

Gladiator (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 Paladin (Stufe 30) · Primärattribut Stärke

Der schwertführende Wächter Ul'dahs und Ausgangspunkt für den Paladin.

Steckbrief**Art:** Basisklasse

Disziplin: Kämpfer (Disziplin des Krieges)

Stadt: Ul'dah

Gilde: Gladiatorengilde — Ul'dah, Stufen von Thal

Waffe: Einhandschwert & Schild

Primärattribut: Stärke

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

Wird zum Job: Paladin (ab Stufe 30)

1 Was ist eine Basisklasse?

Der **Gladiator** ist eine **Basisklasse** der Disziplin des Krieges. Er kämpft mit Einhandschwert und Schild in den Arenen Ul'dahs.

Wie alle Basisklassen ist der Gladiator der Einstieg in eine spätere Spezialisierung: Ab Stufe 30 wird aus ihm der **Paladin**.

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 Gladiator-Klasse erlernst du in der **Gladiatorengilde — 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 [Paladin](#)

4 Attribut

Primärattribut **Stärke** – Bestimmt die Angriffskraft. 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 Gladiator setzt auf solide Verteidigung: Er hält Angriffe mit dem Schild ab, bindet Gegner an sich und liefert gleichmäßigen Nahkampfschaden. Damit legt er die Grundlagen für das spätere Tank-Spiel des Paladins.

6 Fertigkeiten

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

-  **Vortexschnitt** — Stufe 1 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 220
-  **Verwegenheit** — Stufe 2 · Fähigkeit · Abklingzeit 60 s
Du erhöhst den ausgeteilten Schaden um 25 %.
Dauer: 20 Sekunden
Zusatzeffekt: Gewährt dir Gewetzte Klinge.
Dauer: 30 Sekunden
-  **Donnerklinge** — Stufe 4 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 170
Kombo-Bedingung: Vortexschnitt
Attacke-Wert: 330
Bonus: MP werden regeneriert.
-  **Eklipse** — Stufe 6 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.
Attacke-Wert: 120
Zusatzeffekt: Erhöhte Feindseligkeit
-  **Schild-Eid** — Stufe 10 · Fähigkeit · Abklingzeit 2 s
Du erhöhst die Feindseligkeit von Gegnern, mit denen du dich im Kampf befindest, gegen dich immens.
Effekt endet bei erneuter Ausführung.
-  **Schildschlag** — Stufe 10 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 100
Zusatzeffekt: Betäubung
Dauer: 6 Sekunden
-  **Schildwurf** — Stufe 15 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Fernkampfattacke aus.
Attacke-Wert: 100
Zusatzeffekt: Erhöhte Feindseligkeit
-  **Halones Groll** — Stufe 26 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 100
Kombo-Bedingung: Donnerklinge
Attacke-Wert: 330

-  **Sentinel** — Stufe 38 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s
Du verringerst erlittenen Schaden um 30 %.
Dauer: 15 Sekunden
-  **Kreis der Verachtung** — Stufe 50 · Fähigkeit · Abklingzeit 30 s
Du führst eine physische Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.
Attacke-Wert: 140
Zusatzeffekt: Schaden über Zeit
Attacke-Wert: 30
Dauer: 15 Sekunden