

# Materia-Grade (I bis XII)

## Inhaltsverzeichnis

- [1 Welchen Grad nehmen?](#)
- [2 Siehe auch](#)

12 Grade (I–XII) · höherer Grad = mehr Wert · aktueller Endgame-Grad XII (iLvl 690) · Grad steuert die Slot-Regeln mit

Materia gibt es in zwölf **Graden**, in römischen Ziffern von **I bis XII**. Der Grad bestimmt, wie viel des jeweiligen Attributs die Materia gibt — eine Materia XII bringt deutlich mehr als eine Materia I.

Steckbrief**Grade:** I bis XII (12 Stufen)

**Höchstgrad:** XII — Gegenstandsstufe 690 (Patch 7.x)

**Regel:** höher = mehr Wert

**Slot-Bezug:** gerade Grade VI/VIII/X/XII nur im 1. Zusatz-Slot

## 1 Welchen Grad nehmen?

Für aktuelles Endgame-Gear nutzt man in der Regel die höchsten Grade; für ältere oder niedrigstufige Ausrüstung passende niedrigere Grade.

Wichtig für die Erweiterte SyntheseDie höheren **geraden** Grade (VI, VIII, X, XII) lassen sich nur in den **ersten** Zusatz-Slot einsetzen. Für die weiteren Zusatz-Slots nimmt man die etwas schwächeren **ungeraden** Grade (V, VII, IX, XI).

## 2 Siehe auch

- [Materia-Arten \(welche Werte\)](#)
- [Materia-Synthese \(Materia einsetzen\)](#)
- [Erweiterte Materia-Synthese](#)
- [Werte-Obergrenzen \(Caps\)](#)