Waffen-/Rüstungsverbesserung

Es kann jede Waffe/Rüstung verbessert werden, außer es wird speziell darauf hingewiesen, dass es nicht möglich ist.
Der zu verbessernde Gegenstand muss erst auf +1 gebracht werden. Danach folgt +2 usw.
Schilder werden als Rüstung gezählt.
Zum Aufwerten können Erze, als auch Barren im gleichen Verhältnis verwendet werden.
Eine Waffe/Rüstung kann bei jedem Schmied verbessert werden.

Eigenschaften der Metalle für Waffen

Metall	Auswirkung	Stufe wird erhöht	50%-Chance auf Initiative -1 ab +4
Eisen	Schaden +1, Gewicht +0,5	Ja	Ja
Iosirin	Initiative +1	Ja	Nein
Kryll	Kampfbonus +1	Ja	Ja
Aquill	Gewicht -0,5	Nein	Nein

Benötigte Metalle für die jeweilige Stufe

Metalle	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	ab +9
Eisen	1	2	4	8	12	16	20	20	20
Kryll	1	1	2	2	3	3	4	4	5
Isorin	1	1	2	2	3	3	4	4	5
Aquill	1	1	2	2	3	3	4	4	5

Die Reduktion der Initiative ab +4 wird vom Spielleiter mit einem 1W10 (oder jedem X-beliebigen Würfel) bestimmt.

Eigenschaften der Metalle für Rüstungen

Metall	Auswirkung	Stufe wird erhöht	50%-Chance auf Manöver -1 ab +4
Eisen	Rüstung +1, Gewicht +1	Ja	Ja
Meerglanz	Reflektiert 1 Schaden	Ja	Ja
Feuerblut	Manöver +1	Ja	Nein
Mithril	Gewicht -1	Nein	Nein

Benötigte Metalle für die jeweilige Stufe

Metalle	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	ab +8
Eisen	2	4	8	12	16	20	20	20
Meerglanz	1	2	2	3	3	4	4	5
Feuerblut	1	2	2	3	3	4	4	5
Mithril	1	2	2	3	3	4	4	5

Die Reduktion der Manöver ab +4 wird vom Spielleiter mit einem 1W10 (oder jedem X-beliebigen Würfel) bestimmt.

Erze können jederzeit beim Schmied zu Barren umgewandelt werden.
Ein Erz wiegt immer 0,5 kg und ein Barren 0,25 kg.
Der Gehalt des Erzes wird im Barren nicht vermindert, nur die Fremdeinschlüsse werden entfernt.
Zum Schmelzen der Erze zu Barren sollte der Schmied eine kleine Bezahlung verlangen.