

Druide (Klasse)

Inhaltsverzeichnis

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

Basisklasse in Gridania · wird zum Job Weißmagier (Stufe 30) · Primärattribut Willenskraft

Der Naturmagier Gridanias und Ausgangspunkt für den Weißmagier.

Steckbrief**Art:** Basisklasse

Disziplin: Magier (Disziplin der Magie)

Stadt: Gridania

Gilde: Druidengilde — Alt-Gridania

Waffe: Zauberstab / Rute

Primärattribut: Willenskraft

Verfügbar: Stufe 1 (bei der Charaktererstellung in Gridania wählbar)

Wird zum Job: Weißmagier (ab Stufe 30)

1 Was ist eine Basisklasse?

Der **Druide** (Conjurer) ist eine Basisklasse der Disziplin der Magie. Er heilt und kämpft mit der Kraft der Elemente.

Ab Stufe 30 wird aus dem Druiden der **Weißmagier** — der klassische reine Heiler.

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 Druide-Klasse erlernst du in der **Druidengilde — Alt-Gridania**. Wer nicht in Gridania 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 [Weißmagier](#)

4 Attribut

Primärattribut**Willenskraft** – Steigert Heilkraft und 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 Druide wechselt zwischen Heilzaubern und Elementarangriffen (Stein/Blitz/Wind) und lernt so die Grundlagen des Heilens. Der Weißmagier vertieft das mit mächtigen Gruppenheilungen und Lilien.

6 Fertigkeiten

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

-  **Stein** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 1,5 s
Du fügst dem Ziel erdbasierten magischen Schaden zu.
Angriffswert: 140
-  **Vita** — Stufe 2 · Zauber · Wirkzeit 1,5 s
Du regenerierst LP des Ziels.
Heilpotenzial: 500
Zusatzeffekt: 15 % Wahrscheinlichkeit, dass das nächste Vita keine MP verbraucht.
Dauer: 15 Sekunden
-  **Wind** — Stufe 4 · Zauber
Du fügst dem Ziel windbasierten magischen Schaden zu.
Angriffswert: 50
Zusatzeffekt: Windschaden über Zeit
Angriffswert: 30
Dauer: 30 Sekunden
-  **Reseda** — Stufe 10 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du regenerierst eigene LP und die von umstehenden Gruppenmitgliedern.
Heilpotenzial: 400
-  **Wiederbeleben** — Stufe 12 · Zauber · Wirkzeit 8 s
Du belebst das Ziel wieder, wonach es für gewisse Zeit unter Schwäche leidet.
-  **Steinra** — Stufe 18 · Zauber · Wirkzeit 1,5 s
Du fügst dem Ziel erdbasierten magischen Schaden zu.
Angriffswert: 190
-  **Vitra** — Stufe 30 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du regenerierst LP des Ziels.
Heilpotenzial: 800
-  **Windra** — Stufe 46 · Zauber
Du führst eine windbasierte magische Attacke aus.
Angriffswert: 50
Zusatzeffekt: Windschaden über Zeit
Angriffswert: 50
Dauer: 30 Sekunden
-  **Resedra** — Stufe 50 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du regenerierst eigene LP und die von umstehenden Gruppenmitgliedern.
Heilpotenzial: 250
Zusatzeffekt: Regeneriert stetig LP des Ziels.
Heilpotenzial: 150
Dauer: 15 Sekunden