

Pikenier (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 Dragoon (Stufe 30) · Primärattribut Stärke

Der Lanzenkämpfer Gridanias und Ausgangspunkt für den Dragoon.

Steckbrief**Art:** Basisklasse

Disziplin: Kämpfer (Disziplin des Krieges)

Stadt: Gridania

Gilde: Pikeniergilde — Alt-Gridania

Waffe: Pike / Lanze

Primärattribut: Stärke

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

Wird zum Job: Dragoon (ab Stufe 30)

1 Was ist eine Basisklasse?

Der **Pikenier** ist eine Basisklasse der Disziplin des Krieges. Mit langer Pike kämpft er auf Distanz im Nahkampf.

Ab Stufe 30 wird aus dem Pikenier der **Dragoon** — der Sprung-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 Pikenier-Klasse erlernst du in der **Pikeniergilde — 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 [Dragoon](#)

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 Pikenier führt eine verkettete Nahkampfkombi und nutzt die Reichweite seiner Waffe. Der Dragoon ergänzt das später um spektakuläre Sprünge und Gruppen-Buffs.

6 Fertigkeiten

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

-  **Sauberer Stoß** — Stufe 1 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 230
-  **Vorpalstoß** — Stufe 4 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 130
Kombo-Bedingung: Sauberer Stoß oder Überfallsstoß
Attacke-Wert: 280
-  **Vitalwallung** — Stufe 6 · Fähigkeit · Abklingzeit 40 s
Du erzielst mit der nächsten physischen Waffenfertigkeit während der Wirkungsdauer einen kritischen Treffer und absorbierst außerdem LP.
Ist ein Effekt aktiv, der deine Rate kritischer oder direkter Treffer steigert, erhöht sich auch der Attacke-Wert.
Wirkt nicht auf Schaden über Zeit.
Dauer: 5 Sekunden
Maximale Aufladungen: 2
-  **Reißende Klauen** — Stufe 15 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Fernkampfattacke aus.
Attacke-Wert: 200
Bei Reißende Klauen: 350
-  **Drachengriff** — Stufe 18 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 140
Kombo-Bedingung: Sauberer Stoß oder Überfallsstoß
Attacke-Wert: 250
Bonus: Gewährt dir Drachenklaue.
Dauer: 30 Sekunden
Effekt von Drachenklaue: Ausgeteilter Schaden ist um 10 % erhöht.
-  **Ungebremster Stoß** — Stufe 26 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 100
Kombo-Bedingung: Vorpalstoß
Attacke-Wert: 380
-  **Lanzenschärfung** — Stufe 30 · Fähigkeit · Abklingzeit 60 s
Du erhöhst den ausgeteilten Schaden um 10 %.
Dauer: 20 Sekunden
-  **Chaotischer Tjost** — Stufe 50 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 100
Von hinten: 140
Kombo-Bedingung: Drachengriff

Angriffswert: 220
Von hinten: 260
Bonus: Schaden über Zeit
Angriffswert: 40
Dauer: 24 Sekunden