

Marodeur (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 Krieger (Stufe 30) · Primärattribut Stärke

Der axtschwingende Seefahrer Limsa Lominsas und Ausgangspunkt für den Krieger.

Steckbrief**Art:** Basisklasse

Disziplin: Kämpfer (Disziplin des Krieges)

Stadt: Limsa Lominsa

Gilde: Marodeurgilde — Limsa Lominsa, Oberdecks

Waffe: Streitaxt (Großaxt)

Primärattribut: Stärke

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

Wird zum Job: Krieger (ab Stufe 30)

1 Was ist eine Basisklasse?

Der **Marodeur** ist eine Basisklasse der Disziplin des Krieges. Mit gewaltiger Streitaxt kämpft er in der Seefahrer-Tradition Limsa Lominsas.

Ab Stufe 30 wird aus dem Marodeur der **Krieger** — ein selbstheilender Tank.

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 Marodeur-Klasse erlernst du in der **Marodeurgilde — Limsa Lominsa, Oberdecks**. 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 [Krieger](#)

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 Marodeur teilt wuchtige Axtschläge aus und ist robust im Nahkampf. Schon früh zeigt sich sein zäher, offensiver Stil, den der Krieger später mit Selbstheilung ausbaut.

6 Fertigkeiten

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

-  **Gewaltiger Hieb** — Stufe 1 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 240
-  **Verstümmelung** — Stufe 4 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 190
Kombo-Bedingung: Gewaltiger Hieb
Attacke-Wert: 340
Bonus: Urkraftbalken füllt sich um 10.
-  **Tollwut** — Stufe 6 · Fähigkeit · Abklingzeit 60 s
Du gewährst dir drei Stapel von Tollwut.
Dauer: 15 Sekunden
Effekt von Tollwut: Deine nächste Waffenfertigkeit trifft direkt und kritisch.
Ist ein Effekt aktiv, der deine Rate kritischer oder direkter Treffer steigert, erhöht sich auch der Attacke-Wert.
Zusatzeffekt: Tosender Sturm ist um 10 Sekunden verlängert (maximal 60 Sekunden).
-  **Kahlrodung** — Stufe 10 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.
Attacke-Wert: 110
Zusatzeffekt: Erhöhte Feindseligkeit
-  **Verteidiger** — 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.
-  **Tomahawk** — Stufe 15 · Waffenfertigkeit
Du führst eine Fernkampfattacke aus.
Attacke-Wert: 150
Zusatzeffekt: Erhöhte Feindseligkeit
-  **Sturmkeil** — Stufe 26 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 220
Kombo-Bedingung: Verstümmelung
Attacke-Wert: 500
Bonus: LP-Regeneration
Heilpotenzial: 250
Bonus: Urkraftbalken füllt sich um 20.
-  **Kampfrausch** — Stufe 30 · Fähigkeit · Abklingzeit 90 s
Deine maximalen LP werden um 20 % erhöht und um diesen Betrag aufgefüllt.
Zusatzeffekt: Heilmagie auf dich ist um 20 % erhöht.
Dauer: 10 Sekunden

-  **Rachsucht** — Stufe 38 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s
Du verringerst den erlittenen Schaden um 30 % und schlägst bei jedem erlittenen physischen Schaden mit Attacke-Wert 55 zurück.
Dauer: 15 Sekunden
-  **Holmgang** — Stufe 42 · Fähigkeit · Abklingzeit 240 s
Du überstehst fast jede Attacke, sodass dir mindestens 1 LP bleibt.
Wenn ein Gegner anvisiert ist, wird er an der Bewegung gehindert.
Dauer: 10 Sekunden
-  **Sturmbrecher** — Stufe 50 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 220
Kombo-Bedingung: Verstümmelung
Attacke-Wert: 500
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 10.