

Viper (Job)

Inhaltsverzeichnis

- [1 Überblick](#)
- [2 Basisklasse & Startstadt](#)
- [3 Freischaltung zum Job](#)
- [4 Attribute](#)
- [5 Welche Materia lohnen sich?](#)
- [6 Spielstil & Rotation \(Grundidee\)](#)
 - [6.1 Zwei Modi, eine Klinge](#)
 - [6.2 Aufladen & Entladen](#)
 - [6.3 Modern & aggressiv](#)
- [7 Stärken & Schwächen](#)
 - [7.1 Stärken](#)
 - [7.2 Schwächen](#)
- [8 Wissenswertes](#)
- [9 Fertigkeiten](#)

Nahkampf-DD · Primärattribut Geschicklichkeit · ab Stufe 80

Der Zwillingssklingen-Kämpfer aus Dawntrail. Führt zwei Klingen, die sich zu einer Doppelwaffe verbinden, und spielt sich rasend schnell — der jüngste Nahkämpfer im Spiel.

Steckbrief**Rolle:** Nahkampf-DD

Basisklasse: keine

Startstadt: — (Freischaltung in Ul'dah)

Addon: Dawntrail

Job ab Stufe: 80 (Quest „Ein Mann namens Viper“)

Freischaltung: Ul'dah – Stufen von Nald

Primärattribut: Geschicklichkeit

Waffe: Zwillingssklingen

Seelenkristall: Seele der Viper

1 Überblick

Die **Viper** ist der **neueste Nahkampf-DD** (eingeführt mit *Dawntrail*). Sie führt zwei Klingen, die sich zu einer Doppelklinge verbinden lassen, und spielt sich extrem flott und aggressiv.

Ihr Rhythmus wechselt fließend zwischen Einzel- und Doppelwaffen-Modus, wobei Fähigkeiten sich laufend „aufladen“. Ein moderner, tempolastiger Job mit vielen wechselnden Tasten und starkem Fluss.

2 Basisklasse & Startstadt

Die Viper hat **keine Basisklasse** und wird direkt als Job freigeschaltet. Voraussetzung ist das Addon **Dawntrail**.

3 Freischaltung zum Job

- Ein beliebiger Kampf-/Magie-Job auf **Stufe 80**.

- Job-Quest „Ein Mann namens Viper“ in Ul'dah – Stufen von Nald. Belohnung: „Seele der Viper“.

Hinweis Die Viper startet auf Stufe 80 und wird von dort weitergelevelt.

4 Attribute

Hauptattribute **Geschicklichkeit** (Primärattribut): Das Primärattribut der flinken DD — bestimmt bei der Viper 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 Zwei Modi, eine Klinge

Die Viper wechselt fließend zwischen zwei Einzelklingen und der verbundenen Doppelklinge. Beide Modi haben eigene Kombos — die Anzeigen leiten dich, welcher Angriff als Nächstes am stärksten ist.

6.2 Aufladen & Entladen

Über die Kombos lädt die Viper Ressourcen auf, die sie in ein schnelles, schlagkräftiges Fenster entlädt. Sehr hohe Tastenfrequenz, sehr guter Fluss.

6.3 Modern & aggressiv

Die Viper ist auf Tempo und Aggression ausgelegt und gehört zu den flottesten Jobs überhaupt — belohnend für Spieler, die viel „zu tun“ haben wollen.

7 Stärken & Schwächen

7.1 Stärken

- Rasant schnelles, aggressives Spielgefühl.
- Abwechslungsreicher Zwei-Modi-Rhythmus.
- Moderne, gut lesbare Anzeigen.
- Hoher, mobiler Schaden.

7.2 Schwächen

- Sehr tastenintensiv.
- Erst ab Dawntrail und Stufe 80 spielbar.
- Für Einsteiger anfangs viel gleichzeitig.

8 Wissenswertes

- Einer von zwei Dawntrail-Jobs (mit dem Piktomanten).
- Startet auf Stufe 80, um direkt ins Dawntrail-Niveau einzusteigen.
- Ikonische Job-Farbe: giftiges Grün.

9 Fertigkeiten

Fertigkeiten des Viper (nach Stufe).

-  **Blutige Otterngrube** — Stufe 80 · Waffenfertigkeit · Abklingzeit 3 s
Du führst eine physische Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.
Attacke-Wert: 300
Zusatzeffekt: Gewährt dir Vipernblut.
Dauer: 40 Sekunden
Effekt von Vipernblut: Eigener ausgeteilter Schaden ist um 10 % erhöht.
Zusatzeffekt: Gewährt dir Fänge der Grube.
Dauer: 30 Sekunden
Effekt von Fänge der Grube: Erhöht die Attacke-Werte von Nest der Zwillingsfänge um 30.
Zusatzeffekt: Erhöht den Geistbalken um 5.
Trifft dieses Kommando erfolgreich, ändert sich Zwillingsfänge zu Nest der Zwillingsfänge und Zwillingsschuppen zu Nest der Zwillingsschuppen, dich diese Kommandos zweifach ausführen lassend.
Bedingung: Erfolgreiche Ausführung von Harte Otterngrube oder Flinke Otterngrube.
Eigener...
-  **Blutiger Otterngriff** — Stufe 80 · Waffenfertigkeit · Abklingzeit 3 s
Du führst eine physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 630
Von der Seite: 680
Zusatzeffekt: Gewährt dir Vipernblut
Dauer: 40 Sekunden
Effekt von Vipernblut: Eigener ausgeteilter Schaden ist um 10 % erhöht.
Zusatzeffekt: Gewährt dir Fänge der Otter.
Dauer: 30 Sekunden
Effekt von Fänge der Otter: Attacke-Werte von Biss der Zwillingsfänge sind um 50 erhöht.
Zusatzeffekt: Erhöht den Geistbalken um 5.
Trifft dieses Kommando erfolgreich, ändert sich Zwillingsfänge zu Biss der Zwillingsfänge und Zwillingsschuppen zu Biss der Zwillingsschuppen, dich diese Kommandos zweifach ausführen lassend.
Bedingung: Erfolgreiche Ausführung von Harter Otterngriff oder Flinker Otterngriff.
Eigener...
-  **Flinke Otterngrube** — Stufe 80 · Waffenfertigkeit · Abklingzeit 3 s
Du führst eine physische Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.
Attacke-Wert: 300
Bonus: Gewährt dir Vipernhatz.
Dauer: 40 Sekunden
Effekt von Vipernhatz: Auto-Attacke-Intervall und (Re-)Aktivierungszeit von Magie und Waffenfertigkeiten um 15 % verkürzt.
Zusatzeffekt: Gewährt dir Instinkt der Grube.
Dauer: 30 Sekunden
Effekt von Instinkt der Grube: Erhöht die Attacke-Werte von Nest der Zwillingsschuppen um 30.
Zusatzeffekt: Erhöht den Geistbalken um 5.
Trifft dieses Kommando erfolgreich, ändert sich Zwillingsfänge zu Nest der Zwillingsfänge und

Zwillingsschuppen zu Nest der Zwillingsschuppen, dich diese Kommandos zweifach ausführen lassend.

Bedingung: Erfolgreiche Ausführung von...

-  **Flinker Otterngriff** — Stufe 80 · Waffenfertigkeit · Abklingzeit 3 s

Du führst eine physische Attacke aus.

Attacke-Wert: 630

Von hinten: 680

Zusatzeffekt: Gewährt dir Vipernhatz.

Dauer: 40 Sekunden

Effekt von Vipernhatz: Auto-Attacke-Intervall und

(Re-)Aktivierungszeit von Magie und Waffenfertigkeiten um 15 % verkürzt.

Zusatzeffekt: Gewährt dir Instinkt der Otter.

Dauer: 30 Sekunden

Effekt von Instinkt der Otter: Attacke-Werte von Biss der Zwillingsschuppen sind um 50 erhöht.

Zusatzeffekt: Erhöht den Geistbalken um 5.

Trifft dieses Kommando erfolgreich, ändert sich Zwillingsschuppen zu Biss der Zwillingsschuppen, dich diese Kommandos zweifach ausführen lassend.

Bedingung: Erfolgreiche Ausführung von...

-  **Harte Otterngrube** — Stufe 80 · Waffenfertigkeit · Abklingzeit 40 s

Du führst eine physische Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.

Attacke-Wert: 250

Zusatzeffekt: Gewährt dir eine Schlangenseele.

Maximalstapelzahl: 3

Maximale Aufladungen: 2

Gemeinsamer Reaktivierungs-Timer mit Harter Otterngriff.

-  **Harter Otterngriff** — Stufe 80 · Waffenfertigkeit · Abklingzeit 40 s

Du führst eine physische Attacke aus.

Attacke-Wert: 540

Zusatzeffekt: Gewährt dir eine Schlangenseele.

Maximalstapelzahl: 3

Maximale Aufladungen: 2

Gemeinsamer Reaktivierungs-Timer mit Harte Otterngrube.

-  **Lange Jagd** — Stufe 80 · Waffenfertigkeit

Du führst eine physische Fernkampfattacke aus.

Attacke-Wert: 200

-  **Schuppensprung** — Stufe 80 · Fähigkeit · Abklingzeit 30 s

Du bewegst dich augenblicklich zu deinem anvisierten Gegner oder Gruppenmitglied.

Maximale Aufladungen: 3

Kann nicht während Fessel ausgeführt werden.

-  **Serpentiner Schwanz** — Stufe 80 · Fähigkeit · Abklingzeit 1 s

Bei erfüllten Bedingungen ändert sich dieses Kommando zu Todesrassel, Scharfe Peitsche, Erstes Erbe, Zweites Erbe, Drittes Erbe oder Viertes Erbe.

-  **Tödliche Fänge** — Stufe 80 · Waffenfertigkeit

Du führst eine physische Attacke aus.

Attacke-Wert: 200

Bei Tödliche Haltung: 300

Zusatzeffekt: Gewährt dir Tückische Haltung.

Dauer: 60 Sekunden

Effekt von Tückische Haltung: Der Attacke-Wert von Tückische Fänge ist um 100 und der von Tückische Kiefer um 20 erhöht.

- Kann nicht gleichzeitig mit Tödliche Haltung aktiv sein.
-  **Tödliche Kiefer** — Stufe 80 · Waffenfertigkeit
 Du führst eine physische Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.
 Attacke-Wert: 120
 Bei Tödliche Haltung: 140
 Zusatzeffekt: Gewährt dir Tückische Haltung.
 Dauer: 60 Sekunden
 Effekt von Tückische Haltung: Der Attacke-Wert von Tückische Fänge ist um 100 und von Tückische Kiefer um 20 erhöht.
 Kann nicht gleichzeitig mit Tödliche Haltung aktiv sein.
 -  **Tückische Fänge** — Stufe 80 · Waffenfertigkeit
 Du führst eine physische Attacke aus.
 Attacke-Wert: 200
 Bei Tückische Haltung: 300
 Zusatzeffekt: Gewährt dir Tödliche Haltung.
 Dauer: 60 Sekunden
 Effekt von Tödliche Haltung: Der Attacke-Wert von Tödliche Fänge ist um 100 und der von Tödliche Kiefer um 20 erhöht.
 Kann nicht gleichzeitig mit Tückische Haltung aktiv sein.
 -  **Tückische Kiefer** — Stufe 80 · Waffenfertigkeit
 Du führst eine physische Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.
 Attacke-Wert: 120
 Bei Tückische Haltung: 140
 Zusatzeffekt: Gewährt dir Tödliche Haltung.
 Dauer: 60 Sekunden
 Effekt von Tödliche Haltung: Der Attacke-Wert von Tödliche Fänge ist um 100 und von Tödliche Kiefer um 20 erhöht.
 Kann nicht gleichzeitig mit Tückische Haltung aktiv sein.
 -  **Zwillingsfänge** — Stufe 80 · Fähigkeit · Abklingzeit 1 s
 Bei erfüllten Bedingungen ändert sich dieses Kommando zu Biss der Zwillingsfänge, Nest der Zwillingsfänge oder Flug der Zwillingsfänge.
 -  **Zwillingsschuppen** — Stufe 80 · Fähigkeit · Abklingzeit 1 s
 Bei erfüllten Bedingungen ändert sich dieses Kommando zu Biss der Zwillingsschuppen, Nest der Zwillingsschuppen oder Flug der Zwillingsschuppen.
 -  **Schlangenschwinge** — Stufe 82 · Waffenfertigkeit · Abklingzeit 3,5 s
 Du führst eine physische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.
 Attacke-Wert: 680
 Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 75 %.
 Zusatzeffekt: Gewährt dir Fiederfänge.
 Dauer: 60 Sekunden
 Effekt von Fiederfänge: Attacke-Wert von Flug der Zwillingsfänge ist um 50 erhöht.
 Bei erfolgreicher Ausführung ändert sich Zwillingsfänge zu Flug der Zwillingsfänge und Zwillingsschuppen zu Flug der Zwillingsschuppen und können zweimal ausgeführt werden.
 Schlangenseele-Kosten: 1
 Eigener Reaktivierungs-Timer
 -  **Geist der Viper** — Stufe 86 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s
 Du gewährst dir eine Schlangenseele sowie Geist der Ahnen.
 Dauer: 30 Sekunden
 Nur im Kampf wirksam.
 -  **Ruf der Ahnen** — Stufe 90 · Waffenfertigkeit · Abklingzeit 2,2 s
 Du führst eine physische Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.

Angriff-Wert: 750

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

Zusatzeffekt: Gewährt 5 Stapel Wissen der Ahnen.

Dauer: 30 Sekunden

Geistbalken-Kosten: 50

Eigener Reaktivierungs-Timer