

Paladin (Job)

Inhaltsverzeichnis

- [1 Überblick](#)
- [2 Basisklasse & Startstadt](#)
- [3 Freischaltung zum Job](#)
- [4 Attribute](#)
- [5 Welche Materia lohnen sich?](#)
- [6 Spielstil & Rotation \(Grundidee\)](#)
 - [6.1 Zwei Herzen](#)
 - [6.2 Burst & magische Phase](#)
 - [6.3 Beschützer](#)
- [7 Stärken & Schwächen](#)
 - [7.1 Stärken](#)
 - [7.2 Schwächen](#)
- [8 Wissenswertes](#)
- [9 Fertigkeiten](#)

Tank · Verteidiger · Primärattribut Stärke · ab Stufe 30

Der Ritter mit Schwert und Schild — der schützende Fels der Gruppe. Von allen Tanks besitzt der Paladin die stärksten Werkzeuge, um einzelne Verbündete und die ganze Gruppe vor Schaden zu bewahren, und ist damit ein idealer Einstiegs-Tank.

Steckbrief**Rolle:** Tank (Verteidiger)

Basisklasse: Gladiator

Startstadt: Ul'dah

Gilde: Gladiatorengilde — Ul'dah, Stufen von Thal

Job ab Stufe: 30 (Quest „Paladins Eid“)

Primärattribut: Stärke

Waffe: Einhandschwert & Schild

Seelenkristall: Seele des Paladins

1 Überblick

Der **Paladin** ist ein **Tank**: Er zieht die Aufmerksamkeit der Gegner auf sich, hält Angriffen stand und teilt im richtigen Moment Verteidigungshilfen aus. Bewaffnet mit Einhandschwert und Schild verkörpert er die klassische Ritter-Fantasie.

Unter den vier Tanks gilt der Paladin als der **schützende Support-Tank**: Er kann Schaden von Verbündeten übernehmen, der Gruppe Schilde geben und besitzt die stärksten Notfall-Fähigkeiten im Spiel. Sein ruhiger Rhythmus macht ihn zur beliebten Empfehlung für alle, die zum ersten Mal tanken.

2 Basisklasse & Startstadt

Der Paladin beginnt als **Gladiator**. Wer den Gladiator als Startklasse wählt, startet in **Ul'dah**; die Gladiatorengilde liegt dort im Bereich *Stufen von Thal*. Für die Klasse gibt es keine Voraussetzungen — jeder Charakter kann sie später über die Gilde erlernen.

Zur Basisklasse Mehr zur Ausgangsklasse: [Gladiator](#)

3 Freischaltung zum Job

- Gladiator auf **Stufe 30** und alle Gladiator-Klassenquests bis Stufe 30 (letzte: „Sylphenmanagement“).
- Danach Job-Quest „**Paladins Eid**“ bei **Lulutsu** in der Gladiatorengilde (Ul'dah – Stufen von Thal). Belohnung: Seelenkristall „**Seele des Paladins**“.

HinweisDer Seelenkristall muss angelegt werden — erst dann wird aus dem Gladiator ein Paladin.

4 Attribute

Hauptattribut**Stärke** (Primärattribut): Bestimmt die Angriffskraft und damit den Großteil des Schadens. Kommt über Waffe und Rüstung automatisch mit.

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 auf den Einzelschlag).

Entschlossenheit – Erhöht pauschal allen ausgeteilten Schaden und alle Heilung.

Schnelligkeit – Verkürzt die globale Abklingzeit (GCD). Für Tanks meist unerwünscht — Ziel ist die Basis-GCD von 2,50 s.

Standhaftigkeit – Tank-exklusiv: leicht mehr ausgeteilter und leicht weniger erlittener Schaden. Skaliert allerdings schwach.

5 Welche Materia lohnen sich?

Materia-Priorität1. Kritische Trefferwertung · 2. Direkte Trefferwertung · 3. Entschlossenheit · (Standhaftigkeit nur für mehr Überlebarkeit) · Schnelligkeit meiden (Ziel-GCD 2,50 s)

Grundregel für alle Tanks: Man überlebt durch den Fähigkeiten-Werkzeugkasten, nicht durch Standhaftigkeit. Im Endgame meldet man daher auf Schaden. Ein, zwei Standhaftigkeits-Materia für ein sichereres Gefühl sind im normalen Inhalt aber völlig in Ordnung — der Schadensverlust ist vernachlässigbar. Hauptattribut-Materia lohnt praktisch nie, da das Primärattribut über die Ausrüstung kommt.

6 Spielstil & Rotation (Grundidee)

6.1 Zwei Herzen

Der Grundrhythmus ist die Nahkampfkombi **Vortexschnitt ? Donnerklinge ? Königsklinge**, die nebenbei die **Eid-Anzeige** füllt. Ist sie gefüllt, wird daraus Verteidigung — etwa **Schiltron** (Selbstschutz) oder **Intervention** (Schutz für einen Verbündeten).

6.2 Burst & magische Phase

Im Schadensfenster zündest du **Verwegenheit** (+25 % phys. Schaden) zusammen mit **Requiescat**. Requiescat schaltet die **magische Phase** frei: Zauber ohne Wirkzeit, Höhepunkt ist die **Confiteor**-Kombi — praktisch, wenn du kurz auf Distanz gehen musst.

6.3 Beschützer

Der Paladin hat die stärksten Schutz-Werkzeuge: Schaden von Verbündeten umleiten (Deckung), Gruppenschild (Heiliger Quell), starke Frontal-Reduktion (Passage der Waffen) und mit **Heiliger Boden** eine vollständige Unverwundbarkeit.

7 Stärken & Schwächen

7.1 Stärken

- Bester Schutz für Gruppe und Einzelne aller Tanks.
- Schaden auch auf Distanz über die magische Phase.
- Sehr anfängerfreundlich, verzeihender Rhythmus.
- Hervorragende „Rette-die-Gruppe“-Werkzeuge.

7.2 Schwächen

- Grundrhythmus zwischen den Bursts eher schlicht.
- Maximum erst mit präzisiertem Timing der magischen Phase.
- Weniger Selbstheilung als der Krieger.

8 Wissenswertes

- Einer der beiden „ursprünglichen“ Tanks aus *A Realm Reborn* (mit dem Krieger).
- Thematisch: Eid, Schutz, Pflicht — Herkunft aus der Sultansgarde von Ul'dah.
- Ikonische Job-Farbe: helles Cyan-Blau.

9 Fertigkeiten

Job-Fertigkeiten des Paladin (ab dem Jobwechsel). Die Grundlagen liefert die Basisklasse Gladiator.

-  **Selbsterhaltungstrieb** — Stufe 30 · Fähigkeit · Abklingzeit 30 s
Du führst eine physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 270
Zusatzeffekt: MP werden regeneriert.
-  **Schiltron** — Stufe 35 · Fähigkeit · Abklingzeit 5 s
Du verringerst deinen erlittenen Schaden um 15 %.
Dauer: 6 Sekunden
Eidbalken-Kosten: 50
-  **Protuberanz** — Stufe 40 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.
Attacke-Wert: 100
Kombo-Bedingung: Eklipse
Attacke-Wert: 220
Zusatzeffekt: Erhöhte Feindseligkeit
Bonus: MP-Regeneration
Bonus: Gewährt dir Göttliche Gunst.
Dauer: 30 Sekunden
Effekt von Göttliche Gunst: Der nächste Heilige Geist oder Heilige Kreis kann sofort gewirkt werden und hat einen erhöhten Attacke-Wert.
-  **Deckung** — Stufe 45 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s
Du nimmst allen Schaden auf dich, der ein anderes Gruppenmitglied treffen sollte.
Dauer: 12 Sekunden
Eidbalken-Kosten: 50
Bedingung: Du darfst höchstens 20 Yalme entfernt sein. Bei manchen Attacken nicht wirksam.
-  **Heiliger Boden** — Stufe 50 · Fähigkeit · Abklingzeit 420 s
Du bist gegen fast alle Attacken unverwundbar.
Dauer: 10 Sekunden
-  **Bollwerk** — Stufe 52 · Fähigkeit · Abklingzeit 90 s
Du blockst alle erlittenen Attacken.
Dauer: 10 Sekunden

-  **Ausweiden** — Stufe 54 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 700
Bedingung: Gewetzte Klinge aktiv
-  **Heiliger Quell** — Stufe 56 · Fähigkeit · Abklingzeit 90 s
Du errichstest eine Barriere um alle Mitglieder in deiner Nähe.
Wirkung der Barriere: Schaden in Höhe von 10 % deiner Maximal-LP wird neutralisiert.
Dauer: 30 Sekunden
Zusatzeffekt: Regeneriert LP des Ziels.
Heilpotenzial: 400
-  **Klemenz** — Stufe 58 · Zauber · Wirkzeit 1,5 s
Du regenerierst LP des Ziels.
Heilpotenzial: 1.000
Zusatzeffekt: Wenn das Ziel ein Gruppenmitglied ist, regenerierst auch du 50 % der bei dem Ziel regenerierten LP.
-  **Königsklinge** — Stufe 60 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 200
Kombo-Bedingung: Donnerklinge
Attacke-Wert: 460
Bonus: Gewährt dir Königliche Erhabenheit.
Dauer: 30 Sekunden
Bonus: Gewährt dir Göttliche Gunst.
Dauer: 30 Sekunden
Effekt von Göttliche Gunst: Der nächste Heilige Geist oder Heilige Kreis kann sofort gewirkt werden und hat einen erhöhten Attacke-Wert.
-  **Intervention** — Stufe 62 · Fähigkeit · Abklingzeit 10 s
Du verringerst den erlittenen Schaden des Ziels um 10 %.
Dauer: 8 Sekunden
Zusatzeffekt: Die Wirkung ist um weitere 10 % erhöht, falls Schutzwall oder Heilige Wacht bei dir aktiv ist.
Zusatzeffekt: Gewährt dem Ziel Trutz des Ritters.
Dauer: 4 Sekunden
Effekt von Trutz des Ritters: Verringert erlittenen Schaden um 10 %.
Zusatzeffekt: Gewährt dem Ziel Schutz des Ritters.
Dauer: 12 Sekunden
Effekt von Schutz des Ritters: Regeneriert stetig LP des Ziels.
Heilpotenzial: 250
Eidbalken-Kosten: 50
-  **Heiliger Geist** — Stufe 64 · Zauber · Wirkzeit 1,5 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke aus.
Attacke-Wert: 400
Attacke-Wert bei Göttliche Gunst: 500
Attacke-Wert bei Requiescat: 700
Sind sowohl Göttliche Gunst als auch Requiescat aktiv, so wird der Effekt von Göttliche Gunst vorrangig ausgelöst.
Zusatzeffekt: Regeneriert eigene LP.
Heilpotenzial: 400
-  **Einschreiten** — Stufe 66 · Fähigkeit · Abklingzeit 30 s
Du schnellst zum Ziel hin und führst eine physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 150

Maximale Aufladungen: 2

Kann nicht während Fessel ausgeführt werden.

-  **Requiescat** — Stufe 68 · Fähigkeit · Abklingzeit 60 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke aus.
Attacke-Wert: 320
Zusatzeffekt: Gewährt 4 Stapel Requiescat.
Dauer: 30 Sekunden
Effekt von Requiescat: Zauber können sofort gewirkt werden.
Darüber hinaus erhöht sich der Attacke-Wert von Heiliger Geist, Heiliger Kreis, sowie von Confiteor und dessen Kombo-Kommandos.
Zusatzeffekt: Confiteor
Dauer: 30 Sekunden
-  **Waffengang** — Stufe 70 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s
Du errichst einen Schild, der erlittenen Schaden im fächerförmig hinter dir liegenden Bereich verringert. Deine Blockrate ist 100 % und der erlittene Schaden von Gruppenmitgliedern im Bereich hinter dir ist um 15 % verringert.
Dauer: 18 Sekunden
Unterbindet Auto-Attacke.
Effekt endet bei Bewegung, Umdrehen oder Ausführen eines Kommandos.
-  **Heiliger Kreis** — Stufe 72 · Zauber · Wirkzeit 1,5 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.
Attacke-Wert: 100
Attacke-Wert bei Göttliche Gunst: 250
Attacke-Wert bei Requiescat: 350
Sind sowohl Göttliche Gunst als auch Requiescat aktiv, so wird der Effekt von Göttliche Gunst vorrangig ausgelöst.
Zusatzeffekt: Regeneriert eigene LP.
Heilpotenzial: 400
-  **Absolution** — Stufe 76 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 460
Zusatzeffekt: MP-Regeneration
Zusatzeffekt: Gewährt dir Gnadenerfüllt.
Dauer: 30 Sekunden
Bedingung: Königliche Erhabenheit aktiv
-  **Confiteor** — Stufe 80 · Zauber
Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.
Attacke-Wert: 500
Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 60 %.
Attacke-Wert bei Requiescat: 1.000
Zusatzeffekt: Regeneriert eigene LP.
Heilpotenzial: 400
Bedingung: Confiteor aktiv
-  **Heiliges Schiltron** — Stufe 82 · Fähigkeit · Abklingzeit 5 s
Du verringerst deinen erlittenen Schaden um 15 %.
Dauer: 8 Sekunden
Zusatzeffekt: Gewährt dir Trutz des Ritters.
Dauer: 4 Sekunden
Effekt von Trutz des Ritters: Verringert erlittenen Schaden um 15 %.
Zusatzeffekt: Gewährt dir Schutz des Ritters.
Dauer: 12 Sekunden
Effekt von Schutz des Ritters: Regeneriert stetig LP des Ziels.

Heilpotenzial: 250

Eidbalken-Kosten: 50

-  **Expiacion** — Stufe 86 · Fähigkeit · Abklingzeit 30 s
Du führst eine physische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.
Attacke-Wert: 450
Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 60 %.
Zusatzeffekt: MP werden regeneriert.
-  **Heilige Wacht** — Stufe 92 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s
Du verringerst erlittenen Schaden um 40 %.
Dauer: 15 Sekunden
Zusatzeffekt: Errichtet eine Barriere um dich, die Schaden entsprechend einem Heilpotenzial von 1.000 absorbiert.
Dauer: 15 Sekunden
-  **Imperator** — Stufe 96 · Fähigkeit · Abklingzeit 60 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.
Attacke-Wert: 580
Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 60 %
Zusatzeffekt: Du verleihst dir 4 Stapel Requiescat.
Dauer: 30 Sekunden
Effekt von Requiescat: Zauber können sofort gewirkt werden.
Darüber hinaus erhöht sich der Attacke-Wert von Heiliger Geist, Heiliger Kreis, sowie von Confiteor und dessen Kombo-Kommandos.
Zusatzeffekt: Gewährt dir Confiteor.
Dauer: 30 Sekunden