

# Faustkämpfer (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 Mönch (Stufe 30) · Primärattribut Stärke

Der Kampfkünstler Ul'dahs und Ausgangspunkt für den Mönch.

Steckbrief**Art:** Basisklasse

**Disziplin:** Kämpfer (Disziplin des Krieges)

**Stadt:** Ul'dah

**Gilde:** Faustkämpfergilde — Ul'dah, Stufen von Nald

**Waffe:** Schlagwaffen (Faustwaffen)

**Primärattribut:** Stärke

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

**Wird zum Job:** Mönch (ab Stufe 30)

## 1 Was ist eine Basisklasse?

Der **Faustkämpfer** ist eine Basisklasse der Disziplin des Krieges. Er kämpft mit bloßen Fäusten und Schlagwaffen.

Ab Stufe 30 wird aus ihm der **Mönch** — ein tempo- und positionsbetonter Nahkämpfer.

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 Faustkämpfer-Klasse erlernst du in der **Faustkämpfergilde — Ul'dah, Stufen von Nald**. 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 [Mönch](#)

## 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 Faustkämpfer lebt von schnellen Schlagfolgen und dem Wechsel von Kampfhaltungen. Dieses rhythmische, flinke Spielgefühl vertieft der Mönch später mit Chakren und Positionsboni.

## 6 Fertigkeiten

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

-  **Schlag auf Schlag** — Stufe 1 · Waffenfertigkeit  
Du führst eine physische Attacke aus.  
Attacke-Wert: 220  
Bei Rechtschaffene Faust: 420  
Zusatzeffekt während Opo-Opo-Form: Trifft garantiert kritisch.  
Ist ein Effekt aktiv, der deine Rate kritischer oder direkter Treffer steigert, erhöht sich auch der Attacke-Wert.  
Zusatzeffekt: Du wechselst in die Raptor-Form.  
Dauer: 30 Sekunden
-  **Wahrer Schlag** — Stufe 4 · Waffenfertigkeit  
Du führst eine physische Attacke aus.  
Attacke-Wert: 300  
Bei Rechtschaffene Faust: 500  
Bedingung: Raptor-Form aktiv  
Zusatzeffekt: Du wechselst in die Coeurl-Form.  
Dauer: 30 Sekunden
-  **Peitschenhieb** — Stufe 6 · Waffenfertigkeit  
Du führst eine physische Attacke aus.  
Attacke-Wert: 270  
Von der Seite: 330  
Bei Rechtschaffene Faust: 420  
Von der Seite und bei Rechtschaffene Faust: 480  
Bedingung: Coeurl-Form aktiv  
Zusatzeffekt: Du wechselst zurück in die Opo-Opo-Form.  
Dauer: 30 Sekunden
-  **Stählerne Meditation** — Stufe 15 · Fähigkeit · Abklingzeit 1 s  
Du öffnest ein Schatten-Chakra (max. 5 stapelbar).  
Dauer: Fortdauernd  
Bedingung: weniger als 5 offene Schatten-Chakren  
Außerhalb des Kampfes erhältst du die volle Stapelzahl (5).  
Bei Ausführung wird der Reaktivierungs-Timer von Waffenfertigkeiten und Magie ausgelöst. Waffenfertigkeiten und Magie lösen den Reaktivierungs-Timer dieses Kommandos aus.
-  **Stahlzinnen** — Stufe 15 · Fähigkeit · Abklingzeit 1 s  
Du führst eine physische Attacke aus.  
Attacke-Wert: 180  
Bedingung: 5 Schatten-Chakren aktiv und im Kampf
-  **Doppelviper** — Stufe 18 · Waffenfertigkeit  
Du führst eine physische Attacke aus.  
Attacke-Wert: 420  
Bedingung: Raptor-Form aktiv  
Zusatzeffekt: Gewährt dir Rechtschaffene Raptor-Faust.  
Effekt von Rechtschaffene Raptor-Faust: Attacke-Wert von Drachenkieferschlag ist um 200 erhöht.

Zusatzeffekt: Du wechselst in die Coeurl-Form.

Dauer: 30 Sekunden

-  **Arm des Zerstörers** — Stufe 26 · Waffenfertigkeit

Du führst eine physische Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.

Attacke-Wert: 110

Attacke-Wert bei Opo-Opo-Form: 120

Zusatzeffekt: Du wechselst in die Raptor-Form.

Dauer: 30 Sekunden

-  **Demolieren** — Stufe 30 · Waffenfertigkeit

Du führst eine physische Attacke aus.

Attacke-Wert: 360

Von hinten: 420

Zusatzeffekt: Gewährt dir zwei Stapel Rechtschaffene Coeurl-Faust.

Effekt von Rechtschaffene Coeurl-Faust: Attacke-Wert von Tigerpeitschenhieb ist um 150 erhöht.

Bedingung: Coeurl-Form aktiv

Zusatzeffekt: Du wechselst in die Opo-Opo-Form.

Dauer: 30 Sekunden

-  **Mantra** — Stufe 42 · Fähigkeit · Abklingzeit 90 s

Du erhöhst LP-Regenerationseffekte auf dich und die Gruppenmitglieder in der Nähe um 10 %.

Dauer: 15 Sekunden

-  **Drachentritt** — Stufe 50 · Waffenfertigkeit

Du führst eine physische Attacke aus.

Attacke-Wert: 320

Bei Rechtschaffene Faust: Gewährt dir Rechtschaffene Opo-Opo-Faust.

Effekt von Rechtschaffene Opo-Opo-Faust: Attacke-Wert von Affenprankenhieb ist um 200 erhöht.

Zusatzeffekt: Du wechselst in die Raptor-Form.

Dauer: 30 Sekunden