

Beschwörer (Job)

Inhaltsverzeichnis

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

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

Der Herr der Primae aus Limsa Lominsa. Ruft mächtige Beschwörungen wie Ifrit, Titan und Garuda herbei — sehr mobil und einer der zugänglichsten Zauber-DD.

SteckbriefRolle: Zauber-DD (magisch)

Basisklasse: Hermetiker

Startstadt: Limsa Lominsa

Gilde: Hermetikergilde — Limsa Lominsa, Untere Decks

Job ab Stufe: 30 (Quest „Das Spiel mit dem Feuer“)

Primärattribut: Intelligenz

Waffe: Grimoire (Foliant)

Seelenkristall: Seele des Beschwörers

1 Überblick

Der **Beschwörer** ruft die Kräfte der **Primae** (Ifrit, Titan, Garuda u. a.) herbei und lässt zusätzlich einen Begleiter (Bahamut/Phönix) mitkämpfen. Er ist der **mobilsten und zugänglichsten** Zauber-DD.

Fast alle seine wichtigen Angriffe lassen sich in Bewegung wirken, und sein Rhythmus ist klar strukturiert. Ideal für alle, die magisch spielen, aber nicht ständig stillstehen wollen.

2 Basisklasse & Startstadt

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

Zur BasisklasseMehr zur Ausgangsklasse: [Hermetiker](#)

3 Freischaltung zum Job

- Hermetiker auf **Stufe 30** und die Hermetiker-Klassenquests bis Stufe 30.

- Job-Quest „**Das Spiel mit dem Feuer**“ bei **Thubyrgeim** in der Hermetikergilde (Limsa Lominsa). Belohnung: „**Seele des Beschwörers**“.

HinweisBeschwörer und Gelehrter teilen sich den Hermetiker als Basisklasse — beide Jobs sind mit demselben Charakter spielbar.

4 Attribute

Hauptattribut**Intelligenz** (Primärattribut): Das Primärattribut aller Zauber-DD — bestimmt beim Beschwörer den magischen Schaden.

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-Priorität1. 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. Der Beschwörer braucht kaum Zaubertempo — Kritisch und Direkter Treffer stehen klar im Vordergrund.

6 Spielstil & Rotation (Grundidee)

6.1 Primae beschwören

Im Zentrum stehen die Beschwörungen der Primae: Nacheinander ruft der Beschwörer die Kräfte von Titan, Garuda und Ifrit ab, die jeweils eigene Angriffe freischalten — ein klar getakteter, gut lesbarer Kreislauf.

6.2 Bahamut & Phönix

In festen Abständen ruft er einen großen Begleiter (Bahamut oder Phönix), der eigenständig mitkämpft und den Burst trägt.

6.3 Volle Mobilität

Fast alle wichtigen Aktionen sind Sofort-Zauber — der Beschwörer verliert bei Bewegung kaum Schaden und ist damit extrem mechaniken-freundlich.

7 Stärken & Schwächen

7.1 Stärken

- Sehr mobil — kaum Wirkzeiten.
- Einer der zugänglichsten Zauber-DD.
- Bringt eine Gruppen-Wiederbelebung mit.
- Cooler Primae-/Begleiter-Stil.

7.2 Schwächen

- Eigenschaden etwas niedriger als beim Schwarzmagier.
- Rotation ist recht gleichförmig.

- Wenig Tiefe im Substat-Tuning.

8 Wissenswertes

- Teilt die Basisklasse mit dem Gelehrten — ein Hermetiker kann beide Jobs.
- Wurde über die Erweiterungen stark umgebaut (Primaefokus seit Endwalker).
- Ikonische Job-Farbe: kräftiges Smaragdgrün.

9 Fertigkeiten

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

-  **Ifrit-Beschwörung** — Stufe 30 · Zauber
 Du rufst dein Ifrit-Egi an deine Seite und lässt es Inferno ausführen, was es zum Ziel schnellen und eine feuerbasierte magische Attacke auf alle Gegner in einem Fächer von 5y ausführen lässt.
 Attacke-Wert: 600
 Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
 Zusatzeffekt: 2 Stapel Feueräther
 Dauer: 30 Sekunden
 Effekt von Feueräther: Juwelenschein und Edelglanz werden feuerbasiert.
 Zusatzeffekt: Ifrits Gunst
 Dieser Effekt wird aufgehoben, sobald du ein anderes Beschwörungs-Kommando ausführst.
 Bedingung: Rubin-Arkanum aktiv und Karfunkel bereits gerufen.
 Dein Karfunkel verschwindet während der Beschwörung von Ifrit, kehrt danach aber an deine Seite zurück.
-  **Titan-Beschwörung** — Stufe 35 · Zauber
 Du rufst dein Titan-Egi an deine Seite und lässt es Gaias Zorn ausführen, was es zum Ziel schnellen und eine erdbasierte magische Attacke auf alle umstehenden Gegner innerhalb von 5y ausführen lässt.
 Attacke-Wert: 600
 Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
 Zusatzeffekt: 4 Stapel Erdäther
 Dauer: 30 Sekunden
 Effekt von Erdäther: Juwelenschein und Edelglanz werden erdbasiert.
 Bedingung: Topas-Arkanum aktiv und Karfunkel bereits gerufen.
 Dein Karfunkel verschwindet während der Beschwörung von Titan, kehrt danach aber an deine Seite zurück.
-  **Schmerzensflare** — Stufe 40 · Fähigkeit · Abklingzeit 1 s
 Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.
 Attacke-Wert: 220
 Ätherfluss-Kosten: 1
-  **Garuda-Beschwörung** — Stufe 45 · Zauber
 Du rufst dein Garuda-Egi an deine Seite und lässt es Windschlag ausführen, was dem Ziel und allen ihm umstehenden Gegnern innerhalb von 5y windbasierten magischen Schaden zufügt.
 Attacke-Wert: 600
 Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
 Zusatzeffekt: 4 Stapel Windäther
 Dauer: 30 Sekunden
 Effekt von Windäther: Juwelenschein und Edelglanz werden windbasiert.
 Zusatzeffekt: Garudas Gunst
 Dieser Effekt wird aufgehoben, sobald du ein anderes Beschwörungs-Kommando ausführst.
 Bedingung: Smaragd-Arkanum aktiv und Karfunkel bereits gerufen.
 Dein Karfunkel verschwindet während der Beschwörung von Garuda, kehrt danach aber an deine

Seite zurück.

-  **Energiesiphon** — Stufe 52 · Fähigkeit · Abklingzeit 60 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.
Attacke-Wert: 100
Zusatzeffekt: 2 Stapel Ätherfluss
Zusatzeffekt: Rand des Ruins
Dauer: 60 Sekunden
Gemeinsamer Reaktivierungs-Timer mit Energieentzug
-  **Ruinga** — Stufe 54 · Zauber · Wirkzeit 1,5 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke aus.
Attacke-Wert: 400
-  **Bahamut-Trance** — Stufe 58 · Zauber · Abklingzeit 60 s
Du fällst in tiefe Bahamut-Trance.
Dauer: 15 Sekunden
Zusatzeffekt: Ruinga ändert sich zu Lichtimpuls und Elementarkorona ändert sich zu Lichtflare.
Zusatzeffekt: Rubin-Arkanum, Topas-Arkanum, Smaragd-Arkanum
Bedingung: Im Kampf und Karfunkel ist bereits gerufen.
Eigener Reaktivierungs-Timer
-  **Lichtstrom** — Stufe 60 · Zauber
Dieses Kommando ändert sich bei Ausführung bestimmter anderer Kommandos.
Bei Bahamut-Beschwörung: Todesflamme
Bei Phönix-Trance: Wiederaufleben
Bei Rubin-Ifrit-Beschwörung: Zinnober-Zyklon
Bei Topas-Ritus oder Topas-Verderben: Bergsprenger
Bei Smaragd-Garuda-Beschwörung: Wirbelströmung
Bei Sol-Bahamut-Beschwörung: Sol-Flare
-  **Ruinka** — Stufe 62 · Zauber
Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.
Attacke-Wert: 520
Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 60 %.
Bedingung: Rand des Ruins aktiv
-  **Gleißender Schein** — Stufe 66 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s
Du erhöhst den ausgeteilten Schaden von dir und umstehenden Gruppenmitgliedern um 5 %.
Dauer: 20 Sekunden
Zusatzeffekt: Gewährt dir Gleißender Funke.
Dauer: 30 Sekunden
-  **Bahamut-Beschwörung** — Stufe 70 · Zauber · Abklingzeit 60 s
Du fällst in tiefe Bahamut-Trance und rufst Demi-Bahamut an deine Seite, der auf das von dir anvisierte Ziel Drachenwelle ausführt.
Dauer: 15 Sekunden
Zusatzeffekt: Ruinga ändert sich zu Lichtimpuls und Trisaster ändert sich zu Lichtflare.
Zusatzeffekt: Rubin-Arkanum, Topas-Arkanum, Smaragd-Arkanum
Bedingung: Karfunkel ist bereits gerufen.
Demi-Bahamut nimmt für die Dauer der Beschwörung den Platz deines Karfunkels ein, aber das Karfunkel findet danach von selbst wieder zu dir.
Die Ausführung dieses Kommandos erhöht die Feindseligkeit des Ziels gegen dich.
Eigener Reaktivierungs-Timer
-  **Bahamut-Entflammung** — Stufe 70 · Fähigkeit · Abklingzeit 20 s
Du lässt Demi-Bahamut Akh Morn ausführen.
Effekt: Fügt dem Ziel und allen Gegnern in seiner Nähe elementneutralen Magieschaden zu.
Attacke-Wert: 1.300

Angriffswert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.

Bedingung: Demi-Bahamut gerufen

-  **Trisaster** — Stufe 74 · Zauber · Wirkzeit 1,5 s

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

Angriffswert: 120

-  **Rubin-Ifrit-Beschwörung** — Stufe 90 · Zauber

Du rufst Rubin-Ifrit an deine Seite und lässt ihn Inferno ausführen, was dem Ziel und allen ihn umstehenden Gegnern innerhalb von 5y feuerbasierten magischen Schaden zufügt.

Angriffswert: 800

Angriffswert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.

Zusatzeffekt: 2 Stapel Feueräther

Dauer: 30 Sekunden

Effekt von Feueräther: Juwelenschein und Edelglanz werden feuerbasiert.

Zusatzeffekt: Gewährt dir Ifrits Gunst.

Dieser Effekt wird aufgehoben, sobald du ein anderes Beschwörungs-Kommando ausführst.

Bedingung: Rubin-Arkanum aktiv und Karfunkel bereits gerufen.

Dein Karfunkel verschwindet während der Beschwörung von Rubin-Ifrit, kehrt danach aber an deine Seite zurück.

-  **Smaragd-Garuda-Beschwörung** — Stufe 90 · Zauber

Du rufst Smaragd-Garuda an deine Seite und lässt sie Windschlag ausführen, was dem Ziel und allen ihn umstehenden Gegnern innerhalb von 5y windbasierten magischen Schaden zufügt.

Angriffswert: 800

Angriffswert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.

Zusatzeffekt: 4 Stapel Windäther

Dauer: 30 Sekunden

Effekt von Windäther: Juwelenschein und Edelglanz werden windbasiert.

Zusatzeffekt: Gewährt dir Garudas Gunst.

Dieser Effekt wird aufgehoben, sobald du ein anderes Beschwörungs-Kommando ausführst.

Bedingung: Smaragd-Arkanum aktiv und Karfunkel bereits gerufen.

Dein Karfunkel verschwindet während der Beschwörung von Smaragd-Garuda, kehrt danach aber an deine Seite zurück.

-  **Topas-Titan-Beschwörung** — Stufe 90 · Zauber

Du rufst Topas-Titan an deine Seite und lässt ihn Gaias Zorn ausführen, was dem Ziel und allen ihn umstehenden Gegnern innerhalb von 5y erdbasierten magischen Schaden zufügt.

Angriffswert: 800

Angriffswert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.

Zusatzeffekt: 4 Stapel Erdäther

Dauer: 30 Sekunden

Effekt von Erdäther: Juwelenschein und Edelglanz werden erdbasiert.

Bedingung: Topas-Arkanum aktiv und Karfunkel bereits gerufen.

Dein Karfunkel verschwindet während der Beschwörung von Topas-Titan, kehrt danach aber an deine Seite zurück.

-  **Miasma-Nova** — Stufe 92 · Fähigkeit · Abklingzeit 1 s

Du führst eine elementneutrale magische Attacke aus.

Angriffswert: 500

Ätherfluss-Kosten: 1

-  **Gleißender Funke** — Stufe 96 · Fähigkeit · Abklingzeit 1 s

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

Angriffswert: 700

Bedingung: Gleißender Funke aktiv

-  **Lux Solaris** — Stufe 100 · Fähigkeit · Abklingzeit 60 s
Du regenerierst eigene LP und die von umstehenden Gruppenmitgliedern.
Heilpotenzial: 500
Bedingung: Lux Solaris aktiv