

Schwarzmagier (Job)

Inhaltsverzeichnis

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

Zauber-DD · magisch · Primärattribut Intelligenz · ab Stufe 30

Der klassische Zerstörungsmagier aus Ul'dah. Verwaltet Feuer- und Eismagie über Element-Zustände und liefert stationär den höchsten Zauberschaden im Spiel.

SteckbriefRolle: Zauber-DD (magisch)

Basisklasse: Thaumaturg

Startstadt: Ul'dah

Gilde: Thaumaturgengilde — Ul'dah, Stufen von Thal

Job ab Stufe: 30 (Quest „Wer die Stimme hört“)

Primärattribut: Intelligenz

Waffe: Stab / Rute

Seelenkristall: Seele des Schwarzmagiers

1 Überblick

Der **Schwarzmagier** ist der klassische **Zerstörungsmagier**: Er jongliert Feuer- und Eismagie über einen Element-Zustand („Astralfeuer“/„Umbrales Eis“), der seine Zauber verstärkt und seine MP verwaltet.

Er liefert stationär den höchsten reinen Zauberschaden im Spiel — muss dafür aber sorgfältig mit Standzeiten und Mobilitäts-Werkzeugen jonglieren. Ein Meisterschafts-Job für alle, die maximale Zauberkraft lieben.

2 Basisklasse & Startstadt

Der Schwarzmagier beginnt als **Thaumaturg**. Wer als Thaumaturg startet, beginnt in **Ul'dah** (Stufen von Thal). Keine Voraussetzungen für die Klasse selbst.

Zur BasisklasseMehr zur Ausgangsklasse: [Thaumaturg](#)

3 Freischaltung zum Job

- Thaumaturg auf **Stufe 30** und die Thaumaturg-Klassenquests bis Stufe 30.
- Job-Quest „**Wer die Stimme hört**“ bei **Yayake** in der Thaumaturgengilde (Ul'dah). Belohnung: „**Seele des Schwarzmagiers**“.

Hinweis: Seelenkristall anlegen, dann wird aus dem Thaumaturgen ein Schwarzmagier.

4 Attribute

Hauptattribut **Intelligenz** (Primärattribut): Das Primärattribut aller Zauber-DD — bestimmt beim Schwarzmagier den magischen Schaden. Kommt über die Ausrüstung.

Nebenattribute (über Materia steuerbar) **Kritische Trefferwertung** – Erhöht Chance und Wucht kritischer Treffer — der wertvollste Allround-Wert.

Direkte Trefferwertung – Erhöht die Chance auf direkte Treffer (+25 % Schaden).

Entschlossenheit – Erhöht pauschal den ausgeteilten Schaden.

Zaubertempo – Verkürzt die globale Abklingzeit der Zauber (im DE-Client Teil der „Schnelligkeit“).

5 Welche Materia lohnen sich?

Materia-Priorität 1. Kritische Trefferwertung · 2. Direkte Trefferwertung · 3. Entschlossenheit · Zaubertempo je nach Job

Kritisch zuerst, dann Direkter Treffer und Entschlossenheit. Beim Zaubertempo unterscheiden sich die Jobs stark (siehe Job-Hinweis) — im Zweifel eine aktuelle BiS-Liste für den Patch nutzen. Beim Schwarzmagier ist das Zaubertempo besonders wichtig — es beeinflusst direkt, wie viele Zauber in seine Feuerphasen passen. Hier lohnt eine aktuelle BiS-Liste besonders.

6 Spielstil & Rotation (Grundidee)

6.1 Feuer & Eis

Der Schwarzmagier wechselt zwischen „Astralfeuer“ (maximaler Schaden, hoher MP-Verbrauch) und „Umbralem Eis“ (MP-Regeneration). Diesen Kreislauf sauber zu takten, ist der Kern des Jobs.

6.2 Standzeit & Mobilität

Sein höchster Schaden entsteht im Stehen. Über Sofort-Zauber, kurze Teleports und geschickte Zauber-Reihenfolge trickst er Mechaniken aus, ohne Schaden zu verlieren — hier liegt die eigentliche Meisterschaft.

6.3 Purer Zauberschaden

Kaum Gruppen-Utility, dafür der höchste stationäre Zauberschaden. Ein „egoistischer“, sehr belohnender Job.

7 Stärken & Schwächen

7.1 Stärken

- Höchster stationärer Zauberschaden im Spiel.
- Tiefer, meisterschaftsbelohnender Rhythmus.
- Guter Flächenschaden.
- Ikonischer Fantasy-Magier.

7.2 Schwächen

- Standzeit-lastig — Mechaniken erfordern Voraus-Planung.

- Kaum Gruppen-Utility.
- Fehler im Element-Zyklus kosten viel Schaden.

8 Wissenswertes

- Aus der Thaumaturgengilde von Ul'dah; Wurzeln in verbotener Void-Magie (Mhachs Erbe).
- Einer der ARR-Caster der ersten Stunde.
- Ikonische Job-Farbe: tiefes Violett.

9 Fertigkeiten

Job-Fertigkeiten des Schwarzmagier (ab dem Jobwechsel). Die Grundlagen liefert die Basisklasse Thaumaturg.

-  **Mana-Brunnen** — Stufe 30 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s
Du regenerierst alle deiner Maximal-MP.
Zusatzeffekt: Gewährt dir die Maximalstapelzahl von Lichtfeuer.
Zusatzeffekt: Gewährt dir Schwarze Funken.
Zusatzeffekt: Gewährt dir 3 Stapel Schattenherz.
Effekt von Schattenherz: Verhindert die Erhöhung der MP-Kosten für Feuer-Zauber bei Lichtfeuer.
Außerdem werden bei Ausführung von Flare alle Schattenherzen verbraucht, dafür aber die MP-Kosten um 1/3 reduziert.
Zusatzeffekt: Gewährt dir Paradoxie.
Bedingung: Lichtfeuer aktiv
-  **Eisga** — Stufe 35 · Zauber · Wirkzeit 3,5 s
Du fügst dem Ziel eisbasierten magischen Schaden zu.
Angriff-Wert: 290
Zusatzeffekt: Entfernt Lichtfeuer und gewährt dir die Maximalstapelzahl von Schatteneis.
-  **Schattenseele** — Stufe 35 · Zauber
Du erhältst Schatteneis sowie ein Schattenherz.
Effekt von Schattenherz: Verhindert die Erhöhung der MP-Kosten für Feuer-Zauber bei Lichtfeuer.
Außerdem werden bei Ausführung von Flare alle Schattenherzen verbraucht, dafür aber die MP-Kosten um 1/3 reduziert.
Zusatzeffekt: Regeneriert pro gewährten Stapel Schattenherz eigene MP.
1 Schattenherz: 2.500 MP
2 Schattenherzen: 5.000 MP
3 Schattenherzen: 10.000 MP
Verleiht außerhalb vom Kampf die maximale Stapelanzahl an Schatteneis und Schattenherz und regeneriert 10.000 MP.
Bedingung: Schatteneis aktiv
-  **Einfrieren** — Stufe 40 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du führst eine eisbasierte magische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.
Angriff-Wert: 120
Zusatzeffekt: Gewährt dir 3 Stapel Schattenherz.
Wirkung von Schattenherz: Verhindert die Erhöhung der MP-Kosten für Feuer-Zauber bei Lichtfeuer.
Außerdem werden bei Ausführung von Flare alle Schattenherzen verbraucht, dafür aber die MP-Kosten um 1/3 reduziert.
Bedingung: Schatteneis aktiv
-  **Blitzga** — Stufe 45 · Zauber
Du fügst dem Ziel blitzbasierten magischen Schaden zu.
Angriff-Wert: 120
Zusatzeffekt: Blitzschaden über Zeit

Angriff-Wert: 50

Dauer: 27 Sekunden

Immer nur ein Schaden-über-Zeit-Effekt durch deine Blitz-Zauber beim Ziel möglich.

Bedingung: Schwarze Funken aktiv

Schwarze Funken wird gewährt, wenn du in keinem Zustand bist und dir entweder Lichtfeuer oder Schatteneis gewährt wird, oder du aber von aktivem Lichtfeuer zu Schatteneis (und umgekehrt) wechselst.

-  **Flare** — Stufe 50 · Zauber · Wirkzeit 2 s

Du führst eine feuerbasierte magische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.

Angriff-Wert: 240

Angriff-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 30 %.

Zusatzeffekt: Gewährt dir die Maximalstapelzahl von Lichtfeuer.

Zusatzeffekt: Gewährt dir 3 Stapel Lichtseele.

Dieser Effekt wird gemeinsam mit Lichtfeuer beendet.

Bedingung: Lichtfeuer aktiv

-  **Ley-Linien** — Stufe 52 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s

Du erschaffst ein schwarzmagisches Muster um dich, das deine Intervalle zwischen Auto-Attacken und

(Re-)Aktivierungszeiten von Magie um 15 % verkürzt.

Dauer: 20 Sekunden

Maximale Aufladungen: 2

Bedingung: Ley-Linien nicht aktiv

-  **Eiska** — Stufe 58 · Zauber · Wirkzeit 2 s

Du führst eine eisbasierte magische Attacke aus.

Angriff-Wert: 300

Zusatzeffekt: Gewährt dir 3 Schattenherzen.

Effekt von Schattenherz: Verhindert die erhöhten MP-Kosten durch Lichtfeuer beim Ausführen von Feuer-Zaubern.

Außerdem werden bei Ausführung von Flare alle Schattenherzen verbraucht, dafür aber die MP-Kosten um 1/3 reduziert.

Bedingung: Schatteneis aktiv

-  **Feuka** — Stufe 60 · Zauber · Wirkzeit 2 s

Du führst eine feuerbasierte magische Attacke aus.

Angriff-Wert: 300

Zusatzeffekt: Gewährt dir 1 Stapel Lichtseele.

Dieser Effekt wird gemeinsam mit Lichtfeuer beendet.

Bedingung: Lichtfeuer aktiv

-  **Leitlinie** — Stufe 62 · Fähigkeit · Abklingzeit 3 s

Du springst blitzschnell zu den von dir geschaffenen Ley-Linien.

Kann nicht während Fessel ausgeführt werden.

-  **Blitzka** — Stufe 64 · Zauber

Du fügst dem Ziel und den Gegnern in seiner Nähe blitzbasierten magischen Schaden zu.

Angriff-Wert: 80

Zusatzeffekt: Blitzschaden über Zeit

Angriff-Wert: 35

Dauer: 21 Sekunden

Immer nur ein Schaden-über-Zeit-Effekt durch deine Blitz-Zauber beim Ziel möglich.

Bedingung: Schwarze Funken aktiv

Schwarze Funken wird gewährt, wenn du in keinem Zustand bist und dir entweder Lichtfeuer oder Schatteneis gewährt wird, oder du aber von aktivem Lichtfeuer zu Schatteneis (und umgekehrt) wechselst.

-  **Tripelzauber** — Stufe 66 · Fähigkeit · Abklingzeit 60 s
Du kannst die nächsten 3 Zauber, die eine Ausführungszeit haben, sofort wirken.
Dauer: 15 Sekunden
Maximale Aufladungen: 2
-  **Moder** — Stufe 70 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.
Attacke-Wert: 600
Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 25 %.
Bedingung: Polyglott
-  **Verzweiflung** — Stufe 72 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du führst eine feuerbasierte magische Attacke aus.
Attacke-Wert: 350
Zusatzeffekt: Gewährt dir die Maximalstapelzahl von Lichtfeuer.
Bedingung: Lichtfeuer aktiv
-  **Xenoglossie** — Stufe 80 · Zauber
Du führst eine elementneutrale magische Attacke aus.
Attacke-Wert: 890
Bedingung: Polyglott
-  **Hohes Eisra** — Stufe 82 · Zauber · Wirkzeit 3 s
Du führst eine eisbasierte magische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.
Attacke-Wert: 100
Zusatzeffekt: Entfernt Lichtfeuer und gewährt dir die Maximalstapelzahl von Schatteneis.
-  **Hohes Feura** — Stufe 82 · Zauber · Wirkzeit 3 s
Du führst eine feuerbasierte magische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.
Attacke-Wert: 100
Zusatzeffekt: Entfernt Schatteneis und gewährt dir die Maximalstapelzahl von Lichtfeuer.
-  **Verstärker** — Stufe 86 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s
Du gewährst dir Polyglott.
Bedingung: Lichtfeuer oder Schatteneis aktiv
-  **Hoher Blitz** — Stufe 92 · Zauber
Du fügst dem Ziel blitzbasierten magischen Schaden zu.
Attacke-Wert: 150
Zusatzeffekt: Blitzschaden über Zeit
Attacke-Wert: 60
Dauer: 30 Sekunden
Immer nur ein Schaden-über-Zeit-Effekt durch deine Blitz-Zauber beim Ziel möglich.
Bedingung: Schwarze Funken aktiv
Schwarze Funken wird gewährt, wenn du in keinem Zustand bist und dir entweder Lichtfeuer oder Schatteneis gewährt wird, oder du aber von aktivem Lichtfeuer zu Schatteneis (und umgekehrt) wechselst.
-  **Hohes Blitzra** — Stufe 92 · Zauber
Du fügst dem Ziel und den Gegnern in seiner Nähe blitzbasierten magischen Schaden zu.
Attacke-Wert: 100
Zusatzeffekt: Blitzschaden über Zeit
Attacke-Wert: 40
Dauer: 24 Sekunden
Immer nur ein Schaden-über-Zeit-Effekt durch deine Blitz-Zauber beim Ziel möglich.
Bedingung: Schwarze Funken aktiv
Schwarze Funken wird gewährt, wenn du in keinem Zustand bist und dir entweder Lichtfeuer oder Schatteneis gewährt wird, oder du aber von aktivem Lichtfeuer zu Schatteneis (und umgekehrt)

wechselst.

-  **Ley-Erneuerung** — Stufe 96 · Fähigkeit · Abklingzeit 40 s
Du ziehst das schwarzmagische Muster um dich abermals nach.
Die verbleibende Wirkungsdauer der ursprünglichen Ley-Linien wird übernommen.
Bedingung: Ley-Linien aktiv
-  **Flare-Stern** — Stufe 100 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du fügst dem Ziel und den Gegnern in seiner Nähe feuerbasierten magischen Schaden zu.
Angriff-Wert: 500
Angriff-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 65 %.
Bedingung: Maximalstapelzahl von Lichtseele