

Porta Decumana

Inhaltsverzeichnis

- [1 Steckbrief](#)
- [2 Freischaltung](#)
- [3 Beute](#)
 - [3.1 Endboss](#)
- [4 Mehr dazu](#)

Porta Decumana – Prüfung ab Stufe 50, für 4 Spieler, A Realm Reborn. Freischaltung, Bosse und Beute in Final Fantasy XIV.

Prüfung · Stufe 50 · A Realm Reborn · Patch 6.1

Porta Decumana

[Castrum Meridianum](#), das Hauptquartier der XIV. kaiserlichen Legion, ist gefallen und der Marsch der Weisen in die letzte Phase eingetreten. An der Spitze der gigantischen Gegenoffensive schlägt deine Gruppe sich durch das von Feinden wimmelnde [Praetorium](#), um schließlich Gaius van Baelsar und seiner [Ultima](#)-Waffe gegenüberzustehen. Das Schicksal ganz Eorzeas hängt am Ausgang dieses Kampfes. Stelle dich deinem kolossalen Gegner und beende das Joch des Kaiserreichs!

1 Steckbrief

- **Art:** Prüfung
- **Stufe:** ab 50
- **Gegenstandsstufe:** ab 42 bis 60
- **Gruppe:** 4 Spieler – 1 Verteidiger, 1 Heiler, 1 Nahkämpfer, 1 Fernkämpfer
- **Zeitlimit:** 60 Minuten
- **Gebiet:** Porta Decumana, Thanalan
- **Erweiterung:** A Realm Reborn (Patch 6.1)

2 Freischaltung

Freigeschaltet über die Quest [Die ultimative Waffe](#) (Stufe 50) bei **Raubahn** in [Nördliches Thanalan](#), Thanalan (15.6, 17.0).

3 Beute

3.1 Endboss

Zusätzlich 100 Marken.

4 Mehr dazu

- [Feature-Datenbank](#) – abhaken, was du schon freigeschaltet hast
- [Freischalt-Quest im Quest-Verzeichnis](#)