

Erweiterte Materia-Synthese

Inhaltsverzeichnis

- [1 Erfolgchancen \(hohe Grade, hochwertige Ausrüstung\)](#)
- [2 Siehe auch](#)

Zusatz-Slots über die garantierten hinaus · bis zu 5 Materia gesamt · mit Erfolgchance (kann misslingen) · nur am NPC

Bei der **Erweiterten Materia-Synthese** fügst du einem Ausrüstungsteil **mehr** Materia hinzu, als es garantierte Slots hat — bis zu 5 Materia insgesamt. Jeder dieser Zusatz-Slots hat eine **Erfolgchance**: Misslingt der Versuch, ist die eingesetzte Materia verloren (das Ausrüstungsteil bleibt erhalten).

SteckbriefWas: Zusatz-Slots über die garantierten hinaus

Maximum: 5 Materia je Teil

Risiko: je Zusatz-Slot eine Erfolgchance — Fehlschlag = Materia weg

Wo: nur an einem Materia-Synthese-NPC (nicht frei unterwegs)

Freischaltung: Quest „Die Verbotene Kunst“ (bei Mutamix, ab ca. Stufe 25)

1 Erfolgchancen (hohe Grade, hochwertige Ausrüstung)

- 1. Zusatz-Slot: ca. **17 %**
- 2. Zusatz-Slot: ca. **10 %**
- 3. Zusatz-Slot: ca. **7 %**
- 4. Zusatz-Slot: ca. **5 %**

Niedrigere Grade haben höhere Chancen.

Grad-RegelDie hohen **geraden** Grade (VI, VIII, X, XII) passen nur in den **ersten** Zusatz-Slot — für die weiteren nimmt man **ungerade** Grade (V, VII, IX, XI). Deshalb sieht man in „Best-in-Slot“-Angaben oft eine hohe gerade Materia im ersten Zusatz-Slot und ungerade darunter.

2 Siehe auch

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