

Werkstoff-Tabelle

Name	Bonus	Wert (je 25 g)	Kosten/ Herstellungsdauer	Eigenschaften
Laën	+25	1000 GS	10 GS / 20	Magisches Glas
Mithril	+20	200 GS	5 GS / 10	Magisches Metall, Wahrsilber
Celeb	-20	0,5 GS	0,01 GS / 0,5	Silber
Ithilnaur	+20	300 GS	20 GS / 36	Magische Legierung (Mithril/Spezialkomponente)
Ithildin	-20	500 GS	20 GS / 36	Magische Legierung (Mithril/Spezialkomponente)
Eog*	+30	10.000 GS	50 GS / 100	Magische Legierung (Mithril/Titan/Spezialkomponente)
Galvorn*	+40	90.000 GS	3000 GS / 300	Magische Legierung (Himmelseisen/Spezialkomponente)
Mithrarian*	-20	(150.000 GS)	(1000 GS / 900)	Magische Legierung (Mithril/Uran/Spezialkomponente)
Kregora*	-20	(66.000 GS)	(600 GS / 60)	Magische Legierung (Mithril/Uran/Gold/Spezialkomponente)
Mal	-25	5 GS	0,01 GS / 0,5	Gold
Mithin	+15	10 GS	0,1 GS / 0,1	Beryll
Mithgîn	+20	75 GS	10 GS / 10	Platin
Mithglin	+20	30 GS	10 GS / 15	Titan (wird in der Regel mit anderen Metallen legiert)
Alcam	-20	0,0004 GS	0,002 GS / 0,3	Zinn
Ang	0	0,00004 GS	0,002 GS / 0,5	Eisen
Borang	+5	0,005 GS	0,05 GS / 1	Legierung (Eisen/Karbon), Niederstahl
Arborang	+10	0,05 GS	0,15 GS / 1,5	Legierung (Eisen/Karbon/diverse), Hochstahl
Evyth	-10	0,04 GS	0,01 GS / 0,5	Legierung (Zinn/Kupfer), Bronze
Galnin	-15	2 GS	0,05 GS / 1	Aluminium
Paër	-20	0,004 GS	0,001 GS / 0,3	Kupfer
Ogamur	-20	150 GS	5 GS / 20	Magische Legierung, aus 50 g kann man eine Bogensehne herstellen
Heled	(-50)	0,00005 GS	0,001 GS / 0,1	Glas (wird in der Regel nicht für Waffen verwendet)
Arheled	(+10)	1 GS	0,2 GS / 0,5	Hochglas (sehr flexibel und hohe Hitzebeständigkeit)
Tasarang	-5	50 GS	1,5 GS / 8	Magisches Metall. Aus Tasarang können +15-Bögen hergestellt werden.

Bonus: Hierbei handelt es sich um den normalen Nahkampf-Bonus von Waffen, die aus diesem Material gefertigt wurden.

Wert: Preis in Goldstücken pro 25 g. Mit einem Sternchen (*) gekennzeichnete Stoffe unterliegen Schätzungen, da die Elben diese Werkstoffe nicht verkaufen.

Kosten/Herstellungsdauer: Als Schätzwert für Spezialanfertigungen aus den o.g. Werkstoffen kann der Spielleiter zusätzlich zu den Materialkosten das Gesamtgewicht in Gramm mit dem Kostenfaktor aus der Tabelle multiplizieren. Der Zeitwert aus der Tabelle beschreibt in Stunden, wieviel Zeit zur Verarbeitung von 25 g benötigt wird. Für Werkstoffe, die mit einem Sternchen (*) gekennzeichnet sind, muß mehr als nur Geld geboten werden. In der Regel sind diese Materialien, insbesondere Mithrarian und Kregora, entweder unbezahlbar oder nicht erhältlich. Verzierungsarbeiten, Schmuckwerk und andere Sonderwünsche müssen zusätzlich bezahlt werden.

Mithril (»Grauglanz«)

Weiß schimmerndes Silber, sehr gut formbar. Beim Schmieden läuft es nicht an, es rostet nicht, klingt nicht wie stumpfes Metall (singt leicht), und wenn es für Rüstungen oder Waffen geschmiedet wird, so verleiht es einen plus 20 Bonus. Der Wert pro 25g reinem Mithril beträgt 200 Go. 25g reines Mithril aus dem Gestein zu gewinnen, dauert ca. 10 Stunden. Die Verarbeitungsdauer für 250g Mithril benötigt ebenfalls 10 Std. bei 5Go/Stunde Verarbeitungskosten.

Celeb (»Silber«)

Glücklicherweise kommt Celeb in Moria reichlich vor, sonst würden die Zwerge nur wenig davon an ihre Elbennachbarn weitergeben. Wenn auch nicht ganz so hoch wie Mithril, schätzen und verwenden es die Noldor doch für Gerätschaften, Becher und Teller sowie für andere »gemeinere« Zwecke.

Mal (»Gold«)

Die meisten Schmiede wissen alles über Schnitt und Formung dieses Metalls. Es ist sehr beliebt, weil es nicht rostet oder anläuft. Selbst wenn es mit unedlen Metallen vermischt wird, erhält es seine Eigenschaften.

Mithin (»Beryll«)

Mithin wird eigentlich nur für Schmuckstücke verwendet, doch mit Mal verbindet es sich zu Weißgold. Es ist selten, und schwer zu bearbeitendes Metall. Dabei aber leicht und fest.

Mithgîn (»Platin«)

Ebenso wie Mithril ist Mithgîn selten. In vielerlei Hinsicht dem Mithril ähnlich, aber dennoch bringt das Wahrsilber Eigenschaften mit sich, denen das Platin nicht das Wasser reichen kann.

Mithglin (»Titan«)

Titan ist reich an Vorkommen und leicht zu gewinnen, bildet an Luft eine äußerst beständige oxidische Schutzschicht aus, die es in vielen Medien korrosionsbeständig macht. Bemerkenswert ist die hohe Festigkeit bei einer relativ geringen Dichte. Allerdings ist Titan nicht besonders hitzebeständig, so dass es eigentlich nur für Legierungen gebraucht wird, sobald diese die stärkenden Eigenschaften von Titan benötigen.

Mithrarian (»Abgrund des Hochsilbers«)

Eine legendäre Legierung aus Mithril, Eog und anderen Metallen. Eine Legende. Niemand weiß wirklich, ob das Mithrarian wirklich je gab oder ob jemand das wissen hat, wie man es herstellt. Es soll der Schwerkraft trotzen und absolut gegen jede Form der Magie immun sein. Ein Schiff, oder ein Boot mit diesem Metall beschichtet könnte vielleicht sogar fliegen.

Ithilnaur (»Mondfeuer«)

Ithilnaur ist eine Legierung aus Mithril, Titan und einigen anderen Metallteilen. Es schimmert wie reines Mithril, ist jedoch sehr hart, was den Vorteil mit sich bringt, daß es in Form von Waffen oder Rüstungsteilen nicht nachgebessert oder nachgeschliffen werden muß. Beim Schmieden birgt es den Vorteil, daß es sehr biegsam bleibt und daher ideal für Rüstungen und Waffen ist. Es rostet, wie Mithril nicht. Es bietet ebenfalls einen +20 Bonus und klingt nicht wie Metall. Wenn sie in der Gußform schon so weit abgekühlt ist, daß sie beinahe fest ist, wird sie in eine längliche Form gehämmert, um die Gitterstruktur zu komprimieren, und dann erneut gefaltet und gehämmert. In einem kleinen magischen Ofen in der Nähe wird die Legierung regelmäßig wieder erwärmt. Für Waffen aus diesem Material wird der Vorgang des Faltens praktisch Dutzende Male wiederholt, wodurch schließlich eine extrem harte und widerstandsfähige Schichtung entsteht. Kanten und zusätzliche Verstärkungen werden an die rohe Klinge geschmiedet, und der Schmied kühlt das Metall sorgsam auf Zimmertemperatur ab, ehe er mit dem Schärfen und Polieren beginnt.

Der Wert von 25g reinem Ithilnaur liegt bei ca. 300 Go. 250g Ithilnaur herzustellen dauert ca. 24 Stunden, ohne dabei die Herstellungsdauer von Mithril mit einbezogen zu haben. Die Verarbeitungsdauer für 250g beträgt ca. 22 Stunden und wird mit 12Go/Stunde berechnet.

Ithildin (»Mondstern«)

Hierbei handelt es sich um ein weiches, silbriges Metall, das Celebrimbor erfand. Es wird fast ausschließlich für Einlegearbeiten verwendet. Tagsüber erscheint es stumpf und glanzlos und ist oft nicht als Metall zu erkennen. Unter Mond- und Sternenlicht gewinnt es jedoch seinen silbrigen Glanz zurück, und mehr noch, es schimmert mit einer zarten, weißen Leuchtkraft.

Eog (»Eols Eisen«)

Eog ist selten, eine Verschmelzung aus Mithril, Durang und anderen Materialien. Die Formel gehört zu denen, die die Elben den Naugrim nie preisgeben, wie auch die Zwerge einige ihrer eigenen Mixturen nicht verraten. Es erfordert sowohl Heiß- als auch Kalt-schmieden und damit die Zusammenarbeit zweier Hallen. Das Endprodukt ist extrem hart - härter als das Adarcer der Zwerge und selbst als Ithilnaur. Es besitzt darüber hinaus noch Eigenschaften als Schild gegen bestimmte Zauber. Die Farbe bildet dabei den Schlüssel, denn Eog kann schwarz, weiß, rot, blau oder grün werden.

Galvorn (»Schimmerndes Schwarz«)

Dies ist das seltenste und kostbarste Metall, das man auf Mittelerde kennt. Eol entwickelte es zuerst, es ist formbar, läßt sich aber nicht schneiden oder durchbohren und ist damit der perfekte Werkstoff für Rüstungen. Wenn es mit bestimmten Elementen zusammenschmiedet wird, ist es die härteste bekannte Substanz überhaupt. Es heißt, daß Galvorn zum Teil aus Himmelseisen gemacht wird. Aus unglaublich dichtem Material, das vom Himmel fiel. Die beiden einzigen Schmiede in Eregion, die die Materialien und die dazu notwendigen Fertigkeiten hätten wiederbeleben können, sind Celebrimbor und Fendome, aber keiner von beiden will darüber sprechen.

Tasarang (»Weideneisen«)

Dieses Metall verwittert nicht. Es ist biegsam, leicht, zeigt keine Ermüdungserscheinungen und ist schön anzusehen. Es wird besonders gerne von den Elben verarbeitet, wenn es einmal vorhanden sein sollte. Sollte es zum Bau von Bögen gebraucht werden (welche Verschwendung) so wäre die Schwierigkeit, dies zu tun „blanker Leichtsinn“.

Material-Stärken Tabelle

Kosten	Bearbeitungs-Schwierigkeit	OB-Modifikation	Stärke-Modifikation	Material
x 0,001	Schwer	-50*	-50*	Eschenholz
x 0,01	Schwer	-40*	-40*	Eichenholz
x 0,05	Sehr schwer	-30*	-30*	Hickoryholz**
x 0,1	Sehr schwer	-20*	-20*	Eiseners Holz
x 0,05	Routine	-30	-30	Stein
x 0,5	Einfach	-10	+20	weicher Stein
x 10	Leicht	0	-10	Bronze
x 1	Einfach	0	0	hartes Eisen
x 10	Leicht	+5	0	niederer Stahl
x 50	Mittelschwer	+10	+10	hochwertiger Stahl
x 100	Schwer	+15	+15	Weißmetall
x 500	Sehr schwer	+20	+20	Schwarzmetall
x 1.000	blanker Leichtsinn	+20	+20	Mithril-Legierungen
x 5.000	absurd	+25	+15	Laën
x 20.000	irrsinnig	+30	+30	Eog
x 180.000	nahezu unmöglich	+40	+40	Galvorn

* Diese Modifikationen gelten für Waffen, die nicht für Waffen die normalerweise aus Holz gemacht sind. Wie zum Beispiel Bögen (hierfür gilt die nächste Tabelle).

„Hölzerne Waffen“-Stärken-Tabelle

Kosten	Bearbeitungs-Schwierigkeit	OB-Modifikation	Stärke-Modifikation	Material
x 0,1	Routine	-30	-30	Kiefernholz
x 1	Routine	0	0	Eschenholz
x 10	Leicht	+5	+10	Eichenholz
x 50	Mittelschwer	+10	+20	Hickoryholz**
x 100	Schwer	+15	+30	Eiseners Holz

**Hickory (Carya) ist eine Gattung von Bäumen aus der Familie der Walnussgewächse (Juglandaceae).

Die Hickory-Arten haben ein sehr hartes, belastbares und haltbares Holz. Das Holz ist beliebt für die Erzeugung von Hammerstielen, Schlagzeugstöcken und Ähnlichem.

Das Verbreitungsgebiet der Gondorianischen Hickorybäume umfasst die Westküste sowie den Raum des Mittleren Westens und auf der Insel Tolfalas. Schon von den Grauelben des westlichen Waldlandes (Eriador) wurde Hickory als Bogenholz geschätzt.

Modifikationen des Waffengewichts (nicht geltend für Bögen/Armbrüste)

Kosten	Bearbeitungs-Schwierigkeit	Gewichts-Modifikation	Stärke-Modifikation	Erschöpfungsrate
x 2	Sehr schwer	x 0,85	-15	2 alle 7 Runden
x 1,5	Schwer	x 0,9	-10	1 alle 3 Runden
x 1,25	Mittelschwer	x 0,95	-5	2 alle 5 Runden
x 1	Routine	x 1	0	1 alle 2 Runden
x 1,25	Mittelschwer	x 1,05	5	3 alle 5 Runden
x 1,5	Schwer	x 1,1	10	4 alle 7 Runden
x 2	Sehr schwer	x 1,15	15	3 alle 4 Runden

Rüstungsmaterial-Tabelle (P5-10; P13-20)

Kosten	Bearbeitungs-Schwierigkeit	DB-Modifikationen	Panzerungsart	Material
x 1	Leicht	0	5-8	Kuh-Leder
x 1	Mittelschwer	0	9, 10	Kuh-Leder
x 10	Einfach	+5	5-8	Büffel-Leder
x 10	Leicht	+5	9, 10	Büffel-Leder
x 50	Mittelschwer	+10	5-8	Alligator-Leder
x 50	Schwer	+10	9, 10	Alligator-Leder
x 100	Schwer	+15	5-8	Fell-Beast-Leder
x 100	Sehr schwer	+15	9, 10	Fell-Beast-Leder
x 0,5	Leicht	-10	13-20	weiches Eisen
x 10	Schwer	0	13-20	Bronze
x 1	Leicht	0	13-20	hartes Eisen
x 10	Einfach	0	13-20	niederer Stahl
x 50	Mittelschwer	+5	13-20	hochwertiger Stahl
x 100	Schwer	+10	13-20	Weißmetall
x 500	Sehr schwer	+20	13-20	Schwarzmetall
x 1.000	blanker Leichtsinn	+20	13-20	Mithril-Legierungen
x 5.000	phänomenal	+25	17-20	Laën
x 20.000	irrsinnig	+30	13-20	Eog
x 180.000	nahezu unmöglich	+40	13-20	Galvorn

Die Rüstungstypen P9-12 gelten als gehärtetes (verstärktes) Leder. Gehärtetes Leder ist in Öl gekocht worden um es widerstandsfähiger für den Kampf zu machen. Nicht selten sind dann Lederplatten auf die Rüstungen genietet, was die Beweglichkeit des Trägers garantiert.

Modifikationen des Rüstungsgewichts (P13-20)

Kosten	Bearbeitungs-Schwierigkeit	Gewichts-Modifikation
x 1,5	Schwer	x 0,95
x 1,75	Sehr schwer	x 0,9
x 2	Äußerst schwer	x 0,85

Schmieden, Legieren, Holzarbeiten, Lederverarbeitung, Kunsthandwerk ausführen

Manöver-Wurf			Ergebnis	Beschreibung
-26	und	drunter	grober Schnitzer	Schlimmes Missgeschick. Ein struktureller Defekt in dem von Dir bearbeiteten Materials macht es unbrauchbar. Bei der Bearbeitung zerbricht dein Werkzeug. Bevor Du neu anfangen kannst, musst Du Dir erst neues Roh-Material beschaffen. Außerdem besteht eine 10%-Chance, dass Du dir während der Arbeit einen 'A'-Schlagkritischen zufügst. Du überlegst Dir eine Woche lang, ob Du nicht vielleicht den Job aufgeben solltest. Während dessen ruht natürlich der Hammer.
-25	bis	04	Absoluter Fehlschlag	Eine mentale Blockade lässt Dich den Herstellungsprozess der Werkstücks vergessen. Das schon bearbeitete Material ist restlos unbrauchbar. Für den Rest des Tages zweifelst Du an deinen Fertigkeiten und gehst besser zu Bett, bevor Du noch mehr zerstörst.
05	bis	75	Fehlschlag	Ein böser Ausrutscher hat fast dein Werkstück zerstört. Du kannst den Fertigungsschritt in einer Stunde noch einmal erneut versuchen. Dein Rohling ist nicht zerstört.
76	bis	90	Teilweiser Erfolg	Dein Job ist erst zur Hälfte abgeschlossen. Du brauchst die doppelte Zeit für diesen Schritt. Du hast aber ein gutes Gefühl für deine Technik und kannst mit einem +5-Bonus fortfahren.
91	bis	110	Fast Erfolgreich	Du hast die Arbeit abgeschlossen, bist aber keinesfalls zufrieden. Die Arbeit sieht noch nicht gut aus, kann aber, wenn Schönheit kein Faktor ist abgeschlossen werden. Willst Du es verbessern, würfle erneut mit einem +20-Bonus.
111	bis	175	Erfolg	Du hast gute Arbeit geleistet. Dein Fertigungsschritt ist abgeschlossen.
176	und	drüber	Absolute Spitzenleistung	Na also! Du hast nicht nur ein Meisterstück geschmiedet und hast dabei neue Erfahrungen gesammelt. Du lernst eine neue Technik die Dir einen +20-Bonus (nicht kumulativ) auf alle erneuten versuche gibt, das selbe Werkstück/den selben Fertigungsschritt zu fertigen/auszuführen. Dieses Stück erhöht deine gesellschaftliche Wertschätzung unter den Schmieden.

Verschiedene Modifikationen

Manöverschwierigkeit	Bonus	Manövertabelle
trivial	+50	routine
routine	+30	routine
einfach	+20	einfach
leicht	+10	leicht
mittelschwer	+00	mittelschwer
schwer	-10	schwer
sehr schwer	-20	sehr schwer
äußerst schwer	-30	äußerst schwer
blanker Leichtsin	-50	blanker Leichtsin
absurd	-70	absurd
irrsinnig	-100	absurd
phänomenal	-150	absurd
nahezu unmöglich	-200	absurd

spezielle Modifikationen			
Qualität der Werkstoffe	+20	bis	-20
Qualität der Werkzeuge	+10	bis	-10
schlecht ausgerüstet	-10	bis	-50
gut ausgerüstet	+10	bis	+50
ungewöhnliches oder magisches Material	variiert		

Für jede Art von Schmieden, Kunsthandwerk oder Holzarbeiten muß eine separate Fertigkeit entwickelt werden.

Beispiel für Spezialisierungen:

- Waffenschmied -> jeweilige Waffenkategorien (Vorschlag: siehe Datei: [waffenkategorie.pdf](#))
- Rüstungsschmied -> jeweilige Rüstungskategorien (Leder; verst. Leder; Kettenrüstung; Plattenrüstung)
- Feinschmied -> Goldschmied/Graveur oder Juwelier