

# Materia (Übersicht)

## Inhaltsverzeichnis

- [1 Der Kreislauf](#)
- [2 Siehe auch](#)

Aufwertungs-System für Ausrüstung · Zusatzwerte per Materia-Synthese · Spiritbindung ? Umwandeln ? Einsetzen · Höchstgrad XII

**Materia** sind kleine Kristalle, mit denen du deiner Ausrüstung **zusätzliche Attribute** gibst — etwa mehr kritische Treffer oder, für Handwerker und Sammler, mehr Kunstfertigkeit oder Gewinnung. Das System ist ein Kreislauf.

**SteckbriefWas:** Aufwertungs-System für Ausrüstung

**Kreislauf:** Spiritbindung ? Umwandeln ? Materia-Synthese

**Grade:** I bis XII (aktueller Höchstgrad XII)

**Werte:** je Materia genau ein Sekundärattribut

## 1 Der Kreislauf

- **Spiritbindung** — getragene Ausrüstung bindet sich beim Spielen langsam an dich (Prozentanzeige).
- **Umwandeln** — bei 100 % wandelst du sie in **eine Materia** um (die Ausrüstung bleibt erhalten).
- **Materia-Synthese** — die Materia setzt du in einen Ausrüstungs-Slot ein und erhältst den Bonuswert.

Je höher der Grad, desto mehr Wert bringt eine Materia. Weil jedes Ausrüstungsteil **Obergrenzen** je Wert hat, ist Materia kein „mehr ist immer besser“, sondern eine kleine Optimierungsaufgabe — besonders bei der **Erweiterten Materia-Synthese**.

## 2 Siehe auch

- [Spiritbindung & Materia gewinnen](#)
- [Materia-Grade \(I bis XII\)](#)
- [Materia-Arten \(welche Werte\)](#)
- [Materia-Synthese \(Materia einsetzen\)](#)
- [Erweiterte Materia-Synthese](#)
- [Werte-Obergrenzen \(Caps\)](#)
- [Materia zurückgewinnen](#)
- [Sinnvoll verschmelzen \(Tipps\)](#)