

Piktomant (Job)

Inhaltsverzeichnis

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

Zauber-DD · magisch · Primärattribut Intelligenz · ab Stufe 80

Der malende Magier aus Dawntrail. Erschafft mit Pinsel und Farbe Kreaturen und Waffen, die real werden — ein verspielter, farbenfroher Caster mit Gruppen-Buff.

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

Basisklasse: keine

Startstadt: — (Freischaltung in Gridania)

Addon: Dawntrail

Job ab Stufe: 80 (Quest „Die Kunst der Piktomantie“)

Freischaltung: Alt-Gridania

Primärattribut: Intelligenz

Waffe: Pinsel & Malstock

Seelenkristall: Seele des Piktomanten

1 Überblick

Der **Piktomant** (engl. Pictomancer) ist der **malende Magier** aus *Dawntrail*: Er erschafft mit Pinsel und Farbe Kreaturen, Waffen und Landschaften, die real werden und in den Kampf eingreifen.

Er ist verspielt, farbenfroh und überraschend mobil, mit einem eingängigen „Vor-Malen und Entfesseln“-Rhythmus. Zudem bringt er einen Gruppen-Schadensbuff mit — Support und Selbstschaden in einem.

2 Basisklasse & Startstadt

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

3 Freischaltung zum Job

- Ein beliebiger Kampf-/Magie-Job auf **Stufe 80**.

- Job-Quest „**Die Kunst der Piktomantie**“ in **Alt-Gridania**. Belohnung: „**Seele des Piktomanten**“.

HinweisDer Piktomant startet auf Stufe 80 und wird von dort weitergelevelt.

4 Attribute

Hauptattribut**Intelligenz** (Primärattribut): Das Primärattribut aller Zauber-DD — bestimmt beim Piktomanten 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 Piktomant setzt vor allem auf Kritisch und Direkter Treffer; Zaubertempo spielt eine untergeordnete Rolle.

6 Spielstil & Rotation (Grundidee)

6.1 Vor-Malen

Außerhalb des Kampfes oder in Ruhephasen „malt“ der Piktomant Motive vor (Kreaturen, Waffen, Landschaft). Diese Vorarbeit lädt seine stärksten Angriffe auf.

6.2 Entfesseln

Im Kampf entfesselt er die gemalten Motive als kräftige Angriffe — ein befriedigender „Laden-und-Abfeuern“-Rhythmus mit viel visuellem Spektakel.

6.3 Gruppen-Buff & Mobilität

Der Piktomant erhöht zeitweise den Gruppenschaden und ist dabei erfreulich mobil — ein moderner Caster, der Support und Eigenschaden verbindet.

7 Stärken & Schwächen

7.1 Stärken

- Verspielter, sehr visueller Stil.
- Bringt einen Gruppen-Schadensbuff mit.
- Überraschend mobil für einen Caster.
- Eingängiger „Laden-und-Entfesseln“-Rhythmus.

7.2 Schwächen

- Erst ab Dawntrail und Stufe 80 spielbar.
- Vor-Malen will vorausgeplant sein.
- Für Optimierer anfangs ungewohnt.

8 Wissenswertes

- Einer von zwei Dawntrail-Jobs (mit der Viper).
- Startet auf Stufe 80 für den direkten Dawntrail-Einstieg.
- Ikonische Job-Farbe: buntes Weiß/Regenbogen.

9 Fertigkeiten

Fertigkeiten des Piktomant (nach Stufe).

-  **Eis in Cyan** — Stufe 80 · Zauber · Wirkzeit 2,3 s · Abklingzeit 3,3 s
Du führst eine eisbasierte magische Attacke aus.
Angriff-Wert: 860
Zusatzeffekt: Gewährt dir Zweite Pikto-Farbe.
Dauer: 30 Sekunden
Bedingung: Subtraktive Palette aktiv
Falls Inszenierung aktiv ist und du dich innerhalb des Wirkradius befindest, wird 1 Stapel verbraucht.
-  **Eisra in Cyan** — Stufe 80 · Zauber · Wirkzeit 2,3 s · Abklingzeit 3,3 s
Du führst eine eisbasierte magische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.
Angriff-Wert: 360
Zusatzeffekt: Gewährt dir Zweite Pikto-Farbe.
Dauer: 30 Sekunden
Bedingung: Subtraktive Palette aktiv
Falls Inszenierung aktiv ist und du dich innerhalb des Wirkradius befindest, wird 1 Stapel verbraucht.
Eigener Reaktivierungs-Timer
Bei Ausführung wird der Reaktivierungs-Timer dieses Kommandos auf alle anderen Waffenfertigkeiten und Magie angewendet.
-  **Feuer in Rot** — Stufe 80 · Zauber · Wirkzeit 1,5 s
Du führst eine feuerbasierte magische Attacke aus.
Angriff-Wert: 490
Zusatzeffekt: Gewährt dir Zweite Pikto-Farbe.
Dauer: 30 Sekunden
Bedingung: Subtraktive Palette nicht aktiv
Falls Inszenierung aktiv ist und du dich innerhalb des Wirkradius befindest, wird 1 Stapel verbraucht.
-  **Feura in Rot** — Stufe 80 · Zauber · Wirkzeit 1,5 s
Du führst eine feuerbasierte magische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.
Angriff-Wert: 180
Zusatzeffekt: Gewährt dir Zweite Pikto-Farbe.
Dauer: 30 Sekunden
Bedingung: Subtraktive Palette nicht aktiv
Falls Inszenierung aktiv ist und du dich innerhalb des Wirkradius befindest, wird 1 Stapel verbraucht.
-  **Hammerstempel** — Stufe 80 · Zauber
Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus, die direkt und kritisch trifft.
Angriff-Wert: 560
Angriff-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 70 %.
Ist ein Effekt aktiv, der deine Rate kritischer oder direkter Treffer steig

Beschwingte Muse, Kratzende Muse oder Beißende Muse.

Maximale Aufladungen: 3

Bedingung: Gemaltes Kreaturen-Element

-  **Malerische Muse** — Stufe 80 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s

Du materialisierst deine piktomantische Landschaft.

Bei bemalter Landschafts-Leinwand ändert sich dieses Kommando zu Sternenmuse.

Bedingung: Im Kampf und gemalte Landschaft

-  **Opus Mognum** — Stufe 80 · Fähigkeit · Abklingzeit 30 s

Du materialisierst deinen piktomantischen Mogry und führst eine elementneutrale magische Attacke auf alle Gegner in gerader Linie vor dir aus.

Attacke-Wert: 1.000

Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 70 %.

Bedingung: Gemalter Mogry

-  **Pikto-Kreatur** — Stufe 80 · Zauber · Wirkzeit 3 s · Abklingzeit 4 s

Du malst ein piktomantisches Element einer Kreatur.

Im Kommandomenü angelegt, ändert sich dieses Kommando zu vier verschiedenen anderen Kommandos, die nacheinander ausgeführt werden: Pikto-Bommel, Pikto-Schwingen, Pikto-Klaue und Pikto-Hauer.

Außerhalb des Kampfes kann der Zauber sofort gewirkt werden.

Bedingung: Gemalte Waffe

-  **Subtraktive Palette** — Stufe 80 · Fähigkeit · Abklingzeit 1 s
Du gewährst dir drei Stapel Subtraktive Palette sowie Invertierung.
Effekt von Invertierung: 1 Stapel Weiße Pikto-Farbe wird in Schwarze Pikto-Farbe umgewandelt.
Bedingung: Subtraktive Palette nicht aktiv
Palettenbalken-Kosten: 50
-  **Tempera-Schicht** — Stufe 80 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s
Du errichstest eine Barriere um dich, die Schaden entsprechend 20 % deiner Maximal-LP absorbiert.
Dauer: 10 Sekunden
Falls die Barriere den vollen Schaden absorbiert, verkürzt du die Reaktivierungszeit dieses Kommandos um 60 Sekunden.
-  **Fette Tempera** — Stufe 88 · Fähigkeit · Abklingzeit 1 s
Du beendest die von dir gewährte Tempera-Schicht und errichstest eine Barriere um dich und Gruppenmitglieder in deiner Nähe, die Schaden entsprechend 10 % der Maximal-LP des Ziels absorbiert.
Dauer: 10 Sekunden
Bedingung: Tempera-Schicht aktiv
Falls deine eigene Barriere den vollen Schaden absorbiert, verkürzt du die Reaktivierungszeit von Tempera-Schicht um 30 Sekunden.
-  **Komet in Schwarz** — Stufe 90 · Zauber · Abklingzeit 3,3 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.
Attacke-Wert: 940
Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 65 %.
Bedingung: Schwarze Pikto-Farbe auf der Palette und Invertierung aktiv
Falls Inszenierung aktiv ist und du dich innerhalb des Wirkradius befindest, wird 1 Stapel verbraucht.
-  **Prismatische Oszillation** — Stufe 92 · Zauber · Wirkzeit 4 s · Abklingzeit 6 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf alle Gegner in gerader Linie vor dir aus.
Attacke-Wert: 1.000
Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 85 %.
Zusatzeffekt: Gewährt dir Weiße Pikto-Farbe.
Maximalstapelzahl: 5
Ist Oszillierender Pinsel aktiv, hat dieses Kommando eine verkürzte Reaktivierungszeit und kann sofort gewirkt werden.
Eigener Reaktivierungs-Timer
Bei Ausführung wird der Reaktivierungs-Timer dieses Kommandos auf alle anderen Waffenfertigkeiten und Magie angewendet.
-  **Sternenprisma** — Stufe 100 · Za