du regenerierst schrittweise eigene LP und die von umstehenden Gruppenmitgliedern im Umkreis von 50y.

Heilpotenzial: 100

Dauer: 20 Sekunden

Zusatzeffekt: Adloquium ändert sich zu Manifestation und Übermut ändert sich zu Höchstes Gut.

Zudem ist die (Re-)Aktivierungszeit von Apotropaion auf 1 Sekunde reduziert.

Kann nicht zugleich mit Dissipation aktiv sein.

Bedingung: Im Kampf und Fee oder Seraph ist anwesend