

Hermetiker (Klasse)

Inhaltsverzeichnis

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

Basisklasse in Limsa Lominsa · wird zum Job Beschwörer/Gelehrter (Stufe 30) · Primärattribut Intelligenz

Der gelehrte Magier Limsa Lominsas — einzigartig, weil er zu ZWEI Jobs führt: Beschwörer und Gelehrter.

Steckbrief**Art:** Basisklasse

Disziplin: Magier (Disziplin der Magie)

Stadt: Limsa Lominsa

Gilde: Hermetikergilde — Limsa Lominsa, Untere Decks

Waffe: Foliant (Grimoire)

Primärattribut: Intelligenz

Verfügbar: Stufe 1 (bei der Charaktererstellung in Limsa Lominsa wählbar)

Wird zum Job: Beschwörer, Gelehrter (ab Stufe 30)

1 Was ist eine Basisklasse?

Der **Hermetiker** (Arkanist) ist eine Basisklasse der Disziplin der Magie. Er kämpft mit einem Foliant und arkaner Geometrie.

Eine Besonderheit: Der Hermetiker führt zu **zwei** Jobs — ab Stufe 30 kann man ihn zum **Beschwörer** (Zauber-DD) oder zum **Gelehrten** (Heiler) machen. Beide Jobs sind mit demselben Charakter spielbar.

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 Hermetiker-Klasse erlernst du in der **Hermetikergilde — Limsa Lominsa, Untere Decks**. Wer nicht in Limsa Lominsa 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 [Beschwörer](#) [Gelehrter](#)

Der Hermetiker ist der einzige Basisberuf, der zu zwei Jobs führt — du entscheidest je nach angelegtem Seelenkristall, ob du Beschwörer oder Gelehrter spielst.

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 Hermetiker kombiniert Punktschaden mit einem herbeigerufenen Begleiter. Diese Doppel-Natur spiegelt sich in seinen beiden Jobs: der Beschwörer setzt auf Primae und Schaden, der Gelehrte auf eine Fee und Schilde.

6 Fertigkeiten

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

-  **Ruin** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 1,5 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke aus.
Attacke-Wert: 240
-  **Karfunkel-Beschwörung** — Stufe 2 · Zauber · Wirkzeit 1,5 s
Du rufst ein Karfunkel an deine Seite.
-  **Schimmerschild** — Stufe 2 · Fähigkeit · Abklingzeit 60 s
Du lässt dein gerufenes Karfunkel Schimmerschild ausführen und es damit eine Barriere um dich errichten, die Schaden in Höhe von 20 % deiner Maximal-LP absorbiert.
Dauer: 30 Sekunden
Maximale Aufladungen: 2
Bedingung: Karfunkel ist bereits gerufen.
-  **Physick** — Stufe 4 · Zauber · Wirkzeit 1,5 s
Du regenerierst LP des Ziels.
Heilpotenzial: 400
-  **Ätherinfusion** — Stufe 6 · Zauber · Abklingzeit 60 s
Du gewährst dir selbst eine Ätherinfusion und erhöhst damit den Attacke-Wert von Ruin, Ruinra und Ruinga um 50, und den von Elementarkorona um 20.
Dauer: 15 Sekunden
Zusatzeffekt: Rubin-Arkanum, Topas-Arkanum, Smaragd-Arkanum
Bedingung: Im Kampf und Karfunkel ist bereits gerufen.
Eigener Reaktivierungs-Timer
-  **Juwelenschein** — Stufe 6 · Zauber · Wirkzeit 2,5 s
Du führst das deinem momentan aktivem Äther entsprechende Kommando aus.
Bei Feueräther: Kommando ändert sich zu feuerbasierter magischer Attacke auf ein Einzelziel.
Bei Erdäther: Kommando ändert sich zu erdbasierter magischer Attacke auf ein Einzelziel.
Bei Windäther: Kommando ändert sich zu windbasierter magischer Attacke auf ein Einzelziel.
-  **Rubin-Beschwörung** — Stufe 6 · Zauber
Du rufst dein Rubin-Karfunkel an deine Seite und lässt es Rubinfunkeln ausführen, was es zum Ziel schnellen lässt und ihm feuerbasierten magischen Schaden zufügt.
Attacke-Wert: 400
Zusatzeffekt: 2 Stapel Feueräther
Dauer: 30 Sekunden
Effekt von Feueräther: Juwelenschein und Edelglanz werden feuerbasiert.
Bedingung: Rubin-Arkanum aktiv und Karfunkel bereits gerufen.

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

-  **Energieentzug** — Stufe 10 · Fähigkeit · Abklingzeit 60 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke aus.
Attacke-Wert: 200
Zusatzeffekt: 2 Stapel Ätherfluss
Zusatzeffekt: Rand des Ruins
Dauer: 60 Sekunden
Gemeinsamer Reaktivierungs-Timer mit Energiesiphon
-  **Schwäre** — Stufe 10 · Fähigkeit · Abklingzeit 1 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke aus.
Attacke-Wert: 340
Ätherfluss-Kosten: 1
-  **Resuszipation** — Stufe 12 · Zauber · Wirkzeit 8 s
Du belebst das Ziel wieder, wonach es für gewisse Zeit unter Schwäche leidet.
-  **Topas-Beschwörung** — Stufe 15 · Zauber
Du rufst dein Topas-Karfunkel an deine Seite und lässt es Topasfunkeln ausführen, was es zum Ziel schnellen lässt und ihm erdbasierten magischen Schaden zufügt.
Attacke-Wert: 400
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-Karfunkel, kehrt danach aber an deine Seite zurück.
-  **Smaragd-Beschwörung** — Stufe 22 · Zauber
Du rufst dein Smaragd-Karfunkel an deine Seite und lässt es Smaragdfunkeln ausführen, was es zum Ziel schnellen lässt und ihm windbasierten magischen Schaden zufügt.
Attacke-Wert: 400
Zusatzeffekt: 4 Stapel Windäther
Dauer: 30 Sekunden
Effekt von Windäther: Juwelenschein und Edelglanz werden windbasiert.
Bedingung: Smaragd-Arkanum aktiv und Karfunkel bereits gerufen.
Dein Karfunkel verschwindet während der Beschwörung von Smaragd-Karfunkel, kehrt danach aber an deine Seite zurück.
-  **Edelglanz** — Stufe 26 · Zauber · Wirkzeit 2,5 s
Du führst das deinem momentan aktivem Äther entsprechende Kommando aus.
Bei Feueräther: Kommando ändert sich zu feuerbasierter magischer Attacke auf mehrere Ziele.
Bei Erdäther: Kommando ändert sich zu erdbasierter magischer Attacke auf mehrere Ziele.
Bei Windäther: Kommando ändert sich zu windbasierter magischer Attacke auf mehrere Ziele.
-  **Elementarkorona** — Stufe 26 · Zauber · Wirkzeit 1,5 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.
Attacke-Wert: 100
-  **Ruinra** — Stufe 30 · Zauber · Wirkzeit 1,5 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke aus.
Attacke-Wert: 270