

Ninja (Job)

Inhaltsverzeichnis

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

Nahkampf-DD · Primärattribut Geschicklichkeit · ab Stufe 30

Der flinke Schatten-Kämpfer aus Limsa Lominsa. Formt mit Fingerzeichen Ninjutsu und erhöht im Burst den Schaden der ganzen Gruppe.

Steckbrief**Rolle:** Nahkampf-DD

Basisklasse: Schurke

Startstadt: Limsa Lominsa

Gilde: Schurkengilde — Limsa Lominsa, Untere Decks

Job ab Stufe: 30 (Quest „Bauern am Tag, Ninjas in der Nacht“)

Primärattribut: Geschicklichkeit

Waffe: Ninjatō (Kurzschwerter)

Seelenkristall: Seele des Ninja

1 Überblick

Der **Ninja** ist der **Geschick-Nahkämpfer** mit dem meisten „Flair“: Über **Fingerzeichen** (Mudra) formt er Ninjutsu-Zauber wie Feuer- oder Wasserangriffe und schleicht sich mit hohem Tempo durch seine Rotation.

Sein Markenzeichen ist ein starkes Gruppen-Buff-Fenster: Er erhöht den Schaden der ganzen Party und liefert dazu selbst einen kräftigen Burst. Ein tastenintensiver, sehr belohnender Job.

2 Basisklasse & Startstadt

Der Ninja beginnt als **Schurke**. Wer als Schurke startet, beginnt in **Limsa Lominsa** (Untere Decks). Der Schurke ist der einzige Basisberuf, der erst mit dem Addon *A Realm Reborn* (Patch 2.4) nachgereicht wurde, aber weiterhin ein normaler Startberuf ist.

Zur BasisklasseMehr zur Ausgangsklasse: [Schurke](#)

3 Freischaltung zum Job

- Schurke auf **Stufe 30** und die Schurken-Klassenquests bis Stufe 30.
- Job-Quest „**Bauern am Tag, Ninjas in der Nacht**“ bei **Jacke** in der Schurkengilde (Limsa Lominsa). Belohnung: „**Seele des Ninja**“.

Hinweis: Seelenkristall anlegen, dann wird aus dem Schurken ein Ninja.

4 Attribute

Hauptattribut **Geschicklichkeit** (Primärattribut): Das Primärattribut aller flinken DD — bestimmt beim Ninja Angriffskraft und Schaden. Kommt über die Ausrüstung.

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 Ninjutsu & Mudra

Über Kombinationen von Fingerzeichen zaubert der Ninja verschiedene Ninjutsu (Schaden, Flächenschaden, Buff). Die Zeichen richtig und schnell zu setzen, ist der Kern seines Könnens.

6.2 Gruppen-Buff

Im Burst-Fenster erhöht der Ninja den Schaden der gesamten Gruppe — ein extrem wertvoller Beitrag im koordinierten Party-Burst.

6.3 Tempo & Positionierung

Hohe Angriffsfrequenz, einige positionsabhängige Treffer und ein flinker, mobiler Stil. Wenig Verschnaufpausen, viel Belohnung.

7 Stärken & Schwächen

7.1 Stärken

- Wertvoller Gruppen-Schadensbuff im Burst.
- Hoher, mobiler Eigenschaden.
- Abwechslungsreiche Ninjutsu-Mechanik.
- Gutes Utility (u. a. situative Werkzeuge).

7.2 Schwächen

- Tastenintensiv, Mudra brauchen Übung.

- Positionierung nötig.
- Fehler bei den Fingerzeichen kosten viel Schaden.

8 Wissenswertes

- Der Schurke/Ninja kam kurz nach Release mit Patch 2.4 dazu.
- Fernöstlich inspiriert; enge Verbindung zu Doma und Hingashi.
- Ikonische Job-Farbe: kräftiges Rot.

9 Fertigkeiten

Job-Fertigkeiten des Ninja (ab dem Jobwechsel). Die Grundlagen liefert die Basisklasse Schurke.

-  **Ninjutsu** — Stufe 30 · Fähigkeit · Abklingzeit 1,5 s
 Du führst ein Ninjutsu-Kommando aus, das von den zuvor gemachten Mudra-Handgesten (Ten, Chi, Jin) und deren Reihenfolge bestimmt wird. Wird ein anderes Talent oder eine Waffenfertigkeit während des Status Mudra ausgeführt, schlägt das Kommando fehl.
 Bei Ausführung wird der Reaktivierungs-Timer von Waffenfertigkeiten, Magie, anderen Mudras und Ninjutsu ausgelöst. Waffenfertigkeiten lösen den Reaktivierungs-Timer dieses Kommandos aus.
 Befindest du dich nach Ausführung von Verstecken außerhalb des Kampfes, wird außerdem der Reaktivierungs-Timer von Ninjutsu für 2 Aufladungen zurückgesetzt.
-  **Ten** — Stufe 30 · Fähigkeit · Abklingzeit 20 s
 Du machst die symbolische Handgeste für „Himmel“.
 Dauer: 6 Sekunden
 Maximale Aufladungen: 2
 Bedingung für Ninjutsu.
 Bei Ausführung wird der Reaktivierungs-Timer von Waffenfertigkeiten, Magie, anderen Mudras und Ninjutsu ausgelöst. Waffenfertigkeiten lösen den Reaktivierungs-Timer dieses Kommandos aus.
-  **Chi** — Stufe 35 · Fähigkeit · Abklingzeit 20 s
 Du machst die symbolische Handgeste für „Erde“.
 Dauer: 6 Sekunden
 Maximale Aufladungen: 2
 Bedingung für Ninjutsu.
 Bei Ausführung wird der Reaktivierungs-Timer von Waffenfertigkeiten, Magie, anderen Mudras und Ninjutsu ausgelöst. Waffenfertigkeiten lösen den Reaktivierungs-Timer dieses Kommandos aus.
-  **Meuchelsprung** — Stufe 40 · Fähigkeit · Abklingzeit 60 s
 Du führst eine physische Attacke aus.
 Attacke-Wert: 200
-  **Shukuchi** — Stufe 40 · Fähigkeit · Abklingzeit 60 s
 Du bewegst dich blitzschnell an den anvisierten Ort.
 Maximale Aufladungen: 2
 Kann nicht während Fessel ausgeführt werden.
-  **Jin** — Stufe 45 · Fähigkeit · Abklingzeit 20 s
 Du machst die symbolische Handgeste für „Leben“.
 Dauer: 6 Sekunden
 Maximale Aufladungen: 2
 Bedingung für Ninjutsu.
 Bei Ausführung wird der Reaktivierungs-Timer von Waffenfertigkeiten, Magie, anderen Mudras und Ninjutsu ausgelöst. Waffenfertigkeiten lösen den Reaktivierungs-Timer dieses Kommandos aus.
-  **Kassatsu** — Stufe 50 · Fähigkeit · Abklingzeit 60 s
 Das nächste Ninjutsu verbraucht keine Mudra-Stapel. Zusätzlich ist der Schaden des nächsten

Ninjutsu um 30 % erhöht.

Dauer: 15 Sekunden

-  **Hakke Mujinsatsu** — Stufe 52 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.
Attacke-Wert: 100
Kombo-Bedingung: Todesblüte
Attacke-Wert: 120
Bonus: Ninki-Balken füllt sich um 5.
-  **Harnischbrecher** — Stufe 54 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 240
Von der Seite: 300
Kombo-Bedingung: Windschlitzer
Attacke-Wert: 440
Von der Seite: 500
Bonus: Gewährt dir zwei Stapel Kazematoi.
Maximalstapelzahl: 5
Effekt von Kazematoi: Attacke-Wert von Äolusklinge ist um 100 erhöht.
Bonus: Ninki-Balken füllt sich um 15.
-  **Ternäre Trance** — Stufe 56 · Fähigkeit · Abklingzeit 60 s
Du führst eine dreifache physische Attacke auf das Ziel aus.
Attacke-Wert: 180
-  **Krötenmedium** — Stufe 62 · Fähigkeit · Abklingzeit 1 s
Du führst eine feuerbasierte magische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.
Attacke-Wert: 250
Ninki-Balken-Kosten: 50
Gemeinsamer Reaktivierungs-Timer mit Rad des Werdens
-  **Dokumori** — Stufe 66 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s
Du führst eine physische Attacke auf die fächerförmig vor dir stehenden Gegner aus.
Attacke-Wert: 400
Zusatzeffekt: Erhöht den erlittenen Schaden des Ziels um 5 %.
Dauer: 20 Sekunden
Zusatzeffekt: Chance auf zusätzliche Beute beim Sieg über den Gegner durch dieses Kommando.
Zusatzeffekt: Ninki-Balken füllt sich um 40.
Zusatzeffekt: Gewährt dir Higi.
Dauer: 30 Sekunden
-  **Rad des Werdens** — Stufe 68 · Fähigkeit · Abklingzeit 1 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke aus.
Attacke-Wert: 400
Attacke-Wert bei Meisui: 550
Ninki-Balken-Kosten: 50
Gemeinsamer Reaktivierungs-Timer mit Krötenmedium
-  **Ten Chi Jin** — Stufe 70 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s
Du verwandelst alle Mudras in Ninjutsu-Kommandos. Löst du eines davon aus, verwandeln sich die verbleibenden Mudras in andere Ninjutsu-Kommandos. Der Effekt hält an, bis du alle Mudras einmal ausgeführt hast oder seine Dauer abgelaufen ist.
Dauer: 6 Sekunden
Während Ten Chi Jin aktiv ist, können nur Mudras und Ninjutsu-Kommandos ausgeführt werden. Nicht möglich während Kassatsu.
Zusatzeffekt: Gewährt dir Tenri Jindo.
Dauer: 30 Sekunden

-  **Meisui** — Stufe 72 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s
 Du verbrauchst In die Schatten und füllst dafür deinen Ninki-Balken um 50.
 Zusatzeffekt: Gewährt dir Meisui.
 Dauer: 30 Sekunden
 Effekt von Meisui: Der Attacke-Wert des nächsten Zesho Meppo bzw. Rad des Werdens ist auf 850 bzw. 550 erhöht.
 Bedingung: Im Kampf und In die Schatten aktiv
-  **Doppeltes Ich** — Stufe 80 · Fähigkeit · Abklingzeit 90 s
 Du erhältst 5 Stapel Doppeltes Ich.
 Dauer: 30 Sekunden
 Effekt von Doppeltes Ich: Dein Schatten greift jedes Mal an, wenn du eine Waffenfertigkeit ausführst. Zwar kann er keine Kombo-Boni auslösen, der Ninki-Balken erhöht sich aber bei jedem erfolgreichen Treffer deines Schattens um 5.
 Sein Attacke-Wert unterscheidet sich je nach Art der von dir ausgeführten Waffenfertigkeit:
 Nahkampf: 160
 Physischer Fernkampf: 160
 Flächenangriff: 80
 Zusatzeffekt: Gewährt dir Kamaitachi-bereit.
 Dauer: 45 Sekunden
 Ninki-Balken-Kosten: 50
-  **Phantom-Kamaitachi** — Stufe 82 · Waffenfertigkeit
 Dein Doppeltes Ich führt eine windbasierte magische Attacke auf das Ziel und alle ihm umstehenden Gegner innerhalb von 5y aus.
 Attacke-Wert: 700
 Zusatzeffekt: Ninki-Balken füllt sich um 10.
 Bedingung: durch Doppeltes Ich gewährtes Kamaitachi-bereit aktiv
-  **Brüllendes Raiju** — Stufe 90 · Waffenfertigkeit
 Du führst eine blitzbasierte magische Attacke aus.
 Attacke-Wert: 700
 Zusatzeffekt: Ninki-Balken füllt sich um 5.
 Bedingung: Raiju aktiv
 Kann nicht während Fessel ausgeführt werden.
-  **Tanzendes Raiju** — Stufe 90 · Waffenfertigkeit
 Du schnellst zum Ziel hin und führst eine blitzbasierte magische Attacke aus.
 Attacke-Wert: 700
 Zusatzeffekt: Ninki-Balken füllt sich um 5.
 Bedingung: Raiju aktiv
 Kann nicht während Fessel ausgeführt werden.
-  **Blendendes Raiju** — Stufe 92 · Fähigkeit · Abklingzeit 60 s
 Du führst eine physische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.
 Attacke-Wert: 700
 Zusatzeffekt: Blendendes Raiju
 Dauer: 15 Sekunden
 Effekt von Blendendes Raiju: Eigener erteilter Schaden auf das betroffene Ziel ist um 10 % erhöht.
 Bedingung: Versteckt aktiv