

Krieger (Job)

Inhaltsverzeichnis

- [1 Überblick](#)
- [2 Basisklasse & Startstadt](#)
- [3 Freischaltung zum Job](#)
- [4 Attribute](#)
- [5 Welche Materia lohnen sich?](#)
- [6 Spielstil & Rotation \(Grundidee\)](#)
 - [6.1 Zorn & Selbstheilung](#)
 - [6.2 Burstfenster](#)
 - [6.3 Robust in der Not](#)
- [7 Stärken & Schwächen](#)
 - [7.1 Stärken](#)
 - [7.2 Schwächen](#)
- [8 Wissenswertes](#)
- [9 Fertigkeiten](#)

Tank · Verteidiger · Primärattribut Stärke · ab Stufe 30

Der berserkerhafte Axtkämpfer aus Limsa Lominsa. Wo der Paladin schützt, hält sich der Krieger vor allem selbst am Leben — durch rohe Selbstheilung mitten im Getümmel.

SteckbriefRolle: Tank (Verteidiger)

Basisklasse: Marodeur

Startstadt: Limsa Lominsa

Gilde: Marodeurgilde — Limsa Lominsa, Oberdecks

Job ab Stufe: 30 (Quest „Stolz und Pflicht“)

Primärattribut: Stärke

Waffe: Streitaxt (Großaxt)

Seelenkristall: Seele des Kriegers

1 Überblick

Der **Krieger** schwingt eine gewaltige Streitaxt und ist der **selbstheilende Tank**. Über seine Ressource („Zorn“) verwandelt er ausgeteilten Schaden in kräftige Selbstheilungen und derbe Schläge.

Er ist robust, einfach zu lernen und in Notlagen extrem zäh — ideal für alle, die lieber offensiv tanken. Auch beim Leveln und in Solo-Inhalten glänzt er durch seine Selbstständigkeit.

2 Basisklasse & Startstadt

Der Krieger beginnt als **Marodeur**. Wer als Marodeur startet, beginnt in **Limsa Lominsa**; die Marodeurgilde liegt in den *Oberdecks*. Keine Voraussetzungen für die Klasse selbst.

Zur BasisklasseMehr zur Ausgangsklasse: [Marodeur](#)

3 Freischaltung zum Job

- Marodeur auf **Stufe 30** und die Marodeur-Klassenquests bis Stufe 30.

- Danach Job-Quest „**Stolz und Pflicht**“ in der Marodeurgilde (Limsa Lominsa – Oberdeck). Belohnung: „**Seele des Kriegers**“.

Hinweis: Seelenkristall anlegen, dann wird aus dem Marodeur ein Krieger.

4 Attribute

Hauptattribute **Stärke** (Primärattribut): Bestimmt Angriffskraft und Schaden. 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-Priorität 1. 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 Zorn & Selbstheilung

Angriffe erzeugen die Ressource „Zorn“. Du kannst sie in einen kräftigen Schlag verwandeln — oder in eine starke Selbstheilung. Dadurch bleibt der Krieger auch ohne Heiler-Fokus lange auf den Beinen.

6.2 Burstfenster

In festen Abständen öffnet der Krieger ein Schadensfenster (Buff-Zeit) und feuert seine stärksten Angriffe hintereinander ab. Der Rhythmus ist geradlinig und verzeiht Fehler.

6.3 Robust in der Not

Neben den üblichen Tank-Cooldowns hat der Krieger einen der besten Notfall-Knöpfe: eine Fähigkeit, die ihn hochheilt und kurzzeitig sehr zäh macht — perfekt, wenn es eng wird.

7 Stärken & Schwächen

7.1 Stärken

- Beste Selbstheilung aller Tanks — sehr zäh und selbstständig.
- Einfacher, geradliniger Rhythmus.
- Stark beim Leveln und in Solo-Inhalten.
- Kräftige Burst-Fenster.

7.2 Schwächen

- Weniger Gruppen-Schutz-Werkzeuge als Paladin oder Dunkelritter.
- Außerhalb des Burst-Fensters etwas eintönig.
- Nur Nahkampf — keine Distanz-Option.

8 Wissenswertes

- Aus der Marodeurgilde von Limsa Lominsa (Piraten- und Seefahrer-Tradition).
- Der zweite „ursprüngliche“ Tank aus *A Realm Reborn*.
- Ikonische Job-Farbe: kräftiges Rot.

9 Fertigkeiten

Job-Fertigkeiten des Krieger (ab dem Jobwechsel). Die Grundlagen liefert die Basisklasse Marodeur.

-  **Tier in dir** — Stufe 35 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 330
Urkraftbalken-Kosten: 50
-  **Mithril-Gewitter** — Stufe 40 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.
Attacke-Wert: 100
Kombo-Bedingung: Kahlrodung
Attacke-Wert: 140
Zusatzeffekt: Erhöhte Feindseligkeit
Bonus: Gewährt dir Tosender Sturm.
Dauer: 30 Sekunden
Effekt von Tosender Sturm: Ausgeteilter Schaden ist um 10 % erhöht.
Ist dieser Status bereits aktiv, wird er um 30 Sekunden verlängert (max. 60 Sekunden).
Bonus: Urkraftbalken füllt sich um 20.
-  **Kreiselklinge** — Stufe 45 · Waffenfertigkeit
Du führst eine Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.
Attacke-Wert: 160
Urkraftbalken-Kosten: 50
-  **Schlachtruf** — Stufe 50 · Fähigkeit · Abklingzeit 60 s
Du füllst den Urkraftbalken um 50.
Zusatzeffekt: Gewährt dir Saat des Chaos.
Dauer: 30 Sekunden
Effekt von Saat des Chaos: Ist dein Urkraftbalken um min. 50 gefüllt, ändert sich Niedermähen zu Inneres Chaos und Dezimieren zu Chaosklinge.
Maximale Aufladungen: 2
Nur im Kampf wirksam.
-  **Niedermähen** — Stufe 54 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 580
Ist Saat des Chaos aktiv, ändert sich das Kommando zu Inneres Chaos, sofern dein Urkraftbalken um min. 50 gefüllt ist.
Urkraftbalken-Kosten: 50
-  **Urinstinkt** — Stufe 56 · Fähigkeit · Abklingzeit 25 s
Du verringerst deinen erlittenen Schaden um 10 %.
Dauer: 6 Sekunden
Zusatzeffekt: Jede deiner erfolgreich ausgeführten Waffenfertigkeiten regeneriert eigene LP.
Heilpotenzial: 400

- Gemeinsamer Reaktivierungs-Timer mit Urflackern
-  **Äquilibrium** — Stufe 58 · Fähigkeit · Abklingzeit 60 s
 Du regenerierst einen Teil deiner LP.
 Heilpotenzial: 1.200
 Zusatzeffekt: Regeneriert stetig eigene LP.
 Heilpotenzial: 200
 Dauer: 15 Sekunden
 -  **Dezimieren** — Stufe 60 · Waffenfertigkeit
 Du führst eine physische Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.
 Attacke-Wert: 180
 Ist Saat des Chaos aktiv, ändert sich das Kommando zu Chaosklinge, sofern der Urkraftbalken um min. 50 gefüllt ist.
 Urkraftbalken-Kosten: 50
 -  **Sturmlauf** — Stufe 62 · Fähigkeit · Abklingzeit 30 s
 Du schnellst zum Ziel hin und führst eine physische Attacke aus.
 Attacke-Wert: 150
 Maximale Aufladungen: 3
 Kann nicht während Fessel ausgeführt werden.
 -  **Umsturz** — Stufe 64 · Fähigkeit · Abklingzeit 30 s
 Du führst eine physische Attacke aus.
 Attacke-Wert: 420
 Gemeinsamer Reaktivierungs-Timer mit Orogenese
 -  **Abschütteln** — Stufe 68 · Fähigkeit · Abklingzeit 90 s
 Du errichtest eine Barriere um dich und umstehende Gruppenmitglieder, die Schaden in der Höhe von 15 % der Maximal-LP des Ziels absorbiert.
 Falls Kampfrausch, Verdammnis oder Urimpuls aktiv sind, werden diese Status entfernt und dafür die Wirkung der Barriere für jeden entfernten Status um 2 % erhöht.
 Dauer: 30 Sekunden
 Zusatzeffekt: Regeneriert stetig LP der Ziele.
 Heilpotenzial: 100
 Dauer: 15 Sekunden
 Zusatzeffekt: Eigene LP und die von umstehenden Gruppenmitgliedern werden regeneriert.
 Heilpotenzial: 300
 -  **Urbefreiung** — Stufe 70 · Fähigkeit · Abklingzeit 60 s
 Du gewährst dir drei Stapel Urbefreiung.
 Dauer: 15 Sekunden
 Effekt von Urbefreiung: Niedermähen und Dezimieren treffen direkt und kritisch und verringern den Urkraftbalken nicht.
 Ist ein Effekt aktiv, der deine Rate kritischer oder direkter Treffer steigert, erhöht sich auch der Attacke-Wert.
 Zusatzeffekt: Gewährt dir Urgewalt.
 Dauer: 15 Sekunden
 Effekt von Urgewalt: Du bist immun gegen Betäubung, Schlaf, Fessel, Gewicht und fast alle Rückstoß- und Heranzieheffekte.
 Zusatzeffekt: Tosender Sturm ist um 10 Sekunden verlängert (maximal 60 Sekunden)
 Zusatzeffekt: Gewährt dir Brachiale Gewalt.
 Dauer: 30 Sekunden
 Zusatzeffekt: Verleiht für jedes erfolgreich ausgeführte Niedermähen oder Dezimieren...
 -  **Urflackern** — Stufe 76 · Fähigkeit · Abklingzeit 25 s
 Du erhältst Urflackern und das anvisierte Gruppenmitglied Urglimmen.
 Dauer: 8 Sekunden

Effekt von Urflackern: Jede deiner erfolgreich ausgeführten Waffenfertigkeiten regeneriert deine LP.

Heilpotenzial: 400

Effekt von Urglimmen: Regeneration von 100 % der durch Urflackern regenerierten LP und Reduktion des erlittenen Schadens um 10 %.

Zusatzeffekt: Blutgeruch

Dauer: 4 Sekunden

Effekt von Blutgeruch: Verringert erlittenen Schaden um 10 %.

Zusatzeffekt: Gewährt dir Jagdtrieb und errichtet eine Barriere um dich, die Schaden entsprechend einem Heilpotenzial von 400 absorbiert.

Dauer: 20 Sekunden

Nicht auf sich selbst anwendbar.

Gemeinsamer Reaktivierungs-Timer mit Urimpuls

-  **Urimpuls** — Stufe 82 · Fähigkeit · Abklingzeit 25 s

Du verringerst deinen erlittenen Schaden um 10 %.

Dauer: 8 Sekunden

Zusatzeffekt: Jede deiner erfolgreich ausgeführten Waffenfertigkeiten regeneriert deine LP.

Heilpotenzial: 400

Zusatzeffekt: Gewährt dir Blutgeruch.

Dauer: 4 Sekunden

Effekt von Blutgeruch: Verringert erlittenen Schaden um 10 %.

Zusatzeffekt: Gewährt dir Jagdtrieb und errichtet eine Barriere um dich, die Schaden entsprechend einem Heilpotenzial von 400 absorbiert.

Dauer: 20 Sekunden

Gemeinsamer Reaktivierungs-Timer mit Urflackern

-  **Orogenese** — Stufe 86 · Fähigkeit · Abklingzeit 30 s

Du führst eine physische Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.

Attacke-Wert: 150

Gemeinsamer Reaktivierungs-Timer mit Umsturz

-  **Brachiale Gewalt** — Stufe 90 · Waffenfertigkeit

Du führst eine Sprung-Attacke aus, die direkt und kritisch trifft, und fügst dem Ziel und den Gegnern in seiner Nähe physischen Schaden zu.

Attacke-Wert: 720

Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.

Ist ein Effekt aktiv, der deine Rate kritischer oder direkter Treffer steigert, erhöht sich auch der Attacke-Wert.

Zusatzeffekt: Gewährt dir Ruinator.

Dauer: 20 Sekunden

Bedingung: Durch Urbefreiung gewährte Brachiale Gewalt aktiv

Kann nicht während Fessel ausgeführt werden.

-  **Verdammnis** — Stufe 92 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s

Du verringerst den erlittenen Schaden um 40 % und schlägst bei jedem erlittenen physischen Schaden mit einem Attacke-Wert von 55 zurück.

Dauer: 15 Sekunden

Zusatzeffekt: Gewährt dir Erlöst, sobald du Schaden nimmst oder der Effekt ausläuft.

Effekt von Erlöst: Regeneriert stetig LP.

Heilpotenzial: 300

Dauer: 15 Sekunden