

Fischer (Klasse)

Inhaltsverzeichnis

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

Sammler (Disziplin des Landes) · Limsa Lominsa · Attribute Gewinnung · Sammelkunde · GP

Der Fischer ist eine Sammlerklasse, die Rohstoffe für die Handwerker gewinnt. Der Fischer angelt in Gewässern ganz Eorzeas — für den Gourmet, für Sammlerstücke und für seltene Fänge.

SteckbriefArt: Sammlerklasse (Disziplin des Landes)

Stadt: Limsa Lominsa

Gilde: Fischergilde — Limsa Lominsa

Hauptwerkzeug: Angelrute

Hauptattribute: Gewinnung · Sammelkunde · GP

Verfügbar: Stufe 1 (jederzeit über die Gilde erlernbar)

1 Was ist ein Sammler?

Sammler gehören zur **Disziplin des Landes**. Sie gewinnen die Rohstoffe, aus denen die Handwerker alles herstellen. An Sammelpunkten („Knoten“) baut man mit Fertigkeiten Material ab — viele davon erscheinen nur zu bestimmten **Eorzea-Uhrzeiten**, was das Sammeln zu einer kleinen Planungsaufgabe macht.

2 Stadt & Gilde

Die Fischer-Klasse erlernst du in der **Fischergilde — Limsa Lominsa**. 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 Fischer?

Der Fischer angelt in Gewässern ganz Eorzeas — für den Gourmet, für Sammlerstücke und für seltene Fänge.

4 Attribute

Wichtige Attribute**Gewinnung** – erhöht Ertragschance und Menge beim Sammeln.

Sammelkunde – erhöht die Chance auf hochwertige (HQ) und auf Sammlerstücke.

Sammlerpunkte (GP) – die Ressource für Sammel-Fertigkeiten.

5 Welche Materia lohnen sich?

Materia Beim Sammeln meldest du **Gewinnung** und **Sammelkunde** für bessere Ausbeute und HQ-Chancen sowie **GP** für mehr Fertigkeiten pro Knoten. Materia kommt auf Ausrüstung und Sammelwerkzeug.

6 Zusammenspiel

Sammler bilden die Grundlage der Handwerks-Wirtschaft: Ohne ihre Rohstoffe können die acht Handwerker nichts herstellen. Ein Charakter kann alle Sammler- und Handwerksberufe auf demselben Helden lernen und beliebig wechseln.

7 Wissenswertes

- Disziplin des Landes — mit ganz eigenem Spielgefühl (Köder, Uhrzeit, Wetter).
- Liefert Zutaten für den Gourmet.
- Eigene Sammel-Herausforderungen (große Fische).

8 Fertigkeiten

Sammler-Fertigkeiten des Fischers (nach Stufe).

-  **Angeln** — Stufe 1 · Sammler-Fertigkeit
Fischen
Du beginnst mit dem Angeln.
-  **Anschlag** — Stufe 1 · Sammler-Fertigkeit
Fischen
Du sorgst dafür, dass ein mit dem Köder angelockter Fisch fest am Haken anbeißt.
-  **Beenden** — Stufe 1 · Sammler-Fertigkeit
Du beendest das Angeln und verstaust deine Ausrüstung. Beendet alle angelbezogenen Status.
-  **Köder** — Stufe 1 · Sammler-Fertigkeit
Fischen
Du wählst den Köder für deine Angel.
-  **Leuchtpose** — Stufe 1 · Sammler-Fertigkeit
Fischen
Bringt die Spitze deiner Angelrute zum Leuchten.
-  **Rute hoch** — Stufe 1 · Sammler-Fertigkeit
Fischen
Du hebst deine Rute aus dem Wasser, behältst die Angel dabei aber in der Hand, bis du das Angeln beendest.
-  **Streuköder** — Stufe 5 · Sammler-Fertigkeit
Fischen
Du verkürzt die Zeit bis zum nächsten Anbeißen.
Wenn gerade Köderfisch-Angeln möglich wäre, verfällt diese Möglichkeit.
-  **Verstohlenheit** — Stufe 8 · Fähigkeit
Du schleichst auf leisen Sohlen und wirst gänzlich unaufspürbar für Gegner, deren Stufe bis zu vier höher ist als die eigene.
-  **Fester Anschlag** — Stufe 15 · Sammler-Fertigkeit
Fischen
Du ignorierst den Status Schlechter Anschlag. Bei manchen Fischen mit schwachem Zug unwirksam.
-  **Geduld** — Stufe 15 · Sammler-Fertigkeit
Fischen
Du erhöhst die Wahrscheinlichkeit, beim Angeln einen riesigen Fisch zu fangen, um 50 %, verringerst

aber die Erfolgsquote von Anschlag um 40 %.

Dauer: 60 Sekunden

Wenn gerade Köderfisch-Angeln möglich wäre, verfällt diese Möglichkeit.

-  **Präziser Anschlag** — Stufe 15 · Sammler-Fertigkeit

Fischen

Du ignorierst den Status Schlechter Anschlag. Bei manchen Fischen mit starkem Zug unwirksam.

-  **Thaliaks Huld** — Stufe 15 · Sammler-Fertigkeit

Du verbrauchst 3 Stapel Fischversessen und regenerierst dafür 150 SP.

-  **Freilassen** — Stufe 22 · Sammler-Fertigkeit

Fischen

Du lässt deinen Fang wieder frei. Wenn du denselben Fisch im selben Angelversuch wieder fängst, wird auch dieser automatisch freigelassen.

Nur bei Fischen wirksam, die im Fischverzeichnis festgehalten sind.

-  **Freilassliste** — Stufe 22 · Sammler-Fertigkeit

Fischen

Wähle Fische aus, die du an der momentanen Angelstelle automatisch freilassen möchtest. Nur wirksam bei Fischen, die bereits in deinem Fischverzeichnis aufgenommen sind.

Diese Einstellungen werden zurückgesetzt, sobald du das Angeln beendest.

-  **Naturköder** — Stufe 25 · Sammler-Fertigkeit

Fischen

Du verwendest einen geangelten normalen Fisch als Köder, um riesige Fische zu fangen.

-  **Reißen** — Stufe 36 · Sammler-Fertigkeit

Fischen

Du befestigst zusätzliche Haken an der Leine, um damit Fische zu angeln, die bei normalen Ködern nicht anbeißen würden.

-  **Fischfinesse** — Stufe 48 · Sammler-Fertigkeit

Fischen

Du verbrauchst 5 Stapel Fischversessen und kannst für eine bestimmte Zeit normale Fische für Naturköder oder Fischnatur benutzen.

Dauer: 145 Sekunden

Erst mit dem nächsten Fang wirksam.

-  **Sammlergespür** — Stufe 50 · Fähigkeit

Du machst den Fang für das Einholen als Sammlerstück bereit.

-  **Fischaugen** — Stufe 57 · Sammler-Fertigkeit

Fischen

Du fühlst dich in deine Beute ein und kannst mit geschärften Sinnen bisher versteckte Fische lokalisieren, unabhängig von der bestimmten Zeit, zu der sie normalerweise auftauchen. Bei manchen Fischen unwirksam.

Dauer: 60 Sekunden

Wenn gerade Köderfisch-Angeln möglich wäre, verfällt diese Möglichkeit.

-  **Geduld II** — Stufe 60 · Sammler-Fertigkeit

Fischen

Du erhöhst die Wahrscheinlichkeit, beim Angeln einen riesigen Fisch zu fangen, um 80 %. Auch die beißenden normalen Fische fallen mit höherer Wahrscheinlichkeit größer aus als gewöhnlich. Gleichzeitig verringerst du aber die Erfolgsquote von Anschlag um 75 %.

Dauer: 145 Sekunden

Wenn gerade Köderfisch-Angeln möglich wäre, verfällt diese Möglichkeit.

-  **Ausloten** — Stufe 61 · Fähigkeit

Speerfischen

Du sondierst die Gewässer, um fischreiche Speerfischgründe zu entdecken, und lässt sie auf der Karte anzeigen. Wird beim Klassenwechsel zum Fischer automatisch ausgeführt.

-  **Hai-Auge** — Stufe 61 · Fähigkeit · Abklingzeit 20 s
Speerfischen
Du sondierst die Gewässer, um den am nächsten gelegenen Speerfischgrund zu entdecken, und lässt ihn auf der Karte anzeigen.
Bedingung: Ausloten aktiv
Dauer: 15 Sekunden
-  **Harpunieren** — Stufe 61 · Sammler-Fertigkeit · Abklingzeit 1 s
Speerfischen
Du versuchst, mit der Harpune zu fischen. Dabei erhöht sich die Wachsamkeit der Fische.
Je mehr erfolgreich aufeinanderfolgende Fänge du erzielst, desto weniger steigt die Wachsamkeit.
-  **Artenvielfalt** — Stufe 63 · Sammler-Fertigkeit
Speerfischen
Die gerade gefangene Fischart wird nicht mehr beißen, sodass du nicht zweimal hintereinander dieselbe Art fängst. Dieser Effekt hält an, solange du dich an demselben Speerfischgrund befindest.
Bei manchen Fischen unwirksam.
-  **Naturköder II** — Stufe 63 · Sammler-Fertigkeit · Abklingzeit 180 s
Fischen
Du verwendest einen geangelten normalen Fisch als Köder, um noch größere Fische zu fangen.
15 Sekunden lang nach dem Fang des Köderfischs wirksam.
-  **Breitseite** — Stufe 64 · Sammler-Fertigkeit
Speerfischen
Du vergrößerst die Hitbox aller Fische. Dieser Effekt dauert an, solange du an diesem Fischgrund fischst.
Fischversessen-Kosten: 2
-  **Doppelhaken** — Stufe 65 · Sammler-Fertigkeit
Fischen
Du kannst mindestens zwei Fische auf einmal fangen. Die Anzahl ist von deinem Sammelgeschick und der Fischart abhängig. Bei manchen Fischen unwirksam.
-  **Hai-Auge II** — Stufe 65 · Fähigkeit · Abklingzeit 20 s
Speerfischen
Du sondierst die Gewässer, um den für deine Stufe höchstgradigen, am nächsten gelegenen Speerfischgrund zu entdecken, und lässt ihn auf der Karte anzeigen.
Bedingung: Ausloten aktiv
Dauer: 15 Sekunden
-  **Jungfräuliches Meer** — Stufe 65 · Fähigkeit
Speerfischen
Du sondierst die Gewässer, um den am nächsten gelegenen Wasserwirbel zu entdecken, und lässt ihn auf der Karte anzeigen.
-  **Flaschenpost** — Stufe 67 · Fähigkeit
Speerfischen
Du siehst dich beim Speerfischen aufmerksam nach Schatzkarten um.
-  **Großes Füllhorn** — Stufe 69 · Sammler-Fertigkeit
Speerfischen
Du erhöhst die Wahrscheinlichkeit, beim nächsten Speerfisch-Versuch einen riesigen Fisch zu fangen.
Je höher deine Expertise, desto höher die Wahrscheinlichkeit.
-  **Bunte Gewässer** — Stufe 71 · Sammler-Fertigkeit
Fischen

Du verhinderst das Anbeißen der gerade gefangenen Fischart. Effekt endet nach erfolgreichem Fang.
 Bei manchen Fischen unwirksam, inklusive Köderfischen.
 Kann nicht benutzt werden, wenn gerade ein Köder von Fischnatur genutzt wird.
 Überschreibt Stetes Angeln.
 Bedingung: Ausführung innerhalb von 15 Sekunden nach dem Fang des Fisches
 Wenn gerade Köderfisch-Angeln möglich wäre, verfällt diese Möglichkeit.

- **Atemtechnik** — Stufe 75 · Sammler-Fertigkeit

Speerfischen

Du hältst den Atem, verhältst dich ganz still und senkst damit die Wachsamkeit.

Bedingung: Wachsamkeit unter einem bestimmten Wert (kein blinkender Balken)

- **Stetes Angeln** — Stufe 79 · Sammler-Fertigkeit

Fischen

Du fängst die gerade gefangene Fischart noch ein weiteres Mal. Effekt endet nach erfolgreichem Fang und kann nicht wiederholt ausgeführt werden.

Effekt endet, wenn der gleiche Fisch nicht an der derzeitigen Angelstelle gefangen werden kann.

Bei manchen Fischen unwirksam, inklusive Köderfischen.

Kann nicht benutzt werden, wenn gerade ein Köder von Fischnatur genutzt wird.

Überschreibt Bunte Gewässer.

Bedingung: Ausführung innerhalb von 15 Sekunden nach dem Fang des Fisches

Wenn gerade Köderfisch-Angeln möglich wäre, verfällt diese Möglichkeit.

- **Fetter Fang** — Stufe 81 · Sammler-Fertigkeit

Fischen

Dein nächster Fang wird garantiert ein riesiger Fisch. Bei erfolgreichem Fang endet der Effekt.

Wenn gerade Köderfisch-Angeln möglich wäre, verfällt diese Möglichkeit.

- **Elektrischer Strom** — Stufe 85 · Sammler-Fertigkeit · Abklingzeit 1,5 s

Speerfischen

Du jagst einen Stromstoß durch deine Harpune und fängst alle gerade sichtbaren Fische. Bei Ausführung erhöht sich die Wachsamkeit um einen bestimmten Betrag.

Je mehr erfolgreich aufeinanderfolgende Fänge du erzielst, desto weniger steigt die Wachsamkeit.

Bedingung: mind. 10 aufeinanderfolgende Fänge

- **Tripelhaken** — Stufe 90 · Sammler-Fertigkeit

Fischen

Du kannst mindestens drei Fische auf einmal fangen. Die Anzahl ist von deinem Sammelgeschick und der Fischart abhängig. Bei manchen Fischen unwirksam.

- **Fischnatur** — Stufe 91 · Sammler-Fertigkeit

Fischen

Du behältst den spezifischen riesigen Fisch, den du gefangen hast, als Köder. Dabei kann er so lange als Köder eingesetzt werden, wie du an deiner momentanen Angelstelle angelst. Dabei kann er regulär für Köder genutzt werden.

Der so behaltene Köderfisch kann auch nach einem Kommando genutzt werden, das die Möglichkeit auf Köderfisch-Angeln verfallen lässt. Nur, wenn Bunte Gewässer und Stetes Angeln aktiv sind, kann dieses Kommando nicht ausgeführt werden.

- **Kaventskenntnis** — Stufe 95 · Sammler-Fertigkeit

Fischen

Wenn du das nächste Mal einen riesigen Fisch fängst, erhöht sich die Chance darauf, dass es ein riesiges Exemplar von besonders großer Größe wird. Die Wahrscheinlichkeit ist dabei von deiner Expertise abhängig.

Fischversessen-Kosten: 2

Wenn gerade Köderfisch-Angeln möglich wäre, verfällt diese Möglichkeit.

- **Bescheidenes Ködern** — Stufe 100 · Sammler-Fertigkeit

Fischen

Du lockst Fische kleiner Länge an und machst es leichter, sie zu angeln. Hin und wieder beißt ein Fisch kleiner Länge garantiert.

Kann während des Angelns bis zu drei Mal ausgeführt werden, allerdings erhöhen sich die SP-Kosten mit jeder Ausführung.

Kann versteckte Spezies anlocken. Bei Fischen mit Präzisem Anschlag wirksam.

Kosten:

Erste Ausführung: 10 SP

Zweite Ausführung: 20 SP

Dritte Ausführung: 30 SP

- **Ehrgeiziges Ködern** — Stufe 100 · Sammler-Fertigkeit

Fischen

Du lockst Fische großer Länge an und machst es leichter, sie zu angeln. Hin und wieder beißt ein Fisch großer Länge garantiert.

Kann während des Angelns bis zu drei Mal ausgeführt werden, allerdings erhöhen sich die SP-Kosten mit jeder Ausführung.

Kann versteckte Spezies anlocken. Bei Fischen mit Festem Anschlag wirksam.

Kosten:

Erste Ausführung: 10 SP

Zweite Ausführung: 20 SP

Dritte Ausführung: 30 SP