

Rotmagier (Job)

Inhaltsverzeichnis

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

Zauber-DD · magisch · Primärattribut Intelligenz · ab Stufe 50

Der elegante Degen-Magier aus Stormblood. Verbindet Schwarz- und Weißmagie, tänzelt zwischen Fernzauber und Nahkampf-Finish und bringt zwei Gruppen-Wiederbelebungen mit.

Steckbrief**Rolle:** Zauber-DD (magisch)

Basisklasse: keine

Startstadt: — (Freischaltung in Ul'dah)

Addon: Stormblood

Job ab Stufe: 50 (Quest „Der reisende Rotmagier“)

Freischaltung: Ul'dah – Stufen von Thal

Primärattribut: Intelligenz

Waffe: Rapier (Degen)

Seelenkristall: Seele des Rotmagiers

1 Überblick

Der **Rotmagier** vereint **Schwarz- und Weißmagie**: Er baut über Fernzauber zwei Mana-Farben auf und entlädt sie in einer eleganten **Nahkampf-Kombo** mit dem Degen, bevor er wieder auf Distanz geht.

Er ist sehr mobil, anfangerfreundlich und bringt gleich **zwei** Gruppen-Wiederbelebungen mit — extrem wertvoll, um eine strauchelnde Gruppe zu retten. Ein stilvoller, verlässlicher Allrounder.

2 Basisklasse & Startstadt

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

3 Freischaltung zum Job

- Ein beliebiger Kampf-Job auf **Stufe 50**.

- Job-Quest „**Der reisende Rotmagier**“ in **Ul'dah – Stufen von Thal**. Belohnung: „**Seele des Rotmagiers**“.

HinweisDer Rotmagier startet auf Stufe 50 und wird von dort weitergelevelt.

4 Attribute

Hauptattribut**Intelligenz** (Primärattribut): Das Primärattribut aller Zauber-DD — bestimmt beim Rotmagier 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 Rotmagier braucht kaum Zaubertempo — Kritisch und Direkter Treffer stehen im Vordergrund.

6 Spielstil & Rotation (Grundidee)

6.1 Schwarz- & Weißmana

Über Fernzauber baut der Rotmagier zwei Mana-Balken (Schwarz und Weiß) möglichst gleichmäßig auf. Sind beide gefüllt, startet er seine Nahkampf-Kombo.

6.2 Nahkampf-Finish

Die verketteten Degen-Angriffe entladen das Mana und enden in einem kräftigen Zauber-Finale — danach geht der Rotmagier wieder auf Distanz. Dieser Tanz aus Fern und Nah ist sein Markenzeichen.

6.3 Rettungsanker

Zwei Gruppen-Wiederbelebungen und volle Mobilität machen ihn zum verlässlichsten „Retter“ unter den Castern.

7 Stärken & Schwächen

7.1 Stärken

- Sehr mobil und anfangergefreundlich.
- Zwei Gruppen-Wiederbelebungen — top Utility.
- Eleganter Fern-/Nahkampf-Wechsel.
- Verzeiht Fehler, robuster Schaden.

7.2 Schwächen

- Eigenschaden geringer als beim Schwarzmagier.
- Rotation kann auf Dauer gleichförmig wirken.
- Erst ab Stormblood und Stufe 50 spielbar.

8 Wissenswertes

- Eingeführt mit *Stormblood*; Erbe der Magier von Mhach und Amdapor.
- Startet auf Stufe 50 für den direkten Stormblood-Einstieg.
- Ikonische Job-Farbe: kräftiges Rot.

9 Fertigkeiten

Fertigkeiten des Rotmagier (nach Stufe).

-  **Arret-Stoß** — Stufe 50 · Fähigkeit · Abklingzeit 35 s
Du führst eine physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 180
Maximale Aufladungen: 2
Gemeinsamer Reaktivierungs-Timer mit Körperparade
-  **Corps-a-corps** — Stufe 50 · Fähigkeit · Abklingzeit 35 s
Du schnellst zum Ziel hin und führst eine physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 130
Maximale Aufladungen: 2
Kann nicht während Fessel ausgeführt werden.
-  **Erzblitz** — Stufe 50 · Zauber · Wirkzeit 5 s
Du führst eine blitzbasierte magische Attacke aus.
Attacke-Wert: 360
Zusatzeffekt: +6 Schwarzes Mana
Zusatzeffekt: 50 % Wahrscheinlichkeit für Erzfeuer-bereit
Dauer: 30 Sekunden
-  **Erzblitzra** — Stufe 50 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du führst eine blitzbasierte magische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.
Attacke-Wert: 140
Zusatzeffekt: +7 Schwarzes Mana
-  **Erzfeuer** — Stufe 50 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du führst eine feuerbasierte magische Attacke aus.
Attacke-Wert: 380
Zusatzeffekt: +5 Schwarzes Mana
Bedingung: Erzfeuer-bereit aktiv
-  **Erzstein** — Stufe 50 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du führst eine erdbasierte magische Attacke aus.
Attacke-Wert: 380
Zusatzeffekt: +5 Weißes Mana
Bedingung: Erzstein-bereit aktiv
-  **Erzwind** — Stufe 50 · Zauber · Wirkzeit 5 s
Du führst eine windbasierte magische Attacke aus.
Attacke-Wert: 360
Zusatzeffekt: +6 Weißes Mana
Zusatzeffekt: 50 % Wahrscheinlichkeit für Erzstein-bereit
Dauer: 30 Sekunden
-  **Erzwindra** — Stufe 50 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du führst eine windbasierte magische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.
Attacke-Wert: 140
Zusatzeffekt: +7 Weißes Mana

-  **Fleche** — Stufe 50 · Fähigkeit · Abklingzeit 25 s
Du führst eine physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 480
-  **Körperparade** — Stufe 50 · Fähigkeit · Abklingzeit 35 s
Du führst eine physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 180
Zusatzeffekt: 15y-Sprung zurück
Maximale Aufladungen: 2
Gemeinsamer Reaktivierungs-Timer mit Arret-Stoß
Kann nicht während Fessel ausgeführt werden.
-  **Präparation** — Stufe 50 · Fähigkeit · Abklingzeit 55 s
Du kannst das nächste Erzblißga, Erzwindga oder Impakt sofort ausführen.
Dauer: 20 Sekunden
Zusatzeffekt: Der Attacke-Wert von Impakt ist um 50 erhöht.
Zusatzeffekt: Erfolgreiche Ausführung von Erzblißga und Erzwindga gewährt garantiert Erzfeuer-
bereit beziehungsweise Erzstein-bereit.
Zusatzeffekt: Gewährt dir Noble Aura.
Dauer: 30 Sekunden
Maximale Aufladungen: 2
-  **Redoublement** — Stufe 50 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 100
Kombo-Bedingung: Zwerchhau oder Magischer Zwerchhau
Attacke-Wert: 230
Kommando ändert sich zu Magisches Redoublement, wenn sowohl Schwarzes Mana als auch
Weißes Mana über 15 betragen.
-  **Riposte** — Stufe 50 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 130
Kommando ändert sich zu Magische Riposte, wenn sowohl Schwarzes Mana als auch Weißes Mana
über 20 betragen.
-  **Stoß** — Stufe 50 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke aus.
Attacke-Wert: 170
Zusatzeffekt: Je +2 Schwarzes Mana und Weißes Mana
-  **Zerstreuen** — Stufe 50 · Zauber · Wirkzeit 5 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.
Attacke-Wert: 120
Attacke-Wert bei Präparation: 170
Zusatzeffekt: Je +3 Schwarzes Mana und Weißes Mana
-  **Zwerchhau** — Stufe 50 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 100
Kombo-Bedingung: Riposte oder Magische Riposte
Attacke-Wert: 150
Kommando ändert sich zu Magischer Zwerchhau, wenn sowohl Schwarzes Mana als auch Weißes
Mana über 15 betragen.
-  **Moulinet** — Stufe 52 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke auf die fächerförmig vor dir stehenden Gegner aus.
Attacke-Wert: 60

Kommando ändert sich zu Magischer Moulinet Un, wenn sowohl Schwarzes Mana als auch Weißes Mana über 20 betragen.

-  **Erzvita** — Stufe 54 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du regenerierst LP des Ziels.
Heilpotenzial: 350
-  **Contre Sixte** — Stufe 56 · Fähigkeit · Abklingzeit 45 s
Du führst eine physische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.
Attacke-Wert: 420
-  **Ermutigen** — Stufe 58 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s
Du erhöhst deinen ausgeteilten magischen Schaden um 10 % und den ausgeteilten Schaden der umstehenden Gruppenmitglieder um 5 %.
Dauer: 20 Sekunden
Zusatzeffekt: Gewährt dir Blüte des Mutes.
Dauer: 30 Sekunden
-  **Manafizierung** — Stufe 60 · Fähigkeit · Abklingzeit 110 s
Erhöht kurzzeitig die Reichweite von Magische Riposte, Magischer Zwerchhau und Magisches Redoublement auf 25y.
Dauer: 30 Sekunden
Zusatzeffekt: Verleiht dir 3 Stapel Manafizierte Klinge.
Dauer: 30 Sekunden
Effekt von Manafizierte Klinge: Erlaubt die Ausführung von Magische Riposte, Magischer Zwerchhau, Magisches Redoublement, Magischer Moulinet Un, Magischer Moulinet Deux und Magischer Moulinet Trois, ohne Schwarzes Mana oder Weißes Mana zu verwenden.
Zusatzeffekt: Verleiht Kristallglanz-bereit.
Dauer: 30 Sekunden
Manafizierung unterbricht Kombos.
Nur im Kampf wirksam.
-  **Stoß II** — Stufe 62 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke aus.
Attacke-Wert: 280
Zusatzeffekt: Je +2 Schwarzes Mana und Weißes Mana
-  **Erz-Wiederbeleben** — Stufe 64 · Zauber · Wirkzeit 10 s
Du belebst das Ziel wieder, wonach es für gewisse Zeit unter Schwäche leidet.
-  **Impakt** — Stufe 66 · Zauber · Wirkzeit 5 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.
Attacke-Wert: 210
Attacke-Wert bei Präparation: 260
Zusatzeffekt: Je +3 Schwarzes und Weißes Mana
-  **Reprise** — Stufe 76 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 100
Kommando wird zu Magische Reprise, wenn sowohl Schwarzes Mana als auch Weißes Mana 5 oder mehr betragen.
-  **Erzblitzga** — Stufe 82 · Zauber · Wirkzeit 5 s
Du fügst dem Ziel blitzbasierten magischen Schaden zu.
Attacke-Wert: 440
Zusatzeffekt: +6 Schwarzes Mana
Zusatzeffekt: 50 % Wahrscheinlichkeit für Erzfeuer-bereit
Dauer: 30 Sekunden

-  **Erzwindga** — Stufe 82 · Zauber · Wirkzeit 5 s
Du fügst dem Ziel windbasierten magischen Schaden zu.
Angriff-Wert: 440
Zusatzeffekt: +6 Weißes Mana
Zusatzeffekt: 50 % Wahrscheinlichkeit für Erzstein-bereit
Dauer: 30 Sekunden
-  **Stoß III** — Stufe 84 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke aus.
Angriff-Wert: 360
Zusatzeffekt: Je +2 Schwarzes Mana und Weißes Mana
-  **Magiebarriere** — Stufe 86 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s
Du verringerst den eigenen erlittenen magischen Schaden und den der umstehenden Gruppenmitglieder um 10 % und erhöhst erhaltene Heileffekte um 5 %.
Dauer: 10 Sekunden
-  **Blüte des Mutes** — Stufe 92 · Fähigkeit · Abklingzeit 1 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.
Angriff-Wert: 950
Angriff-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 55 %.
Bedingung: Blüte des Mutes aktiv
-  **Kristallglanz** — Stufe 100 · Fähigkeit · Abklingzeit 1 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.
Angriff-Wert: 1.200
Angriff-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 55 %.
Bedingung: Kristallglanz-bereit aktiv