

# Schurke (Klasse)

## Inhaltsverzeichnis

- [1 Was ist eine Basisklasse?](#)
- [2 Stadt & Gilde](#)
- [3 Vom Basisberuf zum Job](#)
- [4 Attribut](#)
- [5 Spielweise](#)
- [6 Fertigkeiten](#)

Basisklasse in Limsa Lominsa · wird zum Job Ninja (Stufe 30) · Primärattribut Geschicklichkeit

Der verstohlene Klingenkämpfer Limsa Lominsas und Ausgangspunkt für den Ninja.

Steckbrief**Art:** Basisklasse

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

**Stadt:** Limsa Lominsa

**Gilde:** Schurkengilde — Limsa Lominsa, Untere Decks

**Waffe:** Dolche (Doppeldolche)

**Primärattribut:** Geschicklichkeit

**Verfügbar:** Freischaltbar in Limsa Lominsa (nicht bei der Charaktererstellung wählbar)

**Wird zum Job:** Ninja (ab Stufe 30)

## 1 Was ist eine Basisklasse?

Der **Schurke** ist eine Basisklasse der Disziplin des Krieges. Er kämpft mit zwei kurzen Klingen und einem verstohlenen, flinken Stil.

Ab Stufe 30 wird aus dem Schurken der **Ninja** — der Geschick-Nahkämpfer mit Ninjutsu und Gruppen-Buff.

Besonderheit: Der Schurke wurde erst mit Patch 2.4 nachgereicht und ist daher **nicht** bei der Charaktererstellung wählbar, sondern wird in Limsa Lominsa freigeschaltet.

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 Schurke-Klasse erlernst du in der **Schurkengilde — Limsa Lominsa, Untere Decks**. Wer nicht in Limsa Lominsa 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 [Ninja](#)

## 4 Attribut

Primärattribut **Geschicklichkeit** – Bestimmt die Angriffskraft der flinken DD. 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 Schurke setzt auf Tempo, Positionierung und flinke Klingenangriffe. Diese Grundlage baut der Ninja mit seinen Fingerzeichen (Mudra) und Ninjutsu massiv aus.

## 6 Fertigkeiten

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

-  **Wirbelklinge** — Stufe 1 · Waffenfertigkeit  
Du führst eine physische Attacke aus.  
Angriff-Wert: 300  
Zusatzeffekt: Ninki-Balken füllt sich um 5.
-  **Superkniff** — Stufe 2 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s  
Du neutralisierst erlittenen Schaden in Höhe von 20 % deiner Maximal-LP.  
Dauer: 20 Sekunden
-  **Windschlitzer** — Stufe 4 · Waffenfertigkeit  
Du führst eine physische Attacke aus.  
Angriff-Wert: 240  
Kombo-Bedingung: Wirbelklinge  
Angriff-Wert: 400  
Bonus: Ninki-Balken füllt sich um 5.
-  **Verstecken** — Stufe 10 · Fähigkeit · Abklingzeit 20 s  
Du verbirgst dich vor den Blicken der meisten Gegner, verlangsamt aber deine Bewegungsgeschwindigkeit um 50 %.  
Einige Gegner wie solche, deren Stufe 10 oder mehr über deiner liegt, können dich sehen.  
Zusatzeffekt: Reaktivierungs-Timer von Ninjutsu wird für 2 Aufladungen zurückgesetzt.  
Ist Doton aktiv, wird es bei Ausführung beendet.  
Bedingung: Nicht im Kampf.  
Effekt endet bei erneuter Ausführung oder nächstem Kommando mit Ausnahme von Sprint.
-  **Ausrauben** — Stufe 15 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s  
Du führst eine physische Attacke aus.  
Angriff-Wert: 150  
Zusatzeffekt: Erhöht den erlittenen Schaden des Ziels um 5 %.  
Dauer: 20 Sekunden  
Zusatzeffekt: Chance auf zusätzliche Beute beim Sieg über den Gegner durch dieses Kommando
-  **Wurfmesser** — Stufe 15 · Waffenfertigkeit  
Du führst eine physische Fernkampfattacke aus.  
Angriff-Wert: 200  
Zusatzeffekt: Ninki-Balken füllt sich um 5.
-  **Trickattacke** — Stufe 18 · Fähigkeit · Abklingzeit 60 s  
Du führst eine physische Attacke aus.  
Angriff-Wert: 300  
Von hinten: 400  
Zusatzeffekt: Trickattacke  
Dauer: 15 Sekunden

Effekt von Trickattacke: Eigener Schaden beim Ziel ist um 10 % erhöht.

Bedingung: Versteckt aktiv

-  **Äolusklinge** — Stufe 26 · Waffenfertigkeit

Du führst eine physische Attacke aus.

Attacke-Wert: 220

Von hinten: 280

Kombo-Bedingung: Windschlitzer

Attacke-Wert: 400

Von hinten: 460

Während Kazematoi aktiv ist, werden alle Attacke-Werte um 100 erhöht.

Bonus: Ninki-Balken füllt sich um 15.

-  **Todesblüte** — Stufe 38 · Waffenfertigkeit

Du führst eine physische Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.

Attacke-Wert: 100

Zusatzeffekt: Ninki-Balken füllt sich um 5.