

Materia-Synthese (Materia einsetzen)

Inhaltsverzeichnis

- [1 Freischaltung](#)
- [2 Siehe auch](#)

Materia in einen Ausrüstungs-Slot einsetzen · garantierte Slots je nach Ausrüstung · nach Freischaltung selbst durchführbar

Die **Materia-Synthese** (Materia einsetzen) verbindet eine Materia mit einem Ausrüstungsteil, sodass du dessen Bonuswert erhältst. Jedes Teil hat eine bestimmte Zahl **garantierter Materia-Slots**: Die meisten Teile haben **2**, manche handwerklich hergestellten Stücke mehr. In diese garantierten Slots gelingt die Synthese **immer** (kein Risiko).

SteckbriefWas: Materia in einen Ausrüstungs-Slot einsetzen

Garantierte Slots: meist 2 (handwerkliche Teile teils mehr) — immer erfolgreich

Freischaltung: Quest „Das Vereinen der Seele“ (Handwerker-Job ab ca. Stufe 19)

Darüber hinaus: nur per Erweiterter Materia-Synthese (mit Risiko)

1 Freischaltung

Die normale Synthese schaltest du mit der Quest „**Das Vereinen der Seele**“ im Materia-Zentrum in Thanalan frei; Voraussetzung ist ein Handwerker-Job ab etwa Stufe 19. Danach kannst du überall selbst synthetisieren.

Wichtig — ObergrenzenEin Wert lässt sich nur bis zur **Obergrenze** des jeweiligen Teils steigern. Alles darüber wird **rot angezeigt** und verpufft. Vor dem Einsetzen also kurz prüfen, wie viel „Luft“ ein Wert noch hat.

2 Siehe auch

- [Erweiterte Materia-Synthese](#)
- [Werte-Obergrenzen \(Caps\)](#)
- [Materia zurückgewinnen](#)
- [Materia-Arten \(welche Werte\)](#)
- [Sinnvoll verschmelzen \(Tipps\)](#)