

Astrologe (Job)

Inhaltsverzeichnis

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

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

Der Karten-Heiler aus Ishgard. Verteilt über ein Kartendeck Schadensbuffs an die Gruppe und heilt flexibel — der Utility-König unter den Heilern.

Steckbrief**Rolle:** Heiler (flexibel)

Basisklasse: keine

Startstadt: — (Freischaltung in Ishgard)

Addon: Heavensward

Job ab Stufe: 30 (Quest „Der Ruf des Schicksals“)

Freischaltung: Ishgard – Strebewerk

Primärattribut: Willenskraft

Waffe: Sternenkugel (Globe)

Seelenkristall: Seele des Astrologen

1 Überblick

Der **Astrologe** heilt über die Kraft der Sterne und ist der **Utility-Heiler**. Sein Markenzeichen ist ein **Kartendeck**, aus dem er Verbündeten Schadensbuffs zuteilt und so den Gruppenschaden spürbar erhöht.

Er ist flexibel zwischen Heilung und Prävention aufgestellt und bringt einzigartige Gruppen-Werkzeuge mit. Durch das Karten-Management ist er etwas anspruchsvoller, dafür sehr belohnend.

2 Basisklasse & Startstadt

Der Astrologe hat **keine Basisklasse** und wird direkt als Job freigeschaltet. Voraussetzung ist das Addon **Heavensward** und der Zugang zu **Ishgard**.

3 Freischaltung zum Job

- Ein beliebiger Kampf-/Magie-Job (Quest wird auf höherer Stufe angenommen) und Zugang zu Ishgard.
- Job-Quest „Der Ruf des Schicksals“ bei Jannequinard in Ishgard – Strebewerk. Belohnung: „Seele des Astrologen“.

HinweisDer Astrologe startet auf Stufe 30 und wird von dort weitergelevelt.

4 Attribute

Hauptattribut**Willenskraft** (Primärattribut): Steigert Heilkraft und magischen Schaden. 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-Priorität1. 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 Das Kartendeck

Der Astrologe zieht Karten und verteilt sie als Schadensbuffs an die Gruppe. Gutes Karten-Management erhöht den Gesamtschaden der Party spürbar — das ist sein wichtigstes Alleinstellungsmerkmal.

6.2 Heilen & Schützen

Er verfügt über direkte Heilungen, Regenerationen und Schilde sowie einzigartige Gruppen-Cooldowns (u. a. eine geteilte Schadensreduktion und starke Party-Rettungen).

6.3 Schaden

Wie alle Heiler wirkt er zwischen den Heilungen einen Punktschaden plus Angriffszauber. Der Reiz liegt darin, Karten, Heilung und Schaden gleichzeitig im Blick zu behalten.

7 Stärken & Schwächen

7.1 Stärken

- Erhöht den Gruppenschaden über Karten — einzigartig.
- Sehr flexibel zwischen Heilung und Schilden.
- Starke, einzigartige Gruppen-Werkzeuge.
- Belohnt Multitasking.

7.2 Schwächen

- Karten-Management macht ihn anspruchsvoller.
- Rohe Heilleistung geringer als beim Weißmagier.
- Viel zu koordinieren in hektischen Momenten.

8 Wissenswertes

- Eingeführt mit *Heavensward*; sharlayanische Astrologie-Tradition.
- Wechselte über die Erweiterungen mehrfach den Schwerpunkt (Regen/Schild).
- Ikonische Job-Farbe: helles Gelb.

9 Fertigkeiten

Fertigkeiten des Astrologe (nach Stufe).

-  **Aszension** — Stufe 30 · Zauber · Wirkzeit 8 s
Du belebst das Ziel wieder, wonach es für gewisse Zeit unter Schwäche leidet.
-  **Ausspielen I** — Stufe 30 · Fähigkeit · Abklingzeit 1 s
Bei Ausführung von Lichtziehen oder Schattenziehen ändert sich dieses Kommando zur entsprechenden Karte:
Nach Lichtziehen: Waage
Nach Schattenziehen: Speer
-  **Ausspielen II** — Stufe 30 · Fähigkeit · Abklingzeit 1 s
Bei Ausführung von Lichtziehen oder Schattenziehen ändert sich dieses Kommando zur entsprechenden Karte:
Nach Lichtziehen: Pfeil
Nach Schattenziehen: Eiche
-  **Ausspielen III** — Stufe 30 · Fähigkeit · Abklingzeit 1 s
Bei Ausführung von Lichtziehen oder Schattenziehen ändert sich dieses Kommando zur entsprechenden Karte:
Nach Lichtziehen: Turm
Nach Schattenziehen: Krug
-  **Essenzielle Würde** — Stufe 30 · Fähigkeit · Abklingzeit 40 s
Du regenerierst LP des Ziels.
Heilpotenzial: 400 bis 900
Je weniger LP dem Ziel verblieben sind, desto stärker ist der Heileffekt. Maximales Potenzial erreicht er ab 30 % Maximal-LP des Ziels.
Maximale Aufladungen: 3
-  **Harmonieaspekt** — Stufe 30 · Zauber · Wirkzeit 1,5 s
Du regenerierst LP des Ziels.
Heilpotenzial: 500
Zusatzeffekt: 15 % Wahrscheinlichkeit, dass der nächste Harmonieaspekt II kritisch trifft.
Dauer: 15 Sekunden
-  **Harmonieaspekt II** — Stufe 30 · Zauber · Wirkzeit 1,5 s
Du regenerierst LP des Ziels.
Heilpotenzial: 800
-  **Helios** — Stufe 30 · Zauber · Wirkzeit 1,5 s
Du regenerierst eigene LP und die von umstehenden Gruppenmitgliedern.
Heilpotenzial: 400
-  **Konjunktion** — Stufe 30 · Zauber
Du fügst dem Ziel elementneutralen Schaden über Zeit zu.

Angriff-Wert: 50

Dauer: 30 Sekunden

-  **Lichtgeschwindigkeit** — Stufe 30 · Fähigkeit · Abklingzeit 90 s
Du kannst Zauber um 2,5 Sekunden schneller wirken.
Dauer: 15 Sekunden
Maximale Aufladungen: 2
-  **Lichtziehen** — Stufe 30 · Fähigkeit · Abklingzeit 55 s
Du ziehst die Waage, den Pfeil, den Turm und den König der Kronen.
Ausspielen I ändert sich danach zu Waage, Ausspielen II zu Pfeil, Ausspielen III zu Turm und Kleine Arkana zu König der Kronen.
Zusatzeffekt: Du regenerierst 20 % deiner Maximal-MP.
Außerdem ändert sich dieses Kommando direkt nach der Ausführung zu Schattenziehen.
Gemeinsamer Reaktivierungs-Timer mit Schattenziehen
-  **Spannungsaspekt** — Stufe 30 · Zauber · Wirkzeit 1,5 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke aus.
Angriff-Wert: 150
-  **Harmonischer Orbis** — Stufe 34 · Zauber
Du regenerierst LP des Ziels.
Heilpotenzial: 250
Zusatzeffekt: Regeneriert stetig LP des Ziels.
Heilpotenzial: 250
Dauer: 15 Sekunden
-  **Aspektierter Helios** — Stufe 40 · Zauber · Wirkzeit 1,5 s
Du regenerierst eigene LP und die von umstehenden Gruppenmitgliedern.
Heilpotenzial: 250
Zusatzeffekt: Regeneriert stetig LP der Ziele.
Heilpotenzial: 150
Dauer: 15 Sekunden
-  **Gravitas** — Stufe 45 · Zauber · Wirkzeit 1,5 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.
Angriff-Wert: 120
-  **Konjunktion II** — Stufe 46 · Zauber
Du fügst dem Ziel elementneutralen Schaden über Zeit zu.
Angriff-Wert: 60
Dauer: 30 Sekunden
-  **Synastrie** — Stufe 50 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s
Du verleihst einem Gruppenmitglied Synastrie.
Sobald du Heilmagie auf dich oder ein einzelnes Gruppenmitglied wirkst, werden auch beim Ziel von Synastrie 40 % der regenerierten LP wiederhergestellt.
Dauer: 20 Sekunden
-  **Weissagung** — Stufe 50 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s
Du erhöhst den ausgeteilten Schaden von dir und umstehenden Gruppenmitgliedern um 6 %
Dauer: 20 Sekunden
Zusatzeffekt: Gewährt dir Auge des Orakels.
Dauer: 30 Sekunden
-  **Spannungsaspekt II** — Stufe 54 · Zauber · Wirkzeit 1,5 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke aus.
Angriff-Wert: 160

-  **Numinosum** — Stufe 58 · Fähigkeit · Abklingzeit 60 s
 Du schaffst eine Kraftzone mit einem Radius von 8y um dich.
 Dauer: 18 Sekunden
 Die Kraftzone verringert den erlittenen Schaden aller Gruppenmitglieder innerhalb von 30y um 10 %.
 Dauer: 10 Sekunden
 Verleiht weiterhin Gruppenmitgliedern innerhalb der Kraftzone durchgehend Numinosum.
 Effekt von Numinosum: Regeneriert stetig LP.
 Heilpotenzial: 100
 Dauer: 15 Sekunden
 Unterbindet Auto-Attacke.
 Effekt endet bei Bewegung, Umdrehen oder Ausführen eines Kommandos.
-  **Opposition** — Stufe 60 · Fähigkeit · Abklingzeit 60 s
 Du regenerierst eigene LP und die von umstehenden Gruppenmitgliedern.
 Heilpotenzial: 200
 Zusatzeffekt: Regeneriert stetig LP der Ziele.
 Heilpotenzial: 100
 Dauer: 15 Sekunden
-  **Irdischer Stern** — Stufe 62 · Fähigkeit · Abklingzeit 60 s
 Du erschaffst einen irdischen Stern und erhältst Irdische Herrschaft.
 Dauer: 10 Sekunden
 Bei erneuter Anwendung während dieses Status wird Stellarer Knall ausgelöst, der eine elementneutrale magische Flächenattacke mit Attacke-Wert 205 ausführt.
 Zusatzeffekt: Heilt eigene LP und die von Gruppenmitgliedern in der Nähe.
 Heilpotenzial: 540
 Bei Ende des Effekts wird der irdische Stern gestärkt und du erhältst für 10 Sekunden Planetare Herrschaft.
 Bei erneuter Ausführung oder nach Ende der Wirkung von Planetare Herrschaft wird Stellare Explosion ausgelöst, die eine elementneutrale magische Flächenattacke mit Attacke-Wert 310 ausführt.
 Zusatzeffekt: Heilt eigene LP und die von...
-  **Spannungsaspekt III** — Stufe 64 · Zauber · Wirkzeit 1,5 s
 Du führst eine elementneutrale magische Attacke aus.
 Attacke-Wert: 190
-  **Kleine Arkana** — Stufe 70 · Fähigkeit · Abklingzeit 1 s
 Bei Ausführung von Lichtziehen oder Schattenziehen ändert sich dieses Kommando zur entsprechenden Karte:
 Nach Lichtziehen: König der Kronen
 Nach Schattenziehen: Königin der Kronen
-  **Konjunktion III** — Stufe 72 · Zauber
 Du fügst dem Ziel elementneutralen Schaden über Zeit zu.
 Attacke-Wert: 70
 Dauer: 30 Sekunden
-  **Spannungsaspekt IV** — Stufe 72 · Zauber · Wirkzeit 1,5 s
 Du fügst dem Ziel elementneutralen magischen Schaden zu.
 Attacke-Wert: 230
-  **Kongruenz** — Stufe 74 · Fähigkeit · Abklingzeit 30 s
 Du regenerierst bei dir oder bei einem Gruppenmitglied LP.
 Heilpotenzial: 200
 Zusatzeffekt: Errichtet eine Barriere um das Ziel, die Schaden in der Höhe von 200 % der Heilwirkung absorbiert.
 Dauer: 30 Sekunden

Maximale Aufladungen: 2

-  **Horoskop** — Stufe 76 · Fähigkeit · Abklingzeit 60 s
Du gewährst dir und den Gruppenmitgliedern in der Nähe Horoskop.
Dauer: 10 Sekunden
Effekt von Horoskop: Horoskop wird zu Helios-Horoskop, sobald du den Effekt des selbst ausgeführten Helios oder Helios in Konjunktion erhältst.
Dauer: 30 Sekunden
Bei erneuter Ausführung während der Wirkungsdauer oder nach Ende der Wirkung von Horoskop oder Helios-Horoskop werden du und die Gruppenmitglieder in der Nähe, bei denen der Effekt von Horoskop oder Helios-Horoskop aktiv ist, geheilt.
Heilpotenzial bei Horoskop: 200
Heilpotenzial bei Helios-Horoskop: 400
-  **Neutral** — Stufe 80 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s
Du erhöhst die Wirkung deiner Heilmagie um 20 %.
Dauer: 20 Sekunden
Zusatzeffekt: Beim Ausführen von Harmonischer Orbis oder Helios in Konjunktion wird eine Barriere um das Ziel beziehungsweise die Ziele errichtet.
Barriere-Effekt bei Harmonischer Orbis: 250 % der Heilwirkung
Barriere-Effekt bei Helios in Konjunktion: 125 % der Heilwirkung
Dauer: 30 Sekunden
Zusatzeffekt: Gewährt dir Stand der Sonne.
Dauer: 30 Sekunden
-  **Aspekt im Fall** — Stufe 82 · Zauber · Wirkzeit 1,5 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke aus.
Attacke-Wert: 270
-  **Gravitra** — Stufe 82 · Zauber · Wirkzeit 1,5 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.
Attacke-Wert: 140
-  **Exaltation** — Stufe 86 · Fähigkeit · Abklingzeit 60 s
Du verringerst deinen erlittenen Schaden oder den eines Gruppenmitglieds um 10 %. Bei Ende des Effekts werden LP des Ziels regeneriert.
Heilpotenzial: 500
Dauer: 8 Sekunden
-  **Makrokosmos** — Stufe 90 · Zauber · Abklingzeit 180 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.
Attacke-Wert: 270
Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 40 %.
Zusatzeffekt: Gewährt dir und umstehenden Gruppenmitgliedern Makrokosmos.
Dauer: 15 Sekunden
Effekt von Makrokosmos: Erleidet das Ziel während der Wirkungsdauer Schaden, wird dieser angesammelt. Bei Ablauf der Wirkungsdauer oder bei Ausführung von Mikrokosmos wird das Ziel entsprechend einem Heilpotenzial von 200 plus 50 % des angesammelten Schadens geheilt. Dabei ist die Menge der regenerierten LP nur so hoch wie die Maximal-LP des Ziels.
Eigener Reaktivierungs-Timer, der nicht von Statuseffekten oder Ausrüstung beeinflusst wird.
-  **Mikrokosmos** — Stufe 90 · Fähigkeit · Abklingzeit 1 s
Du beendest den Effekt von Makrokosmos auf den Zielen und regenerierst ihre LP.
Heilpotenzial: 200 plus 50 % des angesammelten Schadens
Die Menge der regenerierten LP ist nur so hoch wie die Maximal-LP des Ziels.
-  **Orakel** — Stufe 92 · Fähigkeit · Abklingzeit 1 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.
Attacke-Wert: 860

Angriff-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.

Bedingung: Auge des Orakels aktiv

-  **Helios in Konjunktion** — Stufe 96 · Zauber · Wirkzeit 1,5 s
Du regenerierst eigene LP und die von umstehenden Gruppenmitgliedern.
Heilpotenzial: 250
Zusatzeffekt: Regeneriert stetig LP des Ziels.
Heilpotenzial: 175
Dauer: 15 Sekunden

-  **Sonnenzeichen** — Stufe 100 · Fähigkeit · Abklingzeit 1 s
Du verringerst den erlittenen Schaden von dir und den umstehenden Gruppenmitgliedern um 10 %.
Dauer: 15 Sekunden
Bedingung: Stand der Sonne aktiv