

Thaumaturg (Klasse)

Inhaltsverzeichnis

- [1 Was ist eine Basisklasse?](#)
- [2 Stadt & Gilde](#)
- [3 Vom Basisberuf zum Job](#)
- [4 Attribut](#)
- [5 Spielweise](#)
- [6 Fertigkeiten](#)

Basisklasse in Ul'dah · wird zum Job Schwarzmagier (Stufe 30) · Primärattribut Intelligenz

Der Zerstörungsmagier Ul'dahs und Ausgangspunkt für den Schwarzmagier.

Steckbrief**Art:** Basisklasse

Disziplin: Magier (Disziplin der Magie)

Stadt: Ul'dah

Gilde: Thaumaturgengilde — Ul'dah, Stufen von Thal

Waffe: Stab / Zepter

Primärattribut: Intelligenz

Verfügbar: Stufe 1 (bei der Charaktererstellung in Ul'dah wählbar)

Wird zum Job: Schwarzmagier (ab Stufe 30)

1 Was ist eine Basisklasse?

Der **Thaumaturg** ist eine Basisklasse der Disziplin der Magie. Er wirkt Feuer- und Eiszauber und verwaltet dabei seine MP.

Ab Stufe 30 wird aus dem Thaumaturgen der **Schwarzmagier** — der höchste stationäre Zauberschaden im Spiel.

In *Final Fantasy XIV* beginnt man mit einer Basisklasse. Ab Stufe 30 schaltet man daraus den zugehörigen **Job** frei — eine spezialisierte, kampfstärkere Form mit eigenem Seelenkristall. Ein Charakter kann alle Klassen und Jobs auf demselben Helden erlernen und beliebig wechseln.

2 Stadt & Gilde

Die Thaumaturg-Klasse erlernst du in der **Thaumaturgengilde** — **Ul'dah, Stufen von Thal**. Wer nicht in Ul'dah gestartet ist, reist einfach dorthin und tritt der Gilde bei.

3 Vom Basisberuf zum Job

Bring die Klasse auf **Stufe 30** und schließe ihre Klassenquests ab. Danach steht die Job-Quest bereit, die dir den Seelenkristall verleiht. Sobald du ihn anlegst, wird aus der Klasse der Job:

Führt zum Job [Schwarzmagier](#)

4 Attribut

Primärattribut **Intelligenz** – Bestimmt den magischen Schaden. Kommt über die Ausrüstung. Die Feinabstimmung über Nebenattribute und Materia wird erst auf Job-Ebene wirklich relevant (siehe den verlinkten Job-Eintrag).

5 Spielweise

Der Thaumaturg lernt früh den Wechsel zwischen Feuer (Schaden) und Eis (MP-Regeneration). Genau diesen Element-Kreislauf perfektioniert der Schwarzmagier später.

6 Fertigkeiten

Fertigkeiten der Basisklasse Thaumaturg (Stufe 1–30). Ab dem Jobwechsel kommen die job-spezifischen Fertigkeiten hinzu.

-  **Eis** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du fügst dem Ziel eisbasierten magischen Schaden zu.
Angriff-Wert: 180
Zusatzeffekt: Entfernt Lichtfeuer oder, falls nicht in diesem Status, gewährt Schatteneis.
-  **Feuer** — Stufe 2 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du fügst dem Ziel feuerbasierten magischen Schaden zu.
Angriff-Wert: 180
Zusatzeffekt: Entfernt Schatteneis oder, falls nicht in diesem Status, gewährt Lichtfeuer.
Zusatzeffekt: 40 % Wahrscheinlichkeit, dass Feuga + gewährt wird.
Effekt von Feuga +: Nächstes Feuga kann sofort und ohne MP-Kosten gewirkt werden.
-  **Transposition** — Stufe 4 · Fähigkeit · Abklingzeit 5 s
Du ersetzt deinen Status Lichtfeuer durch eine Stufe Schatteneis oder umgekehrt deinen Status Schatteneis durch eine Stufe Lichtfeuer.
-  **Blitz** — Stufe 6 · Zauber
Du fügst dem Ziel blitzbasierten magischen Schaden zu.
Angriff-Wert: 100
Zusatzeffekt: Blitzschaden über Zeit
Angriff-Wert: 45
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.
-  **Eisra** — Stufe 12 · Zauber · Wirkzeit 3 s
Du führst eine eisbasierte magische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.
Angriff-Wert: 80
Zusatzeffekt: Entfernt Lichtfeuer und gewährt dir die Maximalstapelzahl von Schatteneis.
-  **Kollaps** — Stufe 15 · Zauber
Du führst eine elementneutrale magische Attacke aus.
Angriff-Wert: 100
Zusatzeffekt: 20 % Wahrscheinlichkeit für doppelten Schaden
-  **Feura** — Stufe 18 · Zauber · Wirkzeit 3 s
Du fügst dem Ziel und den Gegnern in seiner Nähe feuerbasierten magischen Schaden zu.
Angriff-Wert: 80
Zusatzeffekt: Entfernt Schatteneis und gewährt dir die Maximalstapelzahl von Lichtfeuer.

-  **Blitzra** — Stufe 26 · Zauber
Du fügst dem Ziel und den Gegnern in seiner Nähe blitzbasierten magischen Schaden zu.
Angriff-Wert: 60
Zusatzeffekt: Blitzschaden über Zeit
Angriff-Wert: 30
Dauer: 18 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.
-  **Mana-Schild** — Stufe 30 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s
Du errichtest eine Barriere um dich, die insgesamt 30 % deiner Maximal-LP an Schaden absorbiert.
Dauer: 20 Sekunden
-  **Feuga** — Stufe 35 · Zauber · Wirkzeit 3,5 s
Du fügst dem Ziel feuerbasierten magischen Schaden zu.
Angriff-Wert: 290
Zusatzeffekt: Entfernt Schatteneis und gewährt dir die Maximalstapelzahl von Lichtfeuer.
-  **Äthermanipulation** — Stufe 50 · Fähigkeit · Abklingzeit 10 s
Du bewegst dich augenblicklich vor ein anvisiertes Gruppenmitglied hin.
Kann nicht während Fessel ausgeführt werden.