

Dunkelritter (Job)

Inhaltsverzeichnis

- [1 Überblick](#)
- [2 Basisklasse & Startstadt](#)
- [3 Freischaltung zum Job](#)
- [4 Attribute](#)
- [5 Welche Materia lohnen sich?](#)
- [6 Spielstil & Rotation \(Grundidee\)](#)
 - [6.1 Schwarzblut & Dunkelseite](#)
 - [6.2 Dichte Rotation](#)
 - [6.3 Eigenschutz & Gruppe](#)
- [7 Stärken & Schwächen](#)
 - [7.1 Stärken](#)
 - [7.2 Schwächen](#)
- [8 Wissenswertes](#)
- [9 Fertigkeiten](#)

Tank · Verteidiger · Primärattribut Stärke · ab Stufe 30

Der düstere Zweihandschwert-Ritter aus Ishgard. Ein Tank mit Schild aus reinem Dunkel-Äther, starkem eigenen Schaden und einer dichten, engagierten Rotation.

SteckbriefRolle: Tank (Verteidiger)

Basisklasse: keine

Startstadt: — (Freischaltung in Ishgard)

Addon: Heavensward

Job ab Stufe: 30 (Quest „Unser Ende“)

Freischaltung: Ishgard – Die Säulen

Primärattribut: Stärke

Waffe: Großschwert (Zweihänder)

Seelenkristall: Seele des Dunkelritters

1 Überblick

Der **Dunkelritter** ist ein Tank ohne eigene Basisklasse — er startet direkt als Job. Er kämpft mit einem Großschwert und nutzt **Dunkel-Äther** für einen selbst erzeugten Schild („Schwarzblut“/„Dunkle Barriere“) und wuchtige Angriffe.

Er hat den höchsten Eigen-Schadensanteil unter den Tanks und eine dichte, „engagierte“ Spielweise mit vielen Ressourcen-Entscheidungen. Beliebt bei Spielern, die einen aktiven, offensiven Tank mögen.

2 Basisklasse & Startstadt

Der Dunkelritter hat **keine Basisklasse** — man schaltet ihn direkt als Job frei. Voraussetzung ist das Addon **Heavensward** und der Zugang zu **Ishgard** (über die Hauptszenario-Quest).

3 Freischaltung zum Job

- Ein beliebiger Kampf-Job auf **Stufe 30** und Zugang zu Ishgard.
- Job-Quest „**Unser Ende**“ in **Ishgard – Die Säulen**. Belohnung: „**Seele des Dunkelritters**“.

Hinweis Der Dunkelritter startet auf Stufe 30 und wird von dort weitergelevelt.

4 Attribute

Hauptattribute **Stärke** (Primärattribut): Bestimmt Angriffskraft und Schaden. Kommt über Waffe und Rüstung mit.

Nebenattribute (über Materia steuerbar) **Kritische Trefferwertung** – Erhöht Chance und Wucht kritischer Treffer — der wertvollste Allround-Wert.

Direkte Trefferwertung – Erhöht die Chance auf direkte Treffer (+25 % Schaden auf den Einzelschlag).

Entschlossenheit – Erhöht pauschal allen ausgeteilten Schaden und alle Heilung.

Schnelligkeit – Verkürzt die globale Abklingzeit (GCD). Für Tanks meist unerwünscht — Ziel ist die Basis-GCD von 2,50 s.

Standhaftigkeit – Tank-exklusiv: leicht mehr ausgeteilter und leicht weniger erlittener Schaden. Skaliert allerdings schwach.

5 Welche Materia lohnen sich?

Materia-Priorität 1. Kritische Trefferwertung · 2. Direkte Trefferwertung · 3. Entschlossenheit · (Standhaftigkeit nur für mehr Überlebarkeit) · Schnelligkeit meiden (Ziel-GCD 2,50 s)

Grundregel für alle Tanks: Man überlebt durch den Fähigkeiten-Werkzeugkasten, nicht durch Standhaftigkeit. Im Endgame meldet man daher auf Schaden. Ein, zwei Standhaftigkeits-Materia für ein sichereres Gefühl sind im normalen Inhalt aber völlig in Ordnung — der Schadensverlust ist vernachlässigbar. Hauptattribut-Materia lohnt praktisch nie, da das Primärattribut über die Ausrüstung kommt.

6 Spielstil & Rotation (Grundidee)

6.1 Schwarzblut & Dunkelseite

Der Dunkelritter verbraucht MP für die „Dunkelseite“ und sammelt die Ressource „Schwarzblut“, die er in starke Angriffe und in einen selbst erzeugten Schild umwandelt. Dadurch entsteht ein sehr aktives Ressourcen-Management.

6.2 Dichte Rotation

Im Burst reiht der Dunkelritter mehrere Off-GCD-Angriffe aneinander — der Job „engaged“ am meisten von allen Tanks und belohnt sauberes Timing mit dem höchsten Eigenschaden.

6.3 Eigenschutz & Gruppe

Neben den Standard-Cooldowns kann er sich per Schild selbst abschirmen und mit einer starken Fähigkeit auch die Gruppe schützen. Klassischer Notfall-Knopf inklusive.

7 Stärken & Schwächen

7.1 Stärken

- Höchster Eigenschaden unter den Tanks.
- Sehr aktive, belohnende Rotation.
- Selbst erzeugter Schild als flexible Mitigation.
- Cooler, düsterer Stil.

7.2 Schwächen

- Anspruchsvoller als Paladin oder Krieger.
- MP-Management kann in die Hose gehen.
- Weniger Selbstheilung als der Krieger.

8 Wissenswertes

- Erster „Job ohne Basisklasse“, eingeführt mit *Heavensward*.
- Thematisch eng mit Ishgard und seiner Geschichte verknüpft.
- Ikonische Job-Farbe: dunkles Magenta/Rosa.

9 Fertigkeiten

Fertigkeiten des Dunkelritter (nach Stufe).

-  **Entfesselung** — Stufe 30 · Zauber
Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.
Angriff-Wert: 120
Zusatzeffekt: Erhöhte Feindseligkeit
-  **Finstere Flut** — Stufe 30 · Fähigkeit · Abklingzeit 1 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf alle Gegner in gerader Linie vor dir aus.
Angriff-Wert: 100
Zusatzeffekt: Du erhältst Dunkle Seite, wodurch dein ausgeteilter Schaden um 10 % erhöht ist.
Dauer: 30 Sekunden
Ist dieser Status bereits aktiv, wird er um 30 Sekunden verlängert (max. 60 Sekunden).
Gemeinsamer Reaktivierungs-Timer mit Finstere Klinge
-  **Harter Schlitzer** — Stufe 30 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke aus.
Angriff-Wert: 300
-  **Osmose** — Stufe 30 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke aus.
Angriff-Wert: 240
Kombo-Bedingung: Harter Schlitzer
Angriff-Wert: 380
Bonus: MP-Regeneration
-  **Seelenfresser** — Stufe 30 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke aus.
Angriff-Wert: 260
Kombo-Bedingung: Osmose
Angriff-Wert: 480
Bonus: LP-Regeneration
Heilpotenzial: 300
Bonus: Blutbalken füllt sich um 20.
-  **Zähigkeit** — Stufe 30 · Fähigkeit · Abklingzeit 2 s
Du erhöhst die Feindseligkeit von Gegnern, mit denen du dich im Kampf befindest, gegen dich immens.
Effekt endet bei erneuter Ausführung.
-  **Zerfall** — Stufe 30 · Zauber
Du führst eine elementneutrale magische Attacke aus.
Angriff-Wert: 150

Zusatzeffekt: Erhöhte Feindseligkeit

Zusatzeffekt: Reaktivierungszeit von Schattenschritt um 5 Sekunden verkürzt.

-  **Blutwaffe** — Stufe 35 · Fähigkeit · Abklingzeit 60 s
Du erhältst 3 Stapel Blutwaffe.
Dauer: 15 Sekunden
Effekt von Blutwaffe: Regeneriert bei einem erfolgreichen Treffer deiner Waffenfertigkeiten oder Zauber MP.
Außerdem füllt sich der Blutbalken um 10.
Bei Attacken auf mehrere Ziele ist der Effekt nur einmalig wirksam.
-  **Schattenwand** — Stufe 38 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s
Du verringerst den erlittenen Schaden um 30 %.
Dauer: 15 Sekunden
-  **Finstere Klinge** — Stufe 40 · Fähigkeit · Abklingzeit 1 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke aus.
Attacke-Wert: 300
Zusatzeffekt: Du erhältst Dunkle Seite, wodurch dein ausgeteilter Schaden um 10 % erhöht ist.
Dauer: 30 Sekunden
Ist dieser Status bereits aktiv, wird er um 30 Sekunden verlängert (max. 60 Sekunden).
Gemeinsamer Reaktivierungs-Timer mit Finstere Flut
-  **Seelenstärke** — Stufe 40 · Zauber
Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.
Attacke-Wert: 120
Kombo-Bedingung: Entfesselung
Attacke-Wert: 160
Zusatzeffekt: Erhöhte Feindseligkeit
Bonus: MP-Regeneration
Bonus: Blutbalken füllt sich um 20.
-  **Dunkler Geist** — Stufe 45 · Fähigkeit · Abklingzeit 60 s
Du verringerst deinen erlittenen physischen Schaden um 10 % und deinen erlittenen magischen Schaden um 20 %.
Dauer: 10 Sekunden
-  **Totenerweckung** — Stufe 50 · Fähigkeit · Abklingzeit 300 s
Du erhältst den Status Totenerweckung.
Dauer: 10 Sekunden
Wenn du während der Wirkungsdauer k. o. gehst, wird das K. o. in den Status Erweckter umgewandelt.
Dauer: 10 Sekunden
Während Erweckter kann kaum eine Attacke deine LP auf 0 sinken lassen.
Zusatzeffekt: Regeneriert bei einem erfolgreichen Treffer deiner Waffenfertigkeiten oder Zauber LP.
Heilpotenzial: 1.500
Wenn du während der Wirkungsdauer Heilung von insgesamt 100 % deiner Maximal-LP erhalten hast, ändert sich Erweckter zu Untote Auferstehung. Läuft die Wirkungsdauer davor ab, gehst du k. o.
Während Untote Auferstehung kann kaum eine Attacke deine LP auf 0 sinken lassen.
Dauer von Untote Auferstehung: Restdauer von Erweckter
-  **Salzige Erde** — Stufe 52 · Fähigkeit · Abklingzeit 90 s
Du erschaffst eine Zone um dich, in der alle Gegner elementneutralen Schaden erleiden.
Attacke-Wert: 50
Dauer: 15 Sekunden
-  **Schattenschritt** — Stufe 54 · Fähigkeit · Abklingzeit 30 s
Du bewegst dich augenblicklich vor deinen anvisierten Gegner.
Zusatzeffekt: Erhöhte Feindseligkeit

Maximale Aufladungen: 2

Kann nicht während Fessel ausgeführt werden.

-  **Abyssale Blutung** — Stufe 56 · Fähigkeit · Abklingzeit 60 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.
Attacke-Wert: 240
Zusatzeffekt: LP-Regeneration
Heilpotenzial: 500
Zusatzeffekt: MP-Regeneration
Gemeinsamer Reaktivierungs-Timer mit Zweischnitt
-  **Zweischnitt** — Stufe 60 · Fähigkeit · Abklingzeit 60 s
Du führst eine physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 540
Zusatzeffekt: LP-Regeneration
Heilpotenzial: 500
Zusatzeffekt: MP-Regeneration
Gemeinsamer Reaktivierungs-Timer mit Abyssale Blutung
-  **Blutvergießen** — Stufe 62 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 600
Blutbalken-Kosten: 50
-  **Quietus** — Stufe 64 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.
Attacke-Wert: 240
Blutbalken-Kosten: 50
-  **Dunkler Bote** — Stufe 66 · Fähigkeit · Abklingzeit 90 s
Du verringerst den erlittenen physischen Schaden von dir und umstehenden Gruppenmitgliedern um 5 % und erlittenen magischen Schaden um 10 %.
Dauer: 15 Sekunden
-  **Blutdelirium** — Stufe 68 · Fähigkeit · Abklingzeit 60 s
Du gewährst dir drei Stapel Blutdelirium sowie drei Stapel Blutwaffe.
Dauer: 15 Sekunden
Effekt von Blutdelirium: Blutvergießen wird zu Rotes Delirium und Quietus wird zu Blutige Pfählung.
Wenn diese Kommandos treffen, regenerierst du MP.
Effekt von Blutwaffe: Regeneriert bei einem erfolgreichen Treffer deiner Waffenfertigkeiten oder Zauber MP und füllt den Blutbalken um 10.
Bei Attacken auf mehrere Ziele ist der Effekt nur einmalig wirksam.
-  **Schwärzeste Nacht** — Stufe 70 · Fähigkeit · Abklingzeit 15 s
Du errichtest eine Barriere um dich oder ein Gruppenmitglied, die Schaden in einer bestimmten Höhe absorbiert.
Absorptionswirkung: 25 % der Maximal-LP des Ziels
Dauer: 7 Sekunden
Falls die Barriere den vollen Schaden absorbiert, erhältst du Dunkle Künste.
Effekt: Schattenklinge und Schattenflut verbrauchen Dunkle Künste anstelle von MP.
-  **Schattenflut** — Stufe 74 · Fähigkeit · Abklingzeit 1 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf alle Gegner in gerader Linie vor dir aus.
Attacke-Wert: 160
Zusatzeffekt: Du erhältst Dunkle Seite, wodurch dein ausgeteilter Schaden um 10 % erhöht ist.
Dauer: 30 Sekunden
Ist dieser Status bereits aktiv, wird er um 30 Sekunden verlängert (max. 60 Sekunden).
Gemeinsamer Reaktivierungs-Timer mit Schattenklinge

- 
Schattenklinge — Stufe 74 · Fähigkeit · Abklingzeit 1 s
 Du führst eine elementneutrale magische Attacke aus.
 Attacke-Wert: 460
 Zusatzeffekt: Du erhältst Dunkle Seite, wodurch dein ausgeteilter Schaden um 10 % erhöht ist.
 Dauer: 30 Sekunden
 Ist dieser Status bereits aktiv, wird er um 30 Sekunden verlängert (max. 60 Sekunden).
 Gemeinsamer Reaktivierungs-Timer mit Schattenflut
- 
Schattenschemen — Stufe 80 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s
 Du lässt ein Abbild deiner selbst erscheinen, das an deiner Seite kämpft.
 Attacke-Wert des Heldenschemens: 420
 Dauer: 22 Sekunden
 Zusatzeffekt: Gewährt dir Lied des Antihelden.
 Dauer: 30 Sekunden
 Attacke-Wert von Schattenbringer: 570
 Attacke-Wert von Antiheld: 620
 Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 25 %.
- 
Opfergabe — Stufe 82 · Fähigkeit · Abklingzeit 60 s
 Du verringerst deinen erlittenen Schaden oder den des Ziels um 10 %.
 Dauer: 10 Sekunden
 Maximale Aufladungen: 2
- 
Salz und Schwärze — Stufe 86 · Fähigkeit · Abklingzeit 20 s
 Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf alle Ziele im Wirkungsbereich deiner Salzigen Erde aus.
 Attacke-Wert: 500
 Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 25 %.
 Bedingung: Salzige Erde aktiv
- 
Schattenbringer — Stufe 90 · Fähigkeit · Abklingzeit 60 s
 Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf alle Gegner in gerader Linie vor dir aus.
 Attacke-Wert: 600
 Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 25 %.
 Bedingung: Dunkle Seite aktiv
 Maximale Aufladungen: 2
- 
Schattenwacht — Stufe 92 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s
 Du verringerst deinen erlittenen Schaden um 40 %.
 Dauer: 15 Sekunden
 Zusatzeffekt: Gewährt dir Schattenschutz.
 Dauer: 20 Sekunden
 Effekt von Schattenschutz: Sobald deine LP unter 50 % sinken oder die Wirkungsdauer endet, werden LP regeneriert.
 Heilpotenzial: 1.200
- 
Antiheld — Stufe 100 · Waffenfertigkeit
 Du führst eine elementneutrale physische Attacke auf alle Gegner in gerader Linie vor dir aus.
 Attacke-Wert: 1.000
 Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 25 %.
 Bedingung: Lied des Antihelden aktiv