

Dragoon (Job)

Inhaltsverzeichnis

- [1 Überblick](#)
- [2 Basisklasse & Startstadt](#)
- [3 Freischaltung zum Job](#)
- [4 Attribute](#)
- [5 Welche Materia lohnen sich?](#)
- [6 Spielstil & Rotation \(Grundidee\)](#)
 - [6.1 Lange Kombo-Kette](#)
 - [6.2 Sprünge & Positionierung](#)
 - [6.3 Gruppen-Buff](#)
- [7 Stärken & Schwächen](#)
 - [7.1 Stärken](#)
 - [7.2 Schwächen](#)
- [8 Wissenswertes](#)
- [9 Fertigkeiten](#)

Nahkampf-DD · Primärattribut Stärke · ab Stufe 30

Der Speerkämpfer aus Gridania, der aus großen Sprüngen zuschlägt. Eine lange, befriedigende Kombo-Kette und kräftige Gruppen-Buffs.

Steckbrief**Rolle:** Nahkampf-DD

Basisklasse: Pikenier

Startstadt: Gridania

Gilde: Pikeniergilde — Alt-Gridania

Job ab Stufe: 30 (Quest „Auge des Drachen“)

Primärattribut: Stärke

Waffe: Lanze / Speer

Seelenkristall: Seele des Dragoon

1 Überblick

Der **Dragoon** ist der **Sprung-Nahkämpfer**: Mit einer langen Lanze und spektakulären Sprüngen stürzt er sich auf die Gegner. Sein Spiel dreht sich um eine lange, verkettete Kombo-Rotation.

Er bringt starke Gruppen-Schadensbuffs mit und ist damit ein verlässlicher „Team-Player“ unter den DD. Die vielen Sprung-Animationen machen ihn zu einem der coolsten Jobs optisch.

2 Basisklasse & Startstadt

Der Dragoon beginnt als **Pikenier**. Wer als Pikenier startet, beginnt in **Gridania** (Alt-Gridania). Keine Voraussetzungen für die Klasse selbst.

Zur BasisklasseMehr zur Ausgangsklasse: [Pikenier](#)

3 Freischaltung zum Job

- Pikenier auf **Stufe 30** und die Pikenier-Klassenquests bis Stufe 30.

- Job-Quest „**Auge des Drachen**“ in der Pikeniergilde (Alt-Gridania). Belohnung: „**Seele des Dragoon**“.

Hinweis: Seelenkristall anlegen, dann wird aus dem Pikenier ein Dragoon.

4 Attribute

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

Nebenattribute (über Materia steuerbar) **Kritische Trefferwertung** – Erhöht sowohl die Chance auf kritische Treffer als auch deren Wucht — der wertvollste Allround-Wert für fast jeden Job.

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

Entschlossenheit – Erhöht pauschal allen ausgeteilten Schaden (und Heilung).

Schnelligkeit – Verkürzt die globale Abklingzeit (GCD). Nur bis zur gewünschten GCD-Stufe einsetzen — je nach Rotation.

5 Welche Materia lohnen sich?

Materia-Priorität 1. Kritische Trefferwertung · 2. Direkte Trefferwertung · 3. Entschlossenheit · Schnelligkeit nur bis zur Ziel-GCD

Als Nahkämpfer meldest du auf Schaden. Kritisch zuerst, dann Direkter Treffer und Entschlossenheit als Füller. Wie viel Schnelligkeit sinnvoll ist, hängt von der Ziel-GCD des Jobs ab — im Zweifel orientierst du dich an einer aktuellen Best-in-Slot-Liste (BiS) für den laufenden Patch.

6 Spielstil & Rotation (Grundidee)

6.1 Lange Kombo-Kette

Der Dragoon spielt eine der längsten, verketteten Rotationen unter den Nahkämpfern. Wer die Reihenfolge sauber hält, wird mit einem sehr befriedigenden Fluss belohnt.

6.2 Sprünge & Positionierung

Kräftige Sprung-Angriffe sind Teil seiner Rotation; einige Treffer sind aus der richtigen Position (hinter/seitlich) stärker. Die Sprünge sorgen für den ikonischen Look.

6.3 Gruppen-Buff

Der Dragoon erhöht zeitweise den Schaden der ganzen Gruppe — ein wertvoller Beitrag im koordinierten Burst-Fenster der Party.

7 Stärken & Schwächen

7.1 Stärken

- Sehr befriedigende, lange Kombo.
- Starke Gruppen-Schadensbuffs.
- Robuster, gleichmäßiger Schaden.
- Ikonische Sprünge, cooler Stil.

7.2 Schwächen

- Lange Kombos sind bei Unterbrechungen unflexibel.
- Positionierung nötig für vollen Schaden.
- Historisch etwas anfällig, im Weg zu stehen (Sprung-Animationen).

8 Wissenswertes

- Aus der Pikeniergilde von Gridania; enge Verbindung zu Ishgards Drachenkriegen.
- Einer der ARR-Nahkämpfer der ersten Stunde.
- Ikonische Job-Farbe: tiefes Blau.

9 Fertigkeiten

Job-Fertigkeiten des Dragoon (ab dem Jobwechsel). Die Grundlagen liefert die Basisklasse Pikenier.

-  **Sprung** — Stufe 30 · Fähigkeit · Abklingzeit 30 s
Du greifst den Gegner mit einem großen Sprung an.
Angriff-Wert: 320
Nach der Attacke kehrst du wieder an deine ursprüngliche Position zurück.
Zusatzeffekt: Sprungbereit
Dauer: 15 Sekunden
-  **Ausweichsprung** — Stufe 35 · Fähigkeit · Abklingzeit 30 s
Du führst einen 15-Yalm-Sprung nach hinten aus.
Zusatzeffekt: Gewährt dir Reißende Klauen.
Dauer: 15 Sekunden
Kann nicht während Fessel ausgeführt werden.
-  **Schicksalsdorn** — Stufe 40 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke auf alle Gegner in gerader Linie vor dir aus.
Angriff-Wert: 110
-  **Gleitflügel** — Stufe 45 · Fähigkeit · Abklingzeit 60 s
Du bewegst dich augenblicklich vor deinen anvisierten Gegner.
Maximale Aufladungen: 2
Kann nicht während Fessel ausgeführt werden.
-  **Wyrmodem** — Stufe 50 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s
Du springst zum Ziel und greifst alle umstehenden Gegner mit einer feuerbasierten Attacke an.
Angriff-Wert: 500
Angriff-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
Zusatzeffekt: Gewährt dir Aufstiegsbereit.
Dauer: 30 Sekunden
Kann nicht während Fessel ausgeführt werden.
-  **Litanei der Schlacht** — Stufe 52 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s
Du erhöhst die kritische Trefferrate von dir und umstehenden Gruppenmitgliedern um 10 %.
Dauer: 20 Sekunden
-  **Fang und Klaue** — Stufe 56 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke aus.
Angriff-Wert: 140
Von der Seite: 180
Kombo-Bedingung: Himmelsstoß
Angriff-Wert: 300
Von der Seite: 340
-  **Fächerstoß** — Stufe 58 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke aus.
Angriff-Wert: 140
Von hinten: 180
Kombo-Bedingung: Chaotischer Sturm
Angriff-Wert: 300

Von hinten: 340

-  **Geirskogul** — Stufe 60 · Fähigkeit · Abklingzeit 60 s
Du führst eine physische Attacke auf alle Gegner in gerader Linie vor dir aus.
Attacke-Wert: 280
Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
Zusatzeffekt: Drachengeist wird aktiv.
Dauer: 20 Sekunden
Effekt von Drachengeist: Ausgeteilter Schaden ist um 15 % erhöht.
Zusatzeffekt: Gewährt dir Zielgerichtet.
Dauer: 20 Sekunden
-  **Schallspitze** — Stufe 62 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke auf alle Gegner in gerader Linie vor dir aus.
Attacke-Wert: 100
Kombo-Bedingung: Schicksalsdorn oder Groll des Drachen
Attacke-Wert: 120
Bonus: Gewährt dir Drachenklaue.
Dauer: 30 Sekunden
Effekt von Drachenklaue: Ausgeteilter Schaden ist um 10 % erhöht.
-  **Illusionssprung** — Stufe 68 · Fähigkeit · Abklingzeit 1 s
Du führst eine physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 380
Bedingung: Sprungbereit nach Sprung oder Hochsprung
-  **Nastrond** — Stufe 70 · Fähigkeit · Abklingzeit 2 s
Du führst eine physische Attacke auf alle Gegner in gerader Linie vor dir aus.
Attacke-Wert: 720
Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
Bedingung: Zielgerichtet aktiv
-  **Coerthische Folter** — Stufe 72 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke auf alle Gegner in gerader Linie vor dir aus.
Attacke-Wert: 100
Kombo-Bedingung: Schallspitze
Attacke-Wert: 150
Bonus: Gewährt dir Zornesfeuer.
Dauer: 30 Sekunden
-  **Hochsprung** — Stufe 74 · Fähigkeit · Abklingzeit 30 s
Du greifst den Gegner mit einem großen Sprung an.
Attacke-Wert: 400
Nach der Attacke kehrst du wieder an deine ursprüngliche Position zurück.
Zusatzeffekt: Gewährt dir Sprungbereit.
Dauer: 15 Sekunden
-  **Sternensturz** — Stufe 80 · Fähigkeit · Abklingzeit 30 s
Du springst zum Ziel und greifst alle umstehenden Gegner mit einer feuerbasierten Attacke an.
Attacke-Wert: 840
Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 40 %.
Zusatzeffekt: Gewährt dir Sternenkreuz.
Dauer: 20 Sekunden
Läuft Drachengeist aus, so endet auch dieser Effekt.
Bedingung: Drachengeist aktiv
Kann nicht während Fessel ausgeführt werden.
-  **Chaotischer Sturm** — Stufe 86 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke aus.

Attacke-Wert: 140
Von hinten: 180
Kombo-Bedingung: Spiralhieb
Attacke-Wert: 300
Von hinten: 340
Bonus: Schaden über Zeit
Attacke-Wert: 45
Dauer: 24 Sekunden

-  **Himmelsstoß** — Stufe 86 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 160
Kombo-Bedingung: Sperrstoß
Attacke-Wert: 460
-  **Zwillingswurm** — Stufe 90 · Fähigkeit · Abklingzeit 10 s
Du führst eine physische Attacke auf alle Gegner in gerader Linie vor dir aus.
Attacke-Wert: 440
Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
Bedingung: 2 Wyrmaugen
-  **Steigender Drache** — Stufe 92 · Fähigkeit · Abklingzeit 1 s
Du führst eine physische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.
Attacke-Wert: 550
Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
Bedingung: Aufstiegsbereit aktiv
-  **Sperrstoß** — Stufe 96 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 130
Kombo-Bedingung: Sauberer Stoß oder Überfallsstoß
Attacke-Wert: 340
-  **Spiralhieb** — Stufe 96 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 140
Kombo-Bedingung: Sauberer Stoß oder Überfallsstoß
Attacke-Wert: 300
Bonus: Gewährt dir Drachenklaue.
Dauer: 30 Sekunden
Effekt von Drachenklaue: Ausgeteilter Schaden ist um 10 % erhöht.
-  **Sternenkreuz** — Stufe 100 · Fähigkeit · Abklingzeit 1 s
Du führst eine physische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.
Attacke-Wert: 1.000
Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 40 %.
Bedingung: Sternenkreuz aktiv