

Barde (Job)

Inhaltsverzeichnis

- [1 Überblick](#)
- [2 Basisklasse & Startstadt](#)
- [3 Freischaltung zum Job](#)
- [4 Attribute](#)
- [5 Welche Materia lohnen sich?](#)
- [6 Spielstil & Rotation \(Grundidee\)](#)
 - [6.1 Lieder](#)
 - [6.2 DoTs & Prokks](#)
 - [6.3 Volle Mobilität](#)
- [7 Stärken & Schwächen](#)
 - [7.1 Stärken](#)
 - [7.2 Schwächen](#)
- [8 Wissenswertes](#)
- [9 Fertigkeiten](#)

Fernkampf-DD · physisch · Primärattribut Geschicklichkeit · ab Stufe 30

Der musizierende Bogenschütze aus Gridania. Spielt Lieder, die die ganze Gruppe stärken, und kämpft mobil mit Pfeil und Bogen — der Support-König der Fernkämpfer.

Steckbrief**Rolle:** Fernkampf-DD (physisch)

Basisklasse: Waldläufer

Startstadt: Gridania

Gilde: Waldläufergilde — Neu-Gridania

Job ab Stufe: 30 (Quest „Ein Lied von Barden und Bogenschützen“)

Primärattribut: Geschicklichkeit

Waffe: Bogen

Seelenkristall: Seele des Bardens

1 Überblick

Der **Barde** ist der **Support-Fernkämpfer**: Er kämpft mit Pfeil und Bogen und spielt zugleich **Lieder**, die der ganzen Gruppe Buffs geben (Schaden, Tempo, Ressourcen).

Er ist voll mobil — fast alle seine Angriffe kann er in Bewegung wirken — und bringt hilfreiche Gruppen-Utility mit. Sein Schaden lebt von Punktschäden (DoTs) und einem prozentbasierten „Prokk“-System.

2 Basisklasse & Startstadt

Der Barde beginnt als **Waldläufer** (Bogenschütze). Wer als Waldläufer startet, beginnt in **Gridania**; die Waldläufergilde liegt in Neu-Gridania. Keine Voraussetzungen für die Klasse selbst.

Zur BasisklasseMehr zur Ausgangsklasse: [Waldläufer](#)

3 Freischaltung zum Job

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

- Job-Quest „**Ein Lied von Barden und Bogenschützen**“ bei **Luciane** in der Waldläufergilde (Neu-Gridania). Belohnung: „**Seele des Barden**“.

Hinweis: Seelenkristall anlegen, dann wird aus dem Waldläufer ein Barde.

4 Attribute

Hauptattribute **Geschicklichkeit** (Primärattribut): Das Primärattribut der physischen Fernkämpfer — bestimmt beim Barden Angriffskraft und Schaden.

Nebenattribute (über Materia steuerbar) **Kritische Trefferwertung** – Erhöht sowohl die Chance auf kritische Treffer als auch deren Wucht — der wertvollste Allround-Wert für fast jeden Job.

Direkte Trefferwertung – Erhöht die Chance auf „direkte Treffer“ (+25 % Schaden auf den Einzelschlag).

Entschlossenheit – Erhöht pauschal allen ausgeteilten Schaden (und Heilung).

Schnelligkeit – Verkürzt die globale Abklingzeit (GCD). Nur bis zur gewünschten GCD-Stufe einsetzen — je nach Rotation.

5 Welche Materia lohnen sich?

Materia-Priorität 1. Kritische Trefferwertung · 2. Direkte Trefferwertung · 3. Entschlossenheit · Schnelligkeit nur bis zur Ziel-GCD

Auch als physischer Fernkämpfer meldest du auf Schaden: Kritisch zuerst, dann Direkter Treffer und Entschlossenheit. Schnelligkeit nur, soweit die Rotation es verlangt. Für Höchstwerte an einer aktuellen BiS-Liste orientieren. Der Barde profitiert von etwas Schnelligkeit für sein Lied-/DoT-Timing — die genaue Menge richtet sich nach der aktuellen BiS.

6 Spielstil & Rotation (Grundidee)

6.1 Lieder

Der Barde rotiert durch mehrere Lieder, die der Gruppe Buffs geben und ihm selbst Ressourcen liefern. Das Lied-Management ist der Kern seines Spiels.

6.2 DoTs & Prokks

Sein Schaden basiert auf Punktschäden (Gift/Blutung) und zufälligen „Prokks“, die zusätzliche Angriffe freischalten. Dadurch reagiert der Barde flexibel auf seine Anzeigen.

6.3 Volle Mobilität

Fast alles lässt sich in Bewegung wirken — der Barde ist einer der mobilsten Jobs und ideal für hektische Mechaniken.

7 Stärken & Schwächen

7.1 Stärken

- Wertvolle Gruppen-Buffs über Lieder.
- Volle Mobilität — kaum Wirkzeiten.
- Gutes Utility (u. a. Gruppen-Rettungswerkzeuge).
- Anfängerfreundlicher Fernkämpfer.

7.2 Schwächen

- Etwas geringerer Eigenschaden als reine Schadens-DD.

- „Prokk“-Zufall kann sich uneben anfühlen.
- Lied-Timing will optimiert sein.

8 Wissenswertes

- Aus der Waldläufergilde von Gridania.
- Einer der ARR-Fernkämpfer der ersten Stunde.
- Ikonische Job-Farbe: helles Grün.

9 Fertigkeiten

Job-Fertigkeiten des Barde (ab dem Jobwechsel). Die Grundlagen liefert die Basisklasse Waldläufer.

- 
Ballade des Weisen — Stufe 30 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s
 Du singst die Ballade des Weisen und erhöhst dabei deinen eigenen ausgeteilten Schaden und den von Gruppenmitgliedern im Umkreis von 50y um 1 %. Dieser Effekt bleibt bestehen, solange die Ballade aktiv ist.
 Dauer: 45 Sekunden
 Zusatzeffekt: 80 % Wahrscheinlichkeit auf Virtuose
 Wirkung von Virtuose: Reaktivierungs-Timer von Herzeleid und Tödlicher Regen werden um 7,5 Sekunden verkürzt.
 Zusatzeffekt: Coda des Weisen
 Nur im Kampf wirksam.
- 
Päan des Hüters — Stufe 35 · Fähigkeit · Abklingzeit 45 s
 Du entfernst mit diesem Lied einen negativen Status von dir oder einem Gruppenmitglied oder, falls kein negativer Status vorhanden ist, errichtest eine Barriere um das Ziel, die den nächsten negativen Status von ihm abwehrt.
 Dauer: 30 Sekunden
- 
Hymne der Krieger — Stufe 40 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s
 Du singst die Hymne der Krieger und erhöhst dabei die Wahrscheinlichkeit, dass du und deine Gruppenmitglieder im Umkreis von 50y direkte Treffer landen, um 3 %. Dieser Effekt bleibt bestehen, solange die Hymne aktiv ist.
 Dauer: 45 Sekunden
 Zusatzeffekt: 80 % Wahrscheinlichkeit auf Virtuose
 Wirkung von Virtuose: Auto-Attacke-Intervall und (Re-)Aktivierungszeiten von Waffenfertigkeiten und Magie um 4 % verkürzt.
 Maximal vier Virtuose stapelbar.
 Zusatzeffekt: Coda des Kriegers
 Nur im Kampf wirksam.
- 
Tödlicher Regen — Stufe 45 · Fähigkeit · Abklingzeit 15 s
 Du führst eine physische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.
 Attacke-Wert: 100
 Maximale Aufladungen: 3
 Gemeinsamer Reaktivierungs-Timer mit Herzeleid
- 
Ode an die Seele — Stufe 50 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s
 Du erhöhst deine Rate direkter Treffer und die von umstehenden Gruppenmitgliedern um 20 %.
 Dauer: 20 Sekunden
- 
Absolutes Gehör — Stufe 52 · Fähigkeit · Abklingzeit 1 s
 Du führst eine physische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.
 Der Attacke-Wert richtet sich nach der Stapelzahl von Virtuose:
 Bei 1: 100
 Bei 2: 220

Bei 3: 360

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

Bedingung: Menuett des Wanderers aktiv und mind. 1 Virtuose

-  **Menuett des Wanderers** — Stufe 52 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s

Du singst das Menuett des Wanderers und erhöhst dabei deine eigene kritische Trefferrate und die von Gruppenmitgliedern im Umkreis von 50y um 2 %. Dieser Effekt bleibt bestehen, solange das Menuett aktiv ist.

Dauer: 45 Sekunden

Zusatzeffekt: 80 % Wahrscheinlichkeit auf Virtuose

Wirkung von Virtuose: Du kannst Absolutes Gehör ausführen. Maximal drei Virtuose stapelbar.

Zusatzeffekt: Coda des Wanderers

Nur im Kampf wirksam.

-  **Empyreischer Pfeil** — Stufe 54 · Fähigkeit · Abklingzeit 15 s

Du führst eine physische Attacke aus.

Attacke-Wert: 260

Zusatzeffekt: Gewährt Virtuose, wenn Ballade des Weisen, Hymne der Krieger oder Menuett des Wanderers gesungen wird.

-  **Eiserne Kiefer** — Stufe 56 · Waffenfertigkeit

Du führst eine physische Attacke aus.

Attacke-Wert: 100

Zusatzeffekt: Der Effekt von Kaustischer Biss und Sturmbiss wird beim Ziel erneuert, falls du diese dem Ziel selbst zugefügt hast.

Zusatzeffekt: 35 % Wahrscheinlichkeit auf Falkenauge

Dauer: 30 Sekunden

-  **Seitenschneider** — Stufe 60 · Fähigkeit · Abklingzeit 60 s

Du führst eine physische Attacke aus.

Attacke-Wert: 400

-  **Troubadour** — Stufe 62 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s

Du verringerst den erlittenen Schaden von dir und den umstehenden Gruppenmitgliedern um 15 %.

Dauer: 15 Sekunden

Kann nicht zugleich mit Taktiker des Maschinisten oder Schildsamba des Tänzers aktiv sein.

-  **Kaustischer Biss** — Stufe 64 · Waffenfertigkeit

Du führst eine physische Attacke aus.

Attacke-Wert: 150

Zusatzeffekt: Giftschaden über Zeit

Attacke-Wert: 20

Dauer: 45 Sekunden

Zusatzeffekt: 35 % Wahrscheinlichkeit auf Falkenauge

Dauer: 30 Sekunden

-  **Sturmbiss** — Stufe 64 · Waffenfertigkeit

Du führst eine windbasierte physische Attacke aus.

Attacke-Wert: 100

Zusatzeffekt: Windschaden über Zeit

Attacke-Wert: 25

Dauer: 45 Sekunden

Zusatzeffekt: 35 % Wahrscheinlichkeit auf Falkenauge

Dauer: 30 Sekunden

-  **Nophicas Minne** — Stufe 66 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s

Du erhöhst LP-Regenerationseffekte auf dich und umstehende Gruppenmitglieder um 15 %.

Dauer: 15 Sekunden

-  **Glänzender Pfeil** — Stufe 70 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 280
Bedingung: Falkenauge oder Sperrfeuer aktiv
-  **Schattenbiss** — Stufe 72 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.
Attacke-Wert: 200
Bei Sperrfeuer: 300
Bedingung: Falkenauge oder Sperrfeuer aktiv
-  **Berstender Schuss** — Stufe 76 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 220
Zusatzeffekt: 35 % Wahrscheinlichkeit auf Falkenauge
Dauer: 30 Sekunden
-  **Apex-Pfeil** — Stufe 80 · Waffenfertigkeit
Du leerst den Seelenstimmen-Balken und führst eine physische Attacke auf alle Gegner in gerader Linie vor dir aus.
Attacke-Wert: 140 bis 700
Attacke-Wert steigt, je voller der Seelenstimmen-Balken ist.
Zusatzeffekt bei Seelenstimmen-Balken min. 80: Stoßpfeilbereit
Dauer: 10 Sekunden
Bedingung: Seelenstimmen-Balken min. 20
-  **Ladonsbiss** — Stufe 82 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke auf die fächerförmig vor dir stehenden Gegner aus.
Attacke-Wert: 140
Zusatzeffekt: 35 % Wahrscheinlichkeit auf Falkenauge
Dauer: 30 Sekunden
-  **Luminöses Finale** — Stufe 90 · Fähigkeit · Abklingzeit 110 s
Du erhöhst den ausgeteilten Schaden von dir und umstehenden Gruppenmitgliedern je nachdem, wie viele verschiedene Coda aktiv sind.
Dauer: 20 Sekunden
1 Coda: 2 %
2 Coda: 4 %
3 Coda: 6 %
Zusatzeffekt: Gewährt dir Luminöse Zugabe.
Dauer: 30 Sekunden
Bedingung: mind. 1 Coda aktiv
-  **Herzeleid** — Stufe 92 · Fähigkeit · Abklingzeit 15 s
Du führst eine physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 180
Maximale Aufladungen: 3
Gemeinsamer Reaktivierungs-Timer mit Tödlicher Regen
-  **Resonanzpfeil** — Stufe 96 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.
Attacke-Wert: 640
Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
Bedingung: Resonanzpfeilbereit aktiv
-  **Luminöse Zugabe** — Stufe 100 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.
Der Attacke-Wert richtet sich danach, wie viele Coda im direkt davor ausgeführten Luminösen Finale

verbraucht worden sind.

1 Coda: 700

2 Coda: 800

3 Coda: 1.100

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

Bedingung: Leuchtende Zugabe aktiv