

Tänzer (Job)

Inhaltsverzeichnis

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

Fernkampf-DD · physisch · Primärattribut Geschicklichkeit · ab Stufe 60

Der tanzende Wurfaffen-Kämpfer aus Shadowbringers. Sucht sich einen Tanzpartner und teilt Buffs und kräftige Schübe — ein eleganter, anfüngerfreundlicher Support-Fernkämpfer.

Steckbrief**Rolle:** Fernkampf-DD (physisch)

Basisklasse: keine

Startstadt: — (Freischaltung in Limsa Lominsa)

Addon: Shadowbringers

Job ab Stufe: 60 (Quest „Einladung zum Tanz“)

Freischaltung: Limsa Lominsa, Untere Decks

Primärattribut: Geschicklichkeit

Waffe: Wurfaffen (Chakram)

Seelenkristall: Seele des Tänzers

1 Überblick

Der **Tänzer** ist der **elegante Support-Fernkämpfer**: Er wirft Chakram, führt Tänze auf und wählt einen **Tanzpartner**, dem er einen kräftigen Dauerbuff und geteilte Schübe gibt.

Sein Schaden basiert stark auf zufälligen „Prokks“, die ein sehr flüssiges, reaktives Spiel ergeben. Er ist voll mobil, anfüngerfreundlich und bringt tolle Gruppen-Rettungswerkzeuge mit.

2 Basisklasse & Startstadt

Der Tänzer hat **keine Basisklasse** und wird direkt als Job freigeschaltet. Voraussetzung ist das Addon **Shadowbringers**.

3 Freischaltung zum Job

- Ein beliebiger Job auf **Stufe 60**.

- Job-Quest „Einladung zum Tanz“ in **Limsa Lominsa – Untere Decks**. Belohnung: „Seele des Tänzers“.

HinweisDer Tänzer startet auf Stufe 60 und wird von dort weitergelevelt.

4 Attribute

Hauptattribute**Geschicklichkeit** (Primärattribut): Das Primärattribut der physischen Fernkämpfer — bestimmt beim Tänzer Angriffskraft und Schaden.

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-Priorität1. Kritische Trefferwertung · 2. Direkte Trefferwertung · 3. Entschlossenheit · Schnelligkeit nur bis zur Ziel-GCD

Auch als physischer Fernkämpfer meldest du auf Schaden: Kritisch zuerst, dann Direkter Treffer und Entschlossenheit. Schnelligkeit nur, soweit die Rotation es verlangt. Für Höchstwerte an einer aktuellen BiS-Liste orientieren.

6 Spielstil & Rotation (Grundidee)

6.1 Tänze & Prokks

Der Tänzer wirkt kurze und lange Tänze und reagiert laufend auf zufällige „Prokks“, die stärkere Angriffe freischalten. Das ergibt ein sehr flüssiges, reaktives Spielgefühl.

6.2 Tanzpartner

Er wählt einen Verbündeten als Tanzpartner und gibt ihm einen starken Dauerbuff — dazu teilt er im Burst kräftige Schübe. Die Partnerwahl ist eine wichtige Support-Entscheidung.

6.3 Utility

Der Tänzer bringt einige der besten Gruppen-Rettungswerkzeuge unter den DD mit (u. a. eine starke geteilte Schadensreduktion) und ist voll mobil.

7 Stärken & Schwächen

7.1 Stärken

- Starke Gruppen-Buffs über den Tanzpartner.
- Hervorragende Gruppen-Utility für einen DD.
- Voll mobil, anfängerfreundlich.
- Sehr flüssiges „Prokk“-Spiel.

7.2 Schwächen

- Eigenschaden geringer als reine Schadens-DD.
- „Prokk“-Zufall kann uneben wirken.

- Erst ab *Shadowbringers* und Stufe 60 spielbar.

8 Wissenswertes

- Eingeführt mit *Shadowbringers*; thurgische Tanz-Tradition.
- Wählt aktiv einen Tanzpartner — einzigartig unter den DD.
- Ikonische Job-Farbe: warmes Rosa.

9 Fertigkeiten

Fertigkeiten des Tänzer (nach Stufe).

-  **Cascade** — Stufe 1 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 220
Zusatzeffekt: 50 % Wahrscheinlichkeit auf Synchroner Wurf
Dauer: 30 Sekunden
Kommando ändert sich während des Tanzes zu Pas Emboite der Rose.
-  **Fontäne** — Stufe 2 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 120
Kombo-Bedingung: Cascade
Attacke-Wert: 280
Bonus: 50 % Wahrscheinlichkeit auf Asynchroner Wurf
Dauer: 30 Sekunden
Kommando ändert sich während des Tanzes zu Entrechat der Schwalbe.
-  **Einfache Choreographie** — Stufe 15 · Waffenfertigkeit · Abklingzeit 30 s
Tanzgrundschrift. Du erhältst den Status Einfache Choreographie.
Dauer: 15 Sekunden
Wechselt zu Kommando Einfaches Finale während des Tanzes. Nur Einfaches Finale, En Avant, Heilender Walzer, Schildsamba, Tanzschritte, Sprint, Limitausch und Rollenkommandos können im Tanz ausgeführt werden.
Eigener Reaktivierungs-Timer
Bei Ausführung wird der Reaktivierungs-Timer dieses Kommandos auf alle anderen Waffenfertigkeiten und Magie angewendet.
-  **Windmühle** — Stufe 15 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.
Attacke-Wert: 120
Zusatzeffekt: 50 % Wahrscheinlichkeit auf Synchroner Wurf
Dauer: 30 Sekunden
Kommando ändert sich während des Tanzes zu Pas Emboite der Rose.
-  **Invertierte Cascade** — Stufe 20 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 280
Zusatzeffekt: 50 % Wahrscheinlichkeit auf eine Plume Burlesque
Bedingung: Synchroner Wurf oder Synchrone Trance aktiv
Kommando ändert sich während des Tanzes zu Jete des Laubs.
-  **Klingenflut** — Stufe 25 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.
Attacke-Wert: 100
Kombo-Bedingung: Windmühle
Attacke-Wert: 160

Bonus: 50 % Wahrscheinlichkeit auf Asynchroner Wurf

Dauer: 30 Sekunden

Kommando ändert sich während des Tanzes zu Entrechat der Schwalbe.

-  **Fächertanz I** — Stufe 30 · Fähigkeit · Abklingzeit 1 s

Du führst eine physische Attacke aus.

Attacke-Wert: 180

Zusatzeffekt: 50 % Wahrscheinlichkeit, sich selbst den Status Fächertanz III zu verleihen.

Dauer: 30 Sekunden

Plume Burlesque-Kosten: 1

-  **Steigende Windmühle** — Stufe 35 · Waffenfertigkeit

Du führst eine physische Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.

Attacke-Wert: 160

Zusatzeffekt: 50 % Wahrscheinlichkeit auf eine Plume Burlesque

Bedingung: Synchroner Wurf oder Synchrone Trance aktiv

Kommando ändert sich während des Tanzes zu Jete des Laubs.

-  **Fallende Fontäne** — Stufe 40 · Waffenfertigkeit

Du führst eine physische Attacke aus.

Attacke-Wert: 340

Zusatzeffekt: 50 % Wahrscheinlichkeit auf eine Plume Burlesque

Bedingung: Asynchroner Wurf oder Asynchrone Trance aktiv

Kommando ändert sich während des Tanzes zu Pirouette der Krone.

-  **Blutklingen** — Stufe 45 · Waffenfertigkeit

Du führst eine physische Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.

Attacke-Wert: 200

Zusatzeffekt: 50 % Wahrscheinlichkeit auf eine Plume Burlesque

Bedingung: Asynchroner Wurf oder Asynchrone Trance aktiv

Kommando ändert sich während des Tanzes zu Pirouette der Krone.

-  **En Avant** — Stufe 50 · Fähigkeit · Abklingzeit 30 s

Du schnellst 10 Yalme nach vorne.

Maximale Aufladungen: 3

Kann nicht während Fessel ausgeführt werden.

-  **Fächertanz II** — Stufe 50 · Fähigkeit · Abklingzeit 1 s

Du führst eine physische Attacke gegen alle umstehenden Gegner aus.

Attacke-Wert: 100

Zusatzeffekt: 50 % Wahrscheinlichkeit, sich selbst den Status Fächertanz III zu verleihen.

Dauer: 30 Sekunden

Plume Burlesque-Kosten: 1

-  **Heilender Walzer** — Stufe 52 · Fähigkeit · Abklingzeit 60 s

Du regenerierst eigene LP und die von umstehenden Gruppenmitgliedern.

Heilpotenzial: 300

Zusatzeffekt: Das von dir bestimmte Gruppenmitglied mit dem Status Auserwählter Tanzpartner regeneriert ebenfalls eigene LP und die von umstehenden Gruppenmitgliedern.

-  **Schildsamba** — Stufe 56 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s

Du verringerst erlittenen Schaden bei dir und den Gruppenmitgliedern in der Nähe um 15 %.

Dauer: 15 Sekunden

Kann nicht gleichzeitig mit Troubadour des Barden oder Taktiker des Maschinisten aktiv sein.

-  **Tanzpartner** — Stufe 60 · Fähigkeit · Abklingzeit 30 s

Gewährt dir den Status Tanzpartner und dem von dir bestimmten Gruppenmitglied den Status Auserwählter Tanzpartner. Damit können die Status Einfaches Finale, Todestango und Finalhaltung und der Effekt von Heilender Walzer sowie Todestango mit diesem geteilt werden.

Effekt endet bei erneuter Ausführung.

-  **Todestango** — Stufe 62 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s
Deine Rate kritischer und direkter Treffer ist um 20 % erhöht.
Dauer: 20 Sekunden
Zusatzeffekt: Das von dir bestimmte Gruppenmitglied mit dem Status Auserwählter Tanzpartner erhält ebenfalls den Status Todestango.
Zusatzeffekt: Sternenfalltanz
Dauer: 20 Sekunden
-  **Fächertanz III** — Stufe 66 · Fähigkeit · Abklingzeit 1 s
Du führst eine physische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.
Attacke-Wert: 220
Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 60 %.
Bedingung: Fächertanz III aktiv
-  **Komplexe Choreographie** — Stufe 70 · Waffenfertigkeit · Abklingzeit 120 s
Tanzgrundschrift. Du erhältst den Status Komplexe Choreographie.
Dauer: 15 Sekunden
Wechselt zu Kommando Komplexes Finale während des Tanzes. Nur Komplexes Finale, En Avant, Heilender Walzer, Schildsamba, Tanzschritte, Sprint, Limittausch und Rollenkommandos können im Tanz ausgeführt werden.
Eigener Reaktivierungs-Timer
Bei Ausführung wird der Reaktivierungs-Timer dieses Kommandos auf alle anderen Waffenfertigkeiten und Magie angewendet.
-  **Trance** — Stufe 72 · Fähigkeit · Abklingzeit 60 s
Du gewährst dir die Status Synchrone Trance, Asynchrone Trance, Finalhaltung, Fächertanz III und Fächertanz IV.
Dauer: 30 Sekunden
Nur im Kampf wirksam.
-  **Schwerttanz** — Stufe 76 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus. Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 60 %.
Attacke-Wert: 540
Tanzfieberkosten: 50
-  **Tanzimprovisation** — Stufe 80 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s
Deiner Intuition folgend, tanzt du den Kriegstanz und wirst eins mit dem Schlachtfeld. Er gewährt dir den Status Tanzekstase und du erhältst alle 3 Sekunden eine Intensitätsstufe Tanzekstase, bis zu 4 maximal.
Zusatzeffekt: Regeneriert stetig eigene LP und die von Gruppenmitgliedern in deiner Nähe.
Heilpotenzial: 100
Dauer: 15 Sekunden
Effekt endet bei Bewegung, Umdrehen oder Ausführen eines Kommandos.
Ändert sich bei Ausführung zu Improvisiertes Finale.
Unterbindet Auto-Attacke.
-  **Fächertanz IV** — Stufe 86 · Fähigkeit · Abklingzeit 1 s
Du führst eine physische Attacke auf die fächerförmig vor dir stehenden Gegner aus.
Attacke-Wert: 460
Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 60 %.
Bedingung: Fächertanz IV aktiv
-  **Sternenfalltanz** — Stufe 90 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke auf alle Gegner in gerader Linie vor dir aus, die direkt und kritisch trifft.
Attacke-Wert: 600

Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 75 %.

Ist ein Effekt aktiv, der deine Rate kritischer oder direkter Treffer steigert, erhöht sich auch der Attacke-Wert.

Bedingung: Sternenfalltanz aktiv

-  **Letzter Tanz** — Stufe 92 · Waffenfertigkeit

Du führst eine physische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.

Attacke-Wert: 540

Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 60 %.

Bedingung: Bühneneuphorie aktiv