

Werte-Obergrenzen (Caps)

Inhaltsverzeichnis

- [1 Siehe auch](#)

Jedes Teil hat ein Wert-Budget · Materia über der Grenze wird rot/verpufft · Grund fürs Grad-Mischen

Jedes Ausrüstungsteil hat für jeden Sekundärwert eine **Obergrenze** — ein „Budget“, das von Teil-Art und Gegenstandsstufe abhängt. Setzt du so viel Materia ein, dass ein Wert seine Grenze überschreitet, wird der überschüssige Teil **rot** dargestellt und bringt **keinen** zusätzlichen Nutzen.

Steckbrief**Obergrenze:** Wert-Budget je Teil & Wert (nach Art/Gegenstandsstufe)

Überschuss: wird rot angezeigt — verpufft

Folge: in letzte Slots bewusst niedrigere Grade

Deshalb stapelt man nicht überall die höchste Materia: Oft passt in den letzten Slot nur noch ein kleiner Rest bis zur Grenze — dann nimmt man eine **niedrigere** Materia, um nichts [zu](#) verschwenden. Zusammen mit der Grad-Regel (gerade Grade nur im ersten Zusatz-Slot) ergibt sich das typische **Mischen** verschiedener Grade auf einem Teil.

Die konkreten Grenzwerte zeigt das Spiel beim Einsetzen direkt an — am schnellsten prüfst du es also im Synthese-Fenster, bevor du bestätigst.

1 Siehe auch

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