

Weber (Klasse)

Inhaltsverzeichnis

- [1 Was ist ein Handwerker?](#)
- [2 Stadt & Gilde](#)
- [3 Was macht der Weber?](#)
- [4 Attribute](#)
- [5 Welche Materia lohnen sich?](#)
- [6 Zusammenspiel](#)
- [7 Wissenswertes](#)
- [8 Fertigkeiten](#)

Handwerker (Disziplin der Hand) · Ul'dah · Attribute Kunstfertigkeit · Kontrolle · CP

Der Weber ist eine Handwerksklasse, die für andere Berufe herstellt. Der Weber fertigt aus Stoffen und Garnen die Kleidung und Roben — besonders für Heiler und Magier.

Steckbrief**Art:** Handwerksklasse (Disziplin der Hand)

Stadt: Ul'dah

Gilde: Webergilde — Ul'dah

Hauptwerkzeug: Nähwerkzeug (Hauptwerkzeug)

Hauptattribute: Kunstfertigkeit · Kontrolle · CP

Verfügbar: Stufe 1 (jederzeit über die Gilde erlernbar)

1 Was ist ein Handwerker?

Handwerker gehören zur **Disziplin der Hand**. Sie stellen aus Rohstoffen Gegenstände her — Waffen, Rüstung, Schmuck, Tränke, Speisen und mehr. Herstellen ist ein eigenes kleines Minispiel: Man steigert über Fertigkeiten den **Fortschritt** (bis das Werkstück fertig ist) und die **Qualität** (für hochwertige „HQ“-Ergebnisse), begrenzt durch die Handwerkspunkte (CP).

2 Stadt & Gilde

Die Weber-Klasse erlernst du in der **Webergilde — Ul'dah**. Anders als die Kampfklassen wird ein Handwerks- oder Sammlerberuf nicht zu einem „Job“ mit Seelenkristall — die Klasse ist bereits die vollständige Spezialisierung.

3 Was macht der Weber?

Der Weber fertigt aus Stoffen und Garnen die Kleidung und Roben — besonders für Heiler und Magier.

4 Attribute

Wichtige Attribute**Kunstfertigkeit** – bestimmt den Fortschritt (wie schnell ein Werkstück fertig wird).

Kontrolle – bestimmt die Qualität (Chance auf hochwertige „HQ“-Ergebnisse).

Handwerkspunkte (CP) – die Ressource für Fertigkeiten während des Herstellens.

5 Welche Materia lohnen sich?

Materia Beim Handwerk meldest du je nach Ziel: **Kunstfertigkeit** für mehr Fortschritt, **Kontrolle** für mehr Qualität und **CP** für mehr Handlungsspielraum. Materia kommt auf Ausrüstung und Werkzeug; für hohe Sammlerstücke/HQ ist meist eine Mischung aus Kontrolle und CP gefragt.

6 Zusammenspiel

Handwerker und Sammler greifen ineinander: Die Sammler (Minenarbeiter, Gärtner, Fischer) liefern die Rohstoffe, und die Handwerker verarbeiten sie — oft über mehrere Berufe hinweg (z. B. Minenarbeiter ? Grobschmied ? Plattner). Ein Charakter kann alle elf Berufe auf demselben Helden erlernen.

7 Wissenswertes

- Disziplin der Hand.
- Verarbeitet Pflanzenfasern des Gärtners.
- Stellt Stoffrüstung und Kleidung her.

8 Fertigkeiten

Handwerks-Fertigkeiten des Webers (nach Stufe).

-  **Bearbeiten** — Stufe 1 · Handwerks-Fertigkeit
Die Arbeit schreitet fort, dafür sinkt die Belastbarkeit.
Effizienz: 120
Erfolgswahrscheinlichkeit: 100 %
-  **Veredelung** — Stufe 5 · Handwerks-Fertigkeit
Die Qualität wird erhöht, dafür sinkt die Belastbarkeit.
Effizienz: 100
Erfolgswahrscheinlichkeit: 100 %
-  **Wiederherstellung** — Stufe 7 · Handwerks-Fertigkeit
30 Punkte der Belastbarkeit des Materials werden wiederhergestellt.
-  **Hastige Veredelung** — Stufe 9 · Handwerks-Fertigkeit
Die Qualität wird erhöht, dafür sinkt die Belastbarkeit.
Effizienz: 100
Erfolgswahrscheinlichkeit: 60 %
Zusatzeffekt: Kühne Hand
Dauer: 1 Arbeitsschritt
-  **Schnelle Bearbeitung** — Stufe 9 · Handwerks-Fertigkeit
Die Arbeit schreitet fort, dafür sinkt die Belastbarkeit.
Effizienz: 500
Erfolgswahrscheinlichkeit: 50 %
-  **Beobachten** — Stufe 13 · Handwerks-Fertigkeit
Wartet für einen Arbeitsschritt ab.
-  **Kunstgriff** — Stufe 13 · Handwerks-Fertigkeit
Stellt 20 HP wieder her. Kann nur eingesetzt werden, wenn der Zustand des Materials mindestens Gut ist.
-  **Ehrfurcht** — Stufe 15 · Handwerks-Fertigkeit
Für die nächsten 4 Arbeitsschritte ist die Effizienz von Synthese-Kommandos um 50 % erhöht.
-  **Nachhaltigkeit** — Stufe 15 · Handwerks-Fertigkeit
Für die nächsten 4 Arbeitsschritte sinkt die Belastbarkeit des Materials 50 % langsamer als normal.

-  **Solide Veredelung** — Stufe 18 · Handwerks-Fertigkeit
Die Qualität wird erhöht, dafür sinkt die Belastbarkeit.
Effizienz: 125
Erfolgswahrscheinlichkeit: 100 %
Kombo-Bedingung: Veredelung
Bonus: Die HP-Kosten sind auf 18 verringert.
-  **Große Schritte** — Stufe 21 · Handwerks-Fertigkeit
Du erhöhst die Effizienz deines nächsten Veredelungs-Kommandos um 100 %. Gültig für 3 Arbeitsschritte.
-  **Innovation** — Stufe 26 · Handwerks-Fertigkeit
Für die nächsten 4 Arbeitsschritte ist die Effizienz von Veredelungs-Kommandos um 50 % erhöht.
-  **Letzte Kontrolle** — Stufe 42 · Handwerks-Fertigkeit
Für die nächsten 5 Arbeitsschritte stellt das nächste Synthese-Kommando den Gegenstand nicht fertig, sondern stoppt die Synthese genau einen Punkt vor Fertigstellung. Das Kommando zählt nicht als Arbeitsschritt.
-  **Nachhaltigkeit II** — Stufe 47 · Handwerks-Fertigkeit
Für die nächsten 8 Arbeitsschritte sinkt die Belastbarkeit des Materials 50 % langsamer als normal.
-  **Byregots Benediktion** — Stufe 50 · Handwerks-Fertigkeit
Die Qualität wird erhöht.
Effizienz: 100 + 20 pro Stapel Innere Ruhe (max. 300)
Erfolgswahrscheinlichkeit: 100 %
Bedingung: mind. 1 Stapel Innere Ruhe aktiv
Innere Ruhe wird dadurch beendet.
-  **Präzise Veredelung** — Stufe 53 · Handwerks-Fertigkeit
Die Qualität wird erhöht, dafür sinkt die Belastbarkeit. Erhöht die Stapelzahl von Innere Ruhe um 1 (max. 10).
Effizienz: 150
Erfolgswahrscheinlichkeit: 100 %
Nur einsetzbar, wenn der Materialzustand mindestens Gut ist.
-  **Motorisches Gedächtnis** — Stufe 54 · Handwerks-Fertigkeit
Die Arbeit schreitet fort, dafür sinkt die Belastbarkeit.
Effizienz: 300
Erfolgswahrscheinlichkeit: 100 %
Zusatzeffekt: Während der nächsten 5 Arbeitsschritte wird die Effizienz des nächsten Synthese-Kommandos auf das Doppelte gesteigert.
Nur beim ersten Arbeitsschritt einsetzbar.
-  **Planänderung** — Stufe 55 · Handwerks-Fertigkeit
Spezialistenkommando
Zustand wird um einen Arbeitsschritt verbessert. Verbraucht eine Handwerker-Abhandlung. Das Kommando zählt nicht als Arbeitsschritt.
Kann bis zu 3 Mal pro Synthese bzw. Testsynthese ausgeführt werden.
-  **Sorgfältige Bearbeitung** — Stufe 62 · Handwerks-Fertigkeit
Die Arbeit schreitet fort, dafür sinkt die Belastbarkeit.
Effizienz: 180
Erfolgswahrscheinlichkeit: 100 %
-  **Manipulation** — Stufe 65 · Handwerks-Fertigkeit
Für die nächsten 8 Arbeitsschritte werden nach jedem Schritt 5 Punkte der Belastbarkeit wiederhergestellt.

-  **Nachhaltige Veredelung** — Stufe 66 · Handwerks-Fertigkeit
 Das Sinken der Belastbarkeit wird um die Hälfte reduziert und die Qualität erhöht.
 Effizienz: 100
 Erfolgswahrscheinlichkeit: 100 %
 Kann nicht während Nachhaltigkeit und Nachhaltigkeit II eingesetzt werden.
-  **Höhere Veredelung** — Stufe 68 · Handwerks-Fertigkeit
 Die Qualität wird erhöht, dafür sinkt die Belastbarkeit.
 Effizienz: 150
 Erfolgswahrscheinlichkeit: 100 %
 Kombo-Bedingung: Solide Veredelung oder Beobachten
 Bonus: Die HP-Kosten sind auf 18 verringert.
-  **Einkehr** — Stufe 69 · Handwerks-Fertigkeit
 Die Qualität wird erhöht, dafür sinkt die Belastbarkeit.
 Effizienz: 300
 Erfolgswahrscheinlichkeit: 100 %
 Zusatzeffekt: + 1 Stapel Innere Ruhe (max. 10)
 Nur beim ersten Arbeitsschritt einsetzbar.
-  **Basisveredelung** — Stufe 71 · Handwerks-Fertigkeit
 Die Qualität wird erhöht, dafür sinkt die Belastbarkeit stark. Erhöht die Stapelzahl von Innere Ruhe um 1 (max. 10).
 Effizienz: 200
 Erfolgswahrscheinlichkeit: 100 %
 Belastbarkeitskosten: 20
-  **Vorarbeit** — Stufe 72 · Handwerks-Fertigkeit
 Die Arbeit schreitet fort, dafür sinkt die Belastbarkeit stark. Wird das Kommando benutzt, wenn die Belastbarkeit weniger als die Belastbarkeitskosten beträgt, halbiert sich die Effizienz.
 Effizienz: 360
 Erfolgswahrscheinlichkeit: 100 %
 Belastbarkeitskosten: 20
-  **Akribische Bearbeitung** — Stufe 76 · Handwerks-Fertigkeit
 Die Arbeit schreitet fort und die Qualität wird gleichzeitig erhöht, dafür sinkt die Belastbarkeit.
 Synthese-Effizienz: 150
 Veredelungs-Effizienz: 100
 Erfolgswahrscheinlichkeit: 100 %
-  **Fokussierte Bearbeitung** — Stufe 78 · Handwerks-Fertigkeit
 Die Arbeit schreitet beträchtlich fort, dafür sinkt die Belastbarkeit.
 Nur einsetzbar, wenn der Materialzustand mindestens Gut ist.
 Effizienz: 400
 Erfolgswahrscheinlichkeit: 100 %
-  **Flinke Hand** — Stufe 80 · Handwerks-Fertigkeit
 Die Qualität steigt auf 100 % des Maximums.
 Erfolgswahrscheinlichkeit: 100 %
 Nur beim ersten Arbeitsschritt einsetzbar und wenn das Rezept mindestens 10 Stufen unter der eigenen ist.
 Kann nicht für Expertenrezepte angewendet werden.
-  **Mit Leib und Seele** — Stufe 86 · Handwerks-Fertigkeit
 Spezialistenkommando
 Präzise Veredelung, Fokussierte Bearbeitung und Kunstgriff können unabhängig vom Materialzustand eingesetzt werden.
 Wird eines dieser Kommandos ohne Gut oder Exzellent eingesetzt, endet der Effekt.

Verbraucht eine Handwerker-Abhandlung.

Das Kommando zählt nicht als Arbeitsschritt.

Kann 1 Mal pro Synthese bzw. Testsynthese ausgeführt werden.

-  **Rationelle Bearbeitung** — Stufe 88 · Handwerks-Fertigkeit

Das Sinken der Belastbarkeit wird um die Hälfte reduziert und die Arbeit schreitet fort.

Effizienz: 180

Erfolgswahrscheinlichkeit: 100 %

Kann nicht während Nachhaltigkeit und Nachhaltigkeit II eingesetzt werden.

-  **Götter Werk** — Stufe 90 · Handwerks-Fertigkeit

Die Qualität wird erhöht, ohne dass die Belastbarkeit sinkt.

Effizienz: 100

Erfolgswahrscheinlichkeit: 100 %

Bedingung: 10 Stapel Innere Ruhe

-  **Raffinierte Veredelung** — Stufe 92 · Handwerks-Fertigkeit

Die Qualität wird erhöht, dafür sinkt die Belastbarkeit.

Effizienz: 100

Erfolgswahrscheinlichkeit: 100 %

Kombo-Bedingung: Veredelung

Bonus: + 1 Stapel Innere Ruhe (max. 10)

-  **Spontane Innovation** — Stufe 96 · Handwerks-Fertigkeit

Spezialistenkommando

Du gewährst dir Innovation.

Kann nicht ausgeführt werden, wenn Innovation bereits aktiv ist.

Dauer: 1 Arbeitsschritt

Verbraucht eine Handwerker-Abhandlung. Das Kommando zählt nicht als Arbeitsschritt.

Kann bis zu 1 Mal pro Synthese bzw. Testsynthese ausgeführt werden.

-  **Winkelzug** — Stufe 98 · Handwerks-Fertigkeit

Du stellst die gesamte Belastbarkeit wieder her.

-  **Meisters Beitrag** — Stufe 100 · Handwerks-Fertigkeit

Die Belastbarkeitskosten des nächsten Kommandos, das die Belastbarkeit beeinträchtigen würde, sinken auf 0.

Kann 1 Mal pro Synthese bzw. Testsynthese ausgeführt werden.