

Materia-Arten (welche Werte)

Inhaltsverzeichnis

- [1 Für Kämpfer](#)
- [2 Für Handwerker \(DoH\)](#)
- [3 Für Sammler \(DoL\)](#)
- [4 Siehe auch](#)

Je Sekundärattribut eine eigene Materia · 13 relevante Typen · Kampf vs. Handwerk/Sammeln (deutsche Namen)

Jede Materia steht für genau **ein Sekundärattribut**. Die Namen sind „poetisch“ (nicht der Wert selbst) — hier die Zuordnung mit den deutschen Namen:

1 Für Kämpfer

- **Strategen-Materia** ? Kritische Trefferwertung
- **Assassinen-Materia** ? Entschlossenheit
- **Hellseher-Materia** ? Direkte Trefferwertung
- **Kampf-Materia** ? Fertigkeits-tempo (Schnelligkeit)
- **Zauber-Materia** ? Zaubertempo
- **Fechtkunst-Materia** ? Standhaftigkeit (Tank-Wert)
- **Frömmigkeits-Materia** ? Frömmigkeit (Heiler-Wert)

2 Für Handwerker (DoH)

- **Facharbeiter-Materia** ? Kunstfertigkeit
- **Fachkenntnis-Materia** ? Kontrolle
- **Fachwissen-Materia** ? CP (Handwerkspunkte)

3 Für Sammler (DoL)

- **Sammlersold-Materia** ? Gewinnung
- **Sammlerschlich-Materia** ? Sammelkunde
- **Sammlersinn-Materia** ? GP (Sammlerpunkte)

HinweisAus früheren Zeiten gibt es noch Materia für **Grundattribute** (Stärke, Geschick usw.) und LP — die spielen fürs moderne Endgame keine Rolle. Welche Werte für welchen Job sinnvoll sind, steht in den jeweiligen **Job-Artikeln** (Kategorie „Jobs & Klassen“).

4 Siehe auch

- [Materia-Grade \(I bis XII\)](#)
- [Materia-Synthese \(Materia einsetzen\)](#)
- [Werte-Obergrenzen \(Caps\)](#)
- [Sinnvoll verschmelzen \(Tipps\)](#)