

Weiser (Job)

Inhaltsverzeichnis

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

Heiler ?? Primärattribut Willenskraft ?? ab Stufe 70

Der offensive Barriere-Heiler aus Endwalker. Heilt, indem er Schaden macht: schwebende „Nouliths“ schießen, und ein Teil des Schadens wird zu Schilden und Heilung.

SteckbriefRolle: Heiler (Barriere-Heiler)

Basisklasse: keine

Startstadt: — (Freischaltung in Limsa Lominsa)

Addon: Endwalker

Job ab Stufe: 70 (Quest „Des Weisen wunderliches Wirken“)

Freischaltung: Limsa Lominsa, Untere Decks

Primärattribut: Willenskraft

Waffe: Nouliths (schwebende Klingen)

Seelenkristall: Seele des Weisen

1 Überblick

Der **Weiser** ist ein **Barriere-Heiler** mit offensivem Konzept: Über die Technik *Kardia* verknüpft er sich mit einem Verbündeten — und jedes Mal, wenn der Weiser **Schaden macht**, heilt er dieses Ziel automatisch mit.

Er legt zudem Schilde und heilt aktiv, wirkt dabei aber wie ein Zauber-DD mit schwebenden Waffen. Ideal für alle, die als Heiler viel Schaden machen und trotzdem stark schützen wollen.

2 Basisklasse & Startstadt

Der Weiser hat **keine Basisklasse** und wird direkt als Job freigeschaltet. Voraussetzung ist das Addon **Endwalker**.

3 Freischaltung zum Job

- Ein beliebiger Kampf-/Magie-Job auf **Stufe 70**.
- Job-Quest „**Des Weisen wunderliches Wirken**“ in **Limsa Lominsa – Untere Decks**. Belohnung: „**Seele des Weisen**“.

HinweisDer Weiser startet auf Stufe 70 und wird von dort weitergelevelt.

4 Attribute

Hauptattribut**Willenskraft** (Primärattribut): Steigert Heilkraft, Schildstärke und magischen Schaden — für den offensiven Heilstil des Weisen zentral.

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 Kardia — Heilen durch Schaden

Der Weiser verbindet sich per *Kardia* mit einem Ziel (meist dem Tank). Solange er Angriffszauber wirkt, heilt er dieses Ziel passiv mit. Schaden machen *ist* hier ein großer Teil des Heilens.

6.2 Schilde & Notfall

Über *Eukrasie* verwandelt er Zauber in Schilde und Punktheilungen. Dazu kommen kräftige Gruppen-Barrieren und Notfall-Werkzeuge — er ist voll konkurrenzfähig als Schild-Heiler.

6.3 Nouliths

Statt Stab führt der Weiser schwebende Klingen („Nouliths“), die seine Zauber abfeuern — optisch ein sehr eigener, moderner Stil.

7 Stärken & Schwächen

7.1 Stärken

- Hoher Eigenschaden durch das Kardia-Konzept.
- Vollwertiger Barriere-Heiler mit starken Schilden.
- Sehr dynamischer, offensiver Spielstil.
- Gute Notfall-Werkzeuge.

7.2 Schwächen

- Erst ab Endwalker und Stufe 70 spielbar.
- MP-Haushalt wird beachtet werden.
- Weniger „passives“ Autoheilen als der Gelehrte mit Fee.

8 Wissenswertes

- Neuester Heiler-Job, eingeführt mit *Endwalker*.
- Herkunft: sharlayanische Heilkunst und Äther-Medizin.
- Ikonische Job-Farbe: helles Grün-Cyan.

9 Fertigkeiten

Fertigkeiten des Weiser (nach Stufe).

-  **Diagnose** — Stufe 70 · Zauber · Wirkzeit 1,5 s
Du regenerierst LP des Ziels.
Heilpotenzial: 450
-  **Dosis** — Stufe 70 · Zauber · Wirkzeit 1,5 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke aus.
Attacke-Wert: 300
Zusatzeffekt: Regeneriert LP bei dem Ziel mit von dir gewährtem Kardion.
Heilpotenzial: 170
-  **Druochole** — Stufe 70 · Fähigkeit · Abklingzeit 1 s
Du regenerierst LP des Ziels.
Heilpotenzial: 600
Zusatzeffekt: Regeneriert 7 % der eigenen Maximal-MP.
Humor-Kosten: 1
-  **Dyskrasie** — Stufe 70 · Zauber
Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.
Attacke-Wert: 160
Zusatzeffekt: Regeneriert LP bei dem Ziel mit von dir gewährtem Kardion.
Heilpotenzial: 170
-  **Egeiro** — Stufe 70 · Zauber · Wirkzeit 8 s
Du belebst das Ziel wieder, wonach es für gewisse Zeit unter Schwäche leidet.
-  **Eukrasie** — Stufe 70 · Zauber
Du verstärkst bestimmte Heil- und Angriffszauber.
Dosis III ändert sich zu Eukratische Dosis III.
Dyskrasie II ändert sich zu Eukratische Dyskrasie.
Diagnose ändert sich zu Eukratische Diagnose.
Prognose ändert sich zu Eukratische Prognose II.
Der Effekt endet, sobald ein verstärktes Kommando ausgeführt wird.
Eigener Reaktivierungs-Timer
Bei Ausführung wird der Reaktivierungs-Timer dieses Kommandos auf alle anderen Waffenfertigkeiten und Magie angewendet.
-  **Haima** — Stufe 70 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s
Du errichtest eine Barriere um dich oder einem Gruppenmitglied, die Schaden entsprechend einem Heilpotenzial von 300 absorbiert, und gewährst dir 5 Stapel Haimatinon.
Dauer: 15 Sekunden
Falls die Barriere den vollen Schaden absorbiert, wird 1 Stapel Haimatinon verbraucht und die Barriere erneuert. Bei Ablauf der Wirkungsdauer werden alle Haimatinon verbraucht und das Ziel geheilt.

Heilpotenzial: 150 pro übrigem Stapel

-  **Ikarus** — Stufe 70 · Fähigkeit · Abklingzeit 45 s
Du bewegst dich augenblicklich zu deinem anvisierten Gegner oder Gruppenmitglied.
Kann nicht während Fessel ausgeführt werden.
-  **Ixochole** — Stufe 70 · Fähigkeit · Abklingzeit 30 s
Du regenerierst eigene LP und die von umstehenden Gruppenmitgliedern.
Heilpotenzial: 400
Zusatzeffekt: Regeneriert 7 % der eigenen Maximal-MP.
Humor-Kosten: 1
-  **Kardia** — Stufe 70 · Fähigkeit · Abklingzeit 5 s
Du erhältst Kardia und du oder das anvisierte Gruppenmitglied Kardion. Gewisse deiner magische Attacken regenerieren bei dem Ziel mit aktivem Kardion LP.
Heilpotenzial: 170
-  **Kerachole** — Stufe 70 · Fähigkeit · Abklingzeit 30 s
Du verringerst den erlittenen Schaden von dir und den umstehenden Gruppenmitgliedern um 10 %.
Dauer: 15 Sekunden
Kann nicht zugleich mit Taurochole aktiv sein.
Zusatzeffekt: Regeneriert stetig LP der Ziele.
Heilpotenzial: 100
Dauer: 15 Sekunden
Zusatzeffekt: Regeneriert 7 % der eigenen Maximal-MP.
Humor-Kosten: 1
-  **Pepsis** — Stufe 70 · Fähigkeit · Abklingzeit 30 s
Du entfernst Eukratische Diagnose und Eukratische Prognose von dir selbst und umstehenden Gruppenmitgliedern und regenerierst dafür LP der betroffenen Ziele.
Heilpotenzial bei Eukratische Diagnose: 450
Heilpotenzial bei Eukratische Prognose: 350
Wirkungslos, wenn keiner der Status auf den betroffenen Zielen aktiv ist.
-  **Phlegma** — Stufe 70 · Zauber · Abklingzeit 40 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.
Attacke-Wert: 400
Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 30 %.
Zusatzeffekt: Regeneriert LP bei dem Ziel mit Kardion.
Heilpotenzial: 170
Maximale Aufladungen: 2
Eigener Reaktivierungs-Timer, der nicht von Statureffekten oder Ausrüstung beeinflusst wird.
-  **Physis** — Stufe 70 · Fähigkeit · Abklingzeit 60 s
Du regenerierst schrittweise eigene LP und die von umstehenden Gruppenmitgliedern.
Heilpotenzial: 100
Dauer: 15 Sekunden
-  **Physis II** — Stufe 70 · Fähigkeit · Abklingzeit 60 s
Regeneriert schrittweise eigene LP und die von umstehenden Gruppenmitgliedern.
Heilpotenzial: 130
Dauer: 15 Sekunden
Zusatzeffekt: Wirkung von Heileffekten auf die Ziele ist um 10 % erhöht.
Dauer: 15 Sekunden
-  **Prognose** — Stufe 70 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du regenerierst eigene LP und die von umstehenden Gruppenmitgliedern.
Heilpotenzial: 300

-  **Soteria** — Stufe 70 · Fähigkeit · Abklingzeit 90 s
Du erhältst vier Stapel Soteria.
Effekt von Soteria: Erhöht das Heilpotenzial der von deinen Zaubern gewährten Kardion-Heilung um 70 %.
Dauer: 15 Sekunden
-  **Taurochole** — Stufe 70 · Fähigkeit · Abklingzeit 45 s
Du regenerierst eigene LP oder die eines Gruppenmitglieds.
Heilpotenzial: 700
Zusatzeffekt: Verringert den erlittenen Schaden des Ziels um 10 %.
Dauer: 15 Sekunden
Kann nicht zugleich mit Kerachole aktiv sein.
Zusatzeffekt: Regeneriert 7 % der eigenen Maximal-MP.
Humor-Kosten: 1
-  **Toxikon** — Stufe 70 · Zauber
Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.
Attacke-Wert: 300
Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
Zusatzeffekt: Regeneriert LP bei dem Ziel mit von dir gewährtem Kardion.
Heilpotenzial: 170
Komplexion-Kosten: 1
-  **Zoe** — Stufe 70 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s
Du erhöhst das Heilpotenzial deiner nächsten gewirkten Heilmagie um 50 %.
Dauer: 30 Sekunden
-  **Dosis II** — Stufe 72 · Zauber · Wirkzeit 1,5 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke aus.
Attacke-Wert: 320
Zusatzeffekt: Regeneriert LP bei dem Ziel mit von dir gewährtem Kardion.
Heilpotenzial: 170
-  **Phlegma II** — Stufe 72 · Zauber · Abklingzeit 40 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.
Attacke-Wert: 490
Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
Zusatzeffekt: Regeneriert LP bei dem Ziel mit von dir gewährtem Kardion.
Heilpotenzial: 170
Maximale Aufladungen: 2
Eigener Reaktivierungs-Timer, der nicht von Statuseffekten oder Ausrüstung beeinflusst wird.
-  **Rizomata** — Stufe 74 · Fähigkeit · Abklingzeit 90 s
Du erhältst 1 Humor.
-  **Holos** — Stufe 76 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s
Du regenerierst eigene LP und die von umstehenden Gruppenmitgliedern.
Heilpotenzial: 300
Zusatzeffekt: Errichtet eine Barriere um die Ziele, die Schaden in der Höhe von 100 % der Heilwirkung absorbiert.
Dauer: 30 Sekunden
Zusatzeffekt: Erlittener Schaden von dir und umstehenden Gruppenmitgliedern ist um 10 % verringert.
Dauer: 20 Sekunden
-  **Panhaima** — Stufe 80 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s
Du errichtest eine Barriere um dich und umstehende Gruppenmitglieder, die Schaden entsprechend einem Heilpotenzial von 200 absorbiert, und gewährst dir 5 Stapel Panhaimatinon.
Dauer: 15 Sekunden

Falls die Barriere den vollen Schaden absorbiert, wird 1 Stapel Panhaimatinon verbraucht und die Barriere erneuert. Bei Ablauf der Wirkungsdauer werden alle Panhaimatinon verbraucht und das Ziel geheilt.

Heilpotenzial: 100 pro übrigem Stapel

-  **Dosis III** — Stufe 82 · Zauber · Wirkzeit 1,5 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke aus.
Attacke-Wert: 380
Zusatzeffekt: Regeneriert LP bei dem Ziel mit von dir gewährtem Kardion.
Heilpotenzial: 170
-  **Dyskrasie II** — Stufe 82 · Zauber
Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.
Attacke-Wert: 170
Zusatzeffekt: Regeneriert LP bei dem Ziel mit von dir gewährtem Kardion.
Heilpotenzial: 170
-  **Phlegma III** — Stufe 82 · Zauber · Abklingzeit 40 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.
Attacke-Wert: 690
Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
Zusatzeffekt: Regeneriert LP bei dem Ziel mit von dir gewährtem Kardion.
Heilpotenzial: 170
Maximale Aufladungen: 2
Eigener Reaktivierungs-Timer, der nicht von Statuseffekten oder Ausrüstung beeinflusst wird.
-  **Toxikon II** — Stufe 82 · Zauber
Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.
Attacke-Wert: 380
Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
Zusatzeffekt: Regeneriert LP bei dem Ziel mit von dir gewährtem Kardion.
Heilpotenzial: 170
Komplexion-Kosten: 1
-  **Krasis** — Stufe 86 · Fähigkeit · Abklingzeit 60 s
Du erhöhst LP-Regenerationseffekte auf dich oder ein Gruppenmitglied um 20 %.
Dauer: 10 Sekunden
-  **Pneuma** — Stufe 90 · Zauber · Wirkzeit 1,5 s · Abklingzeit 120 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf alle Gegner in gerader Linie vor dir aus.
Attacke-Wert: 380
Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 40 %.
Zusatzeffekt: Regeneriert eigene LP und die von Gruppenmitgliedern im Umkreis von 20y.
Heilpotenzial: 600
Zusatzeffekt: Regeneriert LP bei dem Ziel mit von dir gewährtem Kardion.
Heilpotenzial: 170
Eigener Reaktivierungs-Timer, der nicht von Statuseffekten oder Ausrüstung beeinflusst wird.
-  **Psyche** — Stufe 92 · Fähigkeit · Abklingzeit 60 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.
Attacke-Wert: 690
Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
-  **Philosophia** — Stufe 100 · Fähigkeit · Abklingzeit 180 s
Du erhöhst die Wirkung deiner Heilmagie um 20 %.
Dauer: 20 Sekunden
Zusatzeffekt: Gewährt dir und deinen Gruppenmitgliedern Eudaimonie.
Dauer: 20 Sekunden
Effekt von Eudaimonie: Wirkst du einen Zauber, regeneriert das Ziel LP.

Heilpotenzial: 150