

Schnitter (Job)

Inhaltsverzeichnis

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

Nahkampf-DD · Primärattribut Stärke · ab Stufe 70

Der Sensen-Kämpfer aus Endwalker, verbündet mit einem Void-Wesen. Wechselt in eine dämonische Gestalt und liefert kräftigen Burst mit einem Gruppen-Buff — leicht zu lernen, schwer zu meistern.

Steckbrief**Rolle:** Nahkampf-DD

Basisklasse: keine

Startstadt: — (Freischaltung in Ul'dah)

Addon: Endwalker

Job ab Stufe: 70 (Quest „Der Killerinstinkt“)

Freischaltung: Ul'dah – Stufen von Thal

Primärattribut: Stärke

Waffe: Kriegssense

Seelenkristall: Seele des Schnitters

1 Überblick

Der **Schnitter** (engl. Reaper) kämpft mit einer **Sense** und ist mit einem Wesen aus dem *Void* verbündet. Über eine Ressourcen-Anzeige wechselt er zeitweise in eine dämonische Gestalt und entfesselt mächtige Angriffe.

Er ist relativ leicht zu erlernen, liefert einen kräftigen, mobilen Burst und bringt einen Gruppen-Schadensbuff mit. Ein moderner, sehr zugänglicher Nahkämpfer mit hohem Spaßfaktor.

2 Basisklasse & Startstadt

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

3 Freischaltung zum Job

- Ein beliebiger Kampf-Job auf **Stufe 70**.
- Job-Quest „**Der Killerinstinkt**“ in **Ul'dah – Stufen von Thal**. Belohnung: „**Seele des Schnitters**“.

HinweisDer Schnitter startet auf Stufe 70 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.

6 Spielstil & Rotation (Grundidee)

6.1 Seelen & Schrauden

Der Schnitter sammelt über seine Kombos zwei Ressourcen, die er in stärkere Angriffe und in den Gestaltwechsel investiert — ein eingängiges, gut lesbares System.

6.2 Dämonische Gestalt

Im Höhepunkt verbindet er sich mit seinem Void-Begleiter und schlägt in einer verstärkten Gestalt zu. Das Burst-Fenster ist mobil und wuchtig.

6.3 Gruppen-Buff

Der Schnitter erhöht kurzzeitig den Schaden der Gruppe — ein wertvoller Beitrag, kombiniert mit gutem Eigenschaden.

7 Stärken & Schwächen

7.1 Stärken

- Leicht zu lernen, schnell wirkungsvoll.
- Kräftiger, sehr mobiler Burst.
- Nützlicher Gruppen-Schadensbuff.
- Cooler, düsterer Stil.

7.2 Schwächen

- Erst ab Endwalker und Stufe 70 spielbar.
- Optimierung erfordert wie überall Feinschliff.
- Positionierung bei einigen Treffern relevant.

8 Wissenswertes

- Neuester Senses-Job, eingeführt mit *Endwalker*.
- Thematisch verbunden mit dem Void und Garlemald.
- Ikonische Job-Farbe: dunkles Rot-Violett.

9 Fertigkeiten

Fertigkeiten des Schnitter (nach Stufe).

-  **Arkane Wappen** — Stufe 70 · Fähigkeit · Abklingzeit 30 s
Du erzeugst ein Schutzwappen um dich, das Schaden in Höhe von 10 % deiner Maximal-LP absorbiert.
Dauer: 5 Sekunden
Falls die Barriere den vollen Schaden absorbiert, wird dir und Gruppenmitgliedern im Umkreis von 15 Yalmen Vitalisierendes Wappen gewährt.
Effekt von Vitalisierendes Wappen: Regeneriert stetig LP.
Heilpotenzial: 50
Dauer: 15 Sekunden
-  **Galgen** — Stufe 70 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 500
Bei Hängen: 560
Von hinten: 560
Bei Hängen und von hinten: 620
Zusatzeffekt: Gewährt dir Richten.
Dauer: 60 Sekunden
Während Richten ändert sich Knochengarbe zu Richtergriff.
Zusatzeffekt: Schleierbalken füllt sich um 10.
Bedingung: Nichtssense aktiv
-  **Guillotine** — Stufe 70 · Waffenfertigkeit
Du führst eine physische Attacke auf die fächerförmig vor dir stehenden Gegner aus.
Attacke-Wert: 200
Zusatzeffekt: Schleierbalken füllt sich um 10.
Bedingung: Nichtssense
-  **Harpe** — Stufe 70 · Zauber · Wirkzeit 1,3 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke aus.
Attacke-Wert: 300
Zusatzeffekt: Seelenbalken füllt sich um 10.
-  **Höllischer Abgang** — Stufe 70 · Fähigkeit · Abklingzeit 20 s
Du schnellst 15 Yalme nach hinten.
Zusatzeffekt: Gewährt dir Schnelle Harpe.
Dauer: 10 Sekunden
Effekt von Schnelle Harpe: Die nächste Harpe kann sofort gewirkt werden und bei ihrer Ausführung wird die Reaktivierungszeit von Höllischer Auftritt und Höllischer Abgang um 5 Sekunden verkürzt.
Zusatzeffekt: Erzeugt am ursprünglichen Standort ein Höllentor und aktiviert den Status Rückkehr möglich.
Dauer: 10 Sekunden
Kann nicht während Fessel ausgeführt werden.
Gemeinsamer Reaktivierungs-Timer mit Höllischer Auftritt
-  **Höllischer Auftritt** — Stufe 70 · Fähigkeit · Abklingzeit 20 s
Du schnellst 15 Yalme nach vorne.

Zusatzeffekt: Gewährt dir Schnelle Harpe.

Dauer: 10 Sekunden

Effekt von Schnelle Harpe: Die nächste Harpe kann sofort gewirkt werden und bei ihrer Ausführung wird die Reaktivierungszeit von Höllischer Auftritt und Höllischer Abgang um 5 Sekunden verkürzt.

Zusatzeffekt: Erzeugt am ursprünglichen Standort ein Höllentor und aktiviert den Status Rückkehr möglich.

Dauer: 10 Sekunden

Kann nicht während Fessel ausgeführt werden.

Gemeinsamer Reaktivierungs-Timer mit Höllischer Abgang

-  **Infernalischer Schlitzer** — Stufe 70 · Waffenfertigkeit

Du führst eine physische Attacke aus.

Attacke-Wert: 280

Kombo-Bedingung: Neulicht-Schlitzer

Attacke-Wert: 600

Bonus: Seelenbalken füllt sich um 10.

-  **Knochengarbe** — Stufe 70 · Fähigkeit · Abklingzeit 1 s

Du rufst deinen Avatar, der eine physische Attacke auf das Ziel ausführt.

Attacke-Wert: 340

Zusatzeffekt: Nichtssense

Dauer: 30 Sekunden

Ist Nichtssense bereits aktiv, wird es auf 1 Stapel zurückgesetzt.

Kann nicht zugleich mit Henkerssense aktiv sein.

Seelenbalken-Kosten: 50

Gemeinsamer Reaktivierungs-Timer mit allen anderen Avatar-Kommandos außer Völlerei

-  **Nachtschwad** — Stufe 70 · Fähigkeit · Abklingzeit 1 s

Du rufst deinen Avatar, der eine physische Attacke auf die fächerförmig vor dir stehenden Gegner ausführt.

Attacke-Wert: 140

Zusatzeffekt: Gewährt dir Nichtssense.

Dauer: 30 Sekunden

Ist Nichtssense bereits aktiv, wird es auf 1 Stapel zurückgesetzt.

Kann nicht zugleich mit Henkerssense aktiv sein.

Seelenbalken-Kosten: 50

Gemeinsamer Reaktivierungs-Timer mit allen anderen Avatar-Kommandos außer Völlerei

-  **Neulicht-Schlitzer** — Stufe 70 · Waffenfertigkeit

Du führst eine physische Attacke aus.

Attacke-Wert: 260

Kombo-Bedingung: Schlitzer

Attacke-Wert: 500

Bonus: Seelenbalken füllt sich um 10.

-  **Richtpfahl** — Stufe 70 · Waffenfertigkeit

Du führst eine physische Attacke aus.

Attacke-Wert: 500

Bei Richten: 560

Von der Seite: 560

Bei Richten und von der Seite: 620

Zusatzeffekt: Gewährt dir Hängen.

Dauer: 60 Sekunden

Während Hängen ändert sich Knochengarbe zu Galgengriff.

Zusatzeffekt: Schleierbalken füllt sich um 10.

Bedingung: Nichtssense aktiv

-  **Schatten des Todes** — Stufe 70 · Waffenfertigkeit
 Du führst eine physische Attacke aus.
 Attacke-Wert: 300
 Zusatzeffekt: Fügt dem Ziel Architekt des Todes zu.
 Dauer: 30 Sekunden
 Effekt von Architekt des Todes: Eigener Schaden beim Ziel ist um 10 % erhöht.
 Geht das Ziel während der Wirkungsdauer k. o., füllt sich der Seelenbalken um 10.
 Ist dieser Status bereits aktiv, wird er um 30 Sekunden verlängert (max. 60 Sekunden).
-  **Schlitzer** — Stufe 70 · Waffenfertigkeit
 Du führst eine physische Attacke aus.
 Attacke-Wert: 420
 Zusatzeffekt: Seelenbalken füllt sich um 10.
-  **Schneidender Albtraum** — Stufe 70 · Waffenfertigkeit
 Du führst eine physische Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.
 Attacke-Wert: 120
 Kombo-Bedingung: Sichelwirbel
 Attacke-Wert: 180
 Bonus: Seelenbalken füllt sich um 10.
-  **Seelenschlitzer** — Stufe 70 · Waffenfertigkeit · Abklingzeit 30 s
 Du führst eine physische Attacke aus.
 Attacke-Wert: 520
 Zusatzeffekt: Seelenbalken füllt sich um 50.
 Maximale Aufladungen: 2
 Eigener Reaktivierungs-Timer, der nicht von Statuseffekten oder Ausrüstung beeinflusst wird.
 Gemeinsamer Reaktivierungs-Timer mit Seelensense
-  **Seelensense** — Stufe 70 · Waffenfertigkeit · Abklingzeit 30 s
 Du führst eine physische Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.
 Attacke-Wert: 180
 Zusatzeffekt: Seelenbalken füllt sich um 50.
 Maximale Aufladungen: 2
 Eigener Reaktivierungs-Timer, der nicht von Statuseffekten oder Ausrüstung beeinflusst wird.
 Gemeinsamer Reaktivierungs-Timer mit Seelenschlitzer
-  **Sichelwirbel** — Stufe 70 · Waffenfertigkeit
 Du führst eine physische Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.
 Attacke-Wert: 140
 Bonus: Seelenbalken füllt sich um 10.
-  **Sog des Todes** — Stufe 70 · Waffenfertigkeit
 Du führst eine physische Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.
 Attacke-Wert: 100
 Zusatzeffekt: Fügt den Zielen Architekt des Todes zu.
 Dauer: 30 Sekunden
 Effekt von Architekt des Todes: Eigener Schaden beim Ziel ist um 10 % erhöht.
 Geht das Ziel während der Wirkungsdauer k. o., füllt sich der Seelenbalken um 10.
 Ist dieser Status bereits aktiv, wird er um 30 Sekunden verlängert (max. 60 Sekunden).
-  **Arkaner Kreis** — Stufe 72 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s
 Du erhöhst den ausgeteilten Schaden von dir und umstehenden Gruppenmitgliedern um 3 %.
 Dauer: 20 Sekunden
 Zusatzeffekt: Gewährt dir und umstehenden Gruppenmitgliedern Kreis des Blutes.
 Dauer: 5 Sekunden
 Effekt von Kreis des Blutes: Bei erfolgreichem Treffer mit einer Waffenfertigkeit, einem Zauber oder einem Talent wird dem Verursacher des Status Totenopfer gewährt.

Maximalstapelzahl: 8

Dauer: 30 Sekunden

Zusatzeffekt: Gewährt dir Opfergeist.

Dauer: 6 Sekunden

Effekt von Opfergeist: Kann von Zielen mit aktivem Kreis des Blutes Stapel von Totenopfer erhalten.

-  **Völlerei** — Stufe 76 · Fähigkeit · Abklingzeit 60 s

Du rufst deinen Avatar, der eine elementneutrale magische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe ausführt.

Attacke-Wert: 560

Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 25 %.

Zusatzeffekt: Gewährt dir zwei Stapel Henkerssense.

Dauer: 30 Sekunden

Kann nicht zugleich mit Nichtssense aktiv sein.

Seelenbalken-Kosten: 50

-  **Lemurenschleier** — Stufe 80 · Fähigkeit · Abklingzeit 5 s

Dein Avatar umhüllt dich und macht dich zu einer Lemure, dir die Maximalstapelzahl von Lemurensenlen gewährend.

Dauer: 30 Sekunden

Während der Wirkungsdauer können Avatar-Angriffe und einige Waffenfertigkeiten nicht ausgeführt werden.

Zusatzeffekt: Gewährt dir Sacrificium paratum.

Dauer: 30 Sekunden

Schleierbalken-Kosten: 50

-  **Seelensaat** — Stufe 82 · Zauber · Wirkzeit 5 s

Du gewährst dir selbst Seelensaat und änderst dieses Kommando damit zu Erntemond.

Außerhalb des Kampfes kannst du Zauber sofort wirken.

-  **Große Mahd** — Stufe 88 · Waffenfertigkeit

Du führst eine physische Attacke auf alle Gegner in gerader Linie vor dir aus.

Attacke-Wert umso höher, je mehr Stapel Totenopfer auf dir aktiv sind.

Attacke-Wert: 720 bis 1.000

Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 20 %.

Bei Ausführung werden alle Totenopfer verbraucht.

Zusatzeffekt: Gewährt dir Lemurenschleier.

Dauer: 30 Sekunden

Zusatzeffekt: Gewährt dir Perfectio occulta.

Dauer: 30 Sekunden

Effekt von Perfectio occulta: Wird während der Effektdauer Communio ausgeführt, ändert sich der Status zu Perfectio parata.

Bedingung: Opfergeist nicht aktiv und mind. 1 Totenopfer aktiv

-  **Communio** — Stufe 90 · Zauber · Wirkzeit 1,3 s

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

Attacke-Wert: 1.100

Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 20 %.

Zusatzeffekt: Ist Perfectio occulta während der Ausführung aktiv, wird dir Perfectio parata gewährt.

Dauer: 30 Sekunden

Lemure wird dadurch beendet.

Bedingung: mind. 1 Lemurensseele aktiv