

Samurai (Job)

Inhaltsverzeichnis

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

Nahkampf-DD · Primärattribut Stärke · ab Stufe 50

Der Schwertmeister aus Stormblood. Lädt über drei „Siegel“ mächtige Iaijutsu-Schnitte auf und liefert unter den DD einen der höchsten reinen Eigenschäden — fast ohne Gruppen-Utility.

Steckbrief**Rolle:** Nahkampf-DD

Basisklasse: keine

Startstadt: — (Freischaltung in Ul'dah)

Addon: Stormblood

Job ab Stufe: 50 (Quest „Der Weg der Samurai“)

Freischaltung: Ul'dah – Stufen von Nald

Primärattribut: Stärke

Waffe: Katana

Seelenkristall: Seele des Samurai

1 Überblick

Der **Samurai** ist der **reine Schadens-Nahkämpfer**: Er führt ein Katana und lädt über drei Kampf-„Siegel“ (Setsu, Getsu, Ka) seine mächtigen **Iaijutsu**-Schnitte auf.

Er bringt kaum Gruppen-Utility mit — dafür einen der höchsten Eigenschäden aller DD. Ein „egoistischer“, aber sehr befriedigender Job für alle, die einfach hart zuschlagen wollen.

2 Basisklasse & Startstadt

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

3 Freischaltung zum Job

- Ein beliebiger Kampf-Job auf **Stufe 50**.

- Job-Quest „Der Weg der Samurai“ in Ul'dah – Stufen von Nald. Belohnung: „Seele des Samurai“.

HinweisDer Samurai startet auf Stufe 50 und wird von dort weitergelevelt.

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-Priorität1. 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. Beim Samurai ist die Schnelligkeit besonders wichtig, um bestimmte GCD-Stufen für seine Rotation zu treffen — hier lohnt der Blick in eine aktuelle BiS-Liste.

6 Spielstil & Rotation (Grundidee)

6.1 Drei Siegel

Über seine Kombo-Angriffe setzt der Samurai die Siegel Setsu, Getsu und Ka. Je nach Anzahl der Siegel wirkt er unterschiedlich starke Iaijutsu — der Höhepunkt ist der große Schnitt mit allen drei Siegeln.

6.2 Kenki & Meditation

Zusätzlich sammelt er die Ressource „Kenki“ für kräftige Off-GCD-Schläge. Zwischen Kämpfen kann er per Meditation aufladen.

6.3 Purer Schaden

Der Samurai hat fast keine Gruppen-Buffs — seine Stärke ist der hohe, gleichmäßige Eigenschaden. Positionierung spielt bei einigen Treffern eine Rolle.

7 Stärken & Schwächen

7.1 Stärken

- Einer der höchsten Eigenschäden aller DD.
- Sehr befriedigende, schnittige Rotation.
- Guter Flächenschaden.
- Optisch und thematisch stark.

7.2 Schwächen

- Kaum Gruppen-Utility/Buffs.
- Erst ab Stormblood und Stufe 50 spielbar.

- GCD-/Positionierung-Feinheiten wollen gelernt sein.

8 Wissenswertes

- Eingeführt mit *Stormblood*; Herkunft im fernöstlichen Hingashi.
- Startet bewusst auf Stufe 50, um direkt ins Stormblood-Niveau einzusteigen.
- Ikonische Job-Farbe: kräftiges Rosa-Rot.

9 Fertigkeiten

Fertigkeiten des Samurai (nach Stufe).

-  **Drittes Auge** — Stufe 50 · Fähigkeit · Abklingzeit 15 s
Du verringerst den nächsten erlittenen Schaden um 10 %.
Dauer: 4 Sekunden
Zusatzeffekt: Bei erlittenem Treffer füllt sich der Kenki-Balken um 10.
-  **Enpi** — Stufe 50 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Fernattacke aus.
Angriff-Wert: 100
Bei Verbessertes Enpi: 270
Zusatzeffekt: Füllt den Kenki-Balken um 10.
-  **Fuga** — Stufe 50 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke auf die fächerförmig vor dir stehenden Gegner aus.
Angriff-Wert: 90
Zusatzeffekt: Füllt den Kenki-Balken um 5.
-  **Gekko** — Stufe 50 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke aus.
Angriff-Wert: 160
Von hinten: 210
Kombo-Bedingung: Jinpu
Angriff-Wert: 370
Von hinten: 420
Bonus: Füllt den Kenki-Balken um 10 und gewährt dir Getsu.
-  **Hakaze** — Stufe 50 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke aus.
Angriff-Wert: 200
Zusatzeffekt: Füllt den Kenki-Balken um 5.
-  **Iaijutsu** — Stufe 50 · Waffenfertigkeit · Wirkzeit 1,8 s
Du führst je nach Anzahl der Symbole deines Setsugekka-Balkens eine Waffenfertigkeit aus.
1 Symbol: Higanbana
2 Symbole: Tenka Goken
3 Symbole: Midare Setsugekka
Wenn Tendo aktiv ist, ändert sich Tenka Goken zu Tendo Goken und Midare Setsugekka zu Tendo Setsugekka.
-  **Jinpu** — Stufe 50 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke aus.
Angriff-Wert: 140
Kombo-Bedingung: Gyofu
Angriff-Wert: 300
Bonus: Gewährt dir Fugetsu.
Dauer: 40 Sekunden

Effekt von Fugetsu: Ausgeteilter Schaden ist um 13 % erhöht.

Zusatzeffekt: Füllt den Kenki-Balken um 5.

-  **Kasha** — Stufe 50 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 160
Von der Seite: 210
Kombo-Bedingung: Shifu
Attacke-Wert: 370
Von der Seite: 420
Bonus: Füllt den Kenki-Balken um 10 und gewährt dir Ka.
-  **Mangetsu** — Stufe 50 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.
Attacke-Wert: 100
Kombo-Bedingung: Fuko
Attacke-Wert: 120
Bonus: Gewährt dir Fugetsu.
Dauer: 40 Sekunden
Effekt von Fugetsu: Ausgeteilter Schaden ist um 13 % erhöht.
Bonus: Füllt den Kenki-Balken um 10 und gewährt dir Getsu.
-  **Meikyo Shisui** — Stufe 50 · Fähigkeit · Abklingzeit 55 s
Du kannst drei Kombos ausführen, ohne die Kombo-Bedingungen zu erfüllen. Dabei gewährt Gekko Fugetsu und Kasha Fuka.
Dauer: 20 Sekunden oder bis 3 Waffenfertigkeiten außer Iaijutsu und Ogi Namikiri ausgeführt wurden
Zusatzeffekt: Gewährt dir Tendo.
Dauer: 30 Sekunden
Maximale Aufladungen: 2
-  **Oka** — Stufe 50 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.
Attacke-Wert: 100
Kombo-Bedingung: Fuko
Attacke-Wert: 120
Bonus: Gewährt dir Fuka.
Dauer: 40 Sekunden
Effekt von Fuka: Auto-Attacke-Intervall und (Re-)Aktivierungszeit von Magie und Waffenfertigkeiten um 13 % verkürzt.
Bonus: Füllt den Kenki-Balken um 10 und gewährt dir Ka.
-  **Shifu** — Stufe 50 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 140
Kombo-Bedingung: Gyofu
Attacke-Wert: 300
Bonus: Gewährt dir Fuka.
Dauer: 40 Sekunden
Effekt von Fuka: Auto-Attacke-Intervall und (Re-)Aktivierungszeit von Magie und Waffenfertigkeiten um 13 % verkürzt.
Bonus: Füllt den Kenki-Balken um 5.
-  **Yukikaze** — Stufe 50 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 160
Kombo-Bedingung: Gyofu
Attacke-Wert: 340
Zusatzeffekt: Füllt den Kenki-Balken um 15 und gewährt dir Setsu.

-  **Hissatsu: Shinten** — Stufe 52 · Fähigkeit · Abklingzeit 1 s
Du führst eine physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 250
Kenki-Balken-Kosten: 25
-  **Hissatsu: Gyoten** — Stufe 54 · Fähigkeit · Abklingzeit 5 s
Du schnellst zum Ziel hin und führst eine physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 100
Kenki-Balken-Kosten: 10
Kann nicht während Fessel ausgeführt werden.
-  **Hissatsu: Yaten** — Stufe 56 · Fähigkeit · Abklingzeit 10 s
Du führst eine physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 100
Zusatzeffekt: 10y-Sprung zurück
Zusatzeffekt: Gewährt dir Verbessertes Enpi.
Dauer: 15 Sekunden
Kenki-Balken-Kosten: 10
Kann nicht während Fessel ausgeführt werden.
-  **Meditieren** — Stufe 60 · Fähigkeit · Abklingzeit 60 s
Du füllst nach und nach deinen Kenki-Balken.
Dauer: 15 Sekunden
Zusatzeffekt: Du erhältst kontinuierlich Meditationsebene, falls du im Kampf bist.
Maximalstapelzahl: 3
Unterbindet Auto-Attacke.
Effekt endet bei Bewegung, Umdrehen oder Ausführen eines Kommandos.
Kenki-Balken füllt sich nur im Kampf.
Reaktivierungs-Timer wie Waffenfertigkeiten
-  **Hissatsu: Kyuten** — Stufe 62 · Fähigkeit · Abklingzeit 1 s
Du führst eine physische Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.
Attacke-Wert: 100
Kenki-Balken-Kosten: 25
-  **Hagakure** — Stufe 68 · Fähigkeit · Abklingzeit 5 s
Du wandelst alle aktiven Setsu, Getsu und Ka in je 10 Einheiten des Kenki-Balkens um.
Bedingung: Einer dieser drei Status ist aktiv.
-  **Ikishoten** — Stufe 68 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s
Du füllst den Kenki-Balken um 50.
Zusatzeffekt: Gewährt dir Ogi Namikiri.
Dauer: 30 Sekunden
Zusatzeffekt: Gewährt dir Zanshin.
Dauer: 30 Sekunden
Bedingung: Im Kampf
-  **Hissatsu: Guren** — Stufe 70 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s
Du führst eine physische Attacke auf alle Gegner in gerader Linie vor dir aus.
Attacke-Wert: 400
Kenki-Balken-Kosten: 25
Gemeinsamer Reaktivierungs-Timer mit Hissatsu: Senei
-  **Hissatsu: Senei** — Stufe 72 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s
Du führst eine physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 800
Kenki-Balken-Kosten: 25
Gemeinsamer Reaktivierungs-Timer mit Hissatsu: Guren

-  **Tsubamegaeshi** — Stufe 74 · Waffenfertigkeit
Du löst das zuvor ausgeführte Iaijutsu erneut aus, ausgenommen Higanbana.
Bedingung: Tsubamegaeshi aktiv
-  **Shoha** — Stufe 80 · Fähigkeit · Abklingzeit 15 s
Du führst eine physische Attacke auf alle Gegner in gerader Linie vor dir aus.
Attacke-Wert: 640
Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 40 %.
Bedingung: 3 Meditationsebenen
Bei Ausführung werden alle Meditationsebenen verbraucht.
Meditationsebenen werden bei Ausführung von Meditieren, Iaijutsu und Ogi Namikiri im Kampf kontinuierlich gewährt.
Maximalstapelzahl: 3
-  **Tengentsu** — Stufe 82 · Fähigkeit · Abklingzeit 15 s
Du verringerst den nächsten erlittenen Schaden um 10 %.
Dauer: 4 Sekunden
Zusatzeffekt: Bei erlittenem Treffer füllt sich der Kenki-Balken um 10 und Tengentsu ändert sich zu Tengentsu: Sei.
Dauer: 9 Sekunden
Effekt von Tengentsu: Sei: Verringert erlittenen Schaden um 10 % und regeneriert stetig eigene LP.
Heilpotenzial: 200
-  **Fuko** — Stufe 86 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.
Attacke-Wert: 100
Zusatzeffekt: Füllt den Kenki-Balken um 10.
-  **Ogi Namikiri** — Stufe 90 · Waffenfertigkeit · Wirkzeit 1,8 s
Du führst eine physische Attacke auf die fächerförmig vor dir stehenden Gegner aus, die kritisch trifft.
Attacke-Wert: 1.000
Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 40 %.
Ist ein Effekt aktiv, der deine Rate kritischer oder direkter Treffer steigert, erhöht sich auch der Attacke-Wert.
Zusatzeffekt: Gewährt dir Meditationsebene.
Maximalstapelzahl: 3
Bedingung: Ogi Namikiri aktiv
Kommando ändert sich bei Ausführung zu Kaeshi Namikiri.
-  **Gyofu** — Stufe 92 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 240
Zusatzeffekt: Füllt den Kenki-Balken um 5.
-  **Zanshin** — Stufe 96 · Fähigkeit · Abklingzeit 1 s
Du führst eine physische Attacke auf die fächerförmig vor dir stehenden Gegner aus.
Attacke-Wert: 940
Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 40 %.
Kenki-Balken-Kosten: 50
Bedingung: Zanshin aktiv