

Waldläufer (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 Barde (Stufe 30) · Primärattribut Geschicklichkeit

Der Bogenschütze Gridanias und Ausgangspunkt für den Barden.

Steckbrief**Art:** Basisklasse

Disziplin: Kämpfer (Disziplin des Krieges)

Stadt: Gridania

Gilde: Waldläufergilde — Neu-Gridania

Waffe: Bogen

Primärattribut: Geschicklichkeit

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

Wird zum Job: Barde (ab Stufe 30)

1 Was ist eine Basisklasse?

Der **Waldläufer** (Bogenschütze) ist eine Basisklasse der Disziplin des Krieges. Er kämpft mit Pfeil und Bogen auf Distanz.

Ab Stufe 30 wird aus ihm der **Barde** — der musizierende Support-Fernkämpfer.

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 Waldläufer-Klasse erlernst du in der **Waldläufergilde — Neu-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 [Barde](#)

4 Attribut

Primärattribut**Geschicklichkeit** – Bestimmt die Angriffskraft der physischen Fernkämpfer. 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 Waldläufer ist voll mobil und kämpft aus sicherer Entfernung mit Punktschäden und schnellen Schüssen. Der Barde ergänzt das um Lieder, die die ganze Gruppe stärken.

6 Fertigkeiten

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

-  **Gewaltiger Schuss** — Stufe 1 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 160
Zusatzeffekt: 20 % Wahrscheinlichkeit auf Falkenauge
Dauer: 30 Sekunden
-  **Direkter Schuss** — Stufe 2 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 200
Bedingung: Falkenauge oder Sperrfeuer aktiv
-  **Wütende Attacke** — Stufe 4 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s
Der ausgeteilte Schaden ist um 15 % erhöht.
Dauer: 20 Sekunden
-  **Giftbiss** — Stufe 6 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 100
Zusatzeffekt: Giftschaden über Zeit
Attacke-Wert: 15
Dauer: 45 Sekunden
-  **Aderlass** — Stufe 12 · Fähigkeit · Abklingzeit 15 s
Du führst eine physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 130
Maximale Aufladungen: 3
Gemeinsamer Reaktivierungs-Timer mit Tödlicher Regen
-  **Mannstopper** — Stufe 15 · Fähigkeit · Abklingzeit 30 s
Dufeuerst auf den Gegner und schleuderst dich dadurch 10 Yalme zurück.
Kann nicht während Fessel ausgeführt werden.
-  **Pfeilsalve** — Stufe 18 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke auf die fächerförmig vor dir stehenden Gegner aus.
Attacke-Wert: 110
Zusatzeffekt: 20 % Wahrscheinlichkeit auf Falkenauge
Dauer: 30 Sekunden
-  **Sternenhagel** — Stufe 25 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.
Attacke-Wert: 140
Bei Sperrfeuer: 220
Bedingung: Falkenauge oder Sperrfeuer aktiv
-  **Beißender Wind** — Stufe 30 · Waffenfertigkeit
Du fügst dem Ziel windbasierten physischen Schaden zu.

Angriff-Wert: 60

Zusatzeffekt: Windschaden über Zeit

Angriff-Wert: 20

Dauer: 45 Sekunden

-  **Sperrfeuer** — Stufe 38 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s

Du gewährst dir Sperrfeuer.

Dauer: 10 Sekunden

Effekt von Sperrfeuer: Glänzender Pfeil oder Schattenbiss können ausgeführt werden, wobei Glänzender Pfeil dreimal Schaden anrichtet. Kann Schattenbiss ausgeführt werden, steigt sein Angriff-Wert bei Ausführung außerdem auf 300.

Zusatzeffekt: Resonanzpfeilbereit

Dauer: 30 Sekunden