

Right I did mean to release this information a while go but never got around to it. These files have quite a decent Item Upgrade system built in. You use the Item Upgrade menu in your Bag.

You need two Items. One decides the Stats and the other the Probability of Success. When an Item successfully upgrades it gains a Level. To my knowledge Gems should be able to give any stat that an item can use except maybe elements and the other newer item stats (Chaos, Blind etc).



Also HP/MP Stones. These are equipped in your Stone slot and quite simply act as Healing Stones. They will constantly Heal your HP/MP (When it's not full) until the Dura goes down and it breaks.

I've not added them to the SVN Database yet so people will have to import them themselves using Access. The Gems are set to 100% Success.

```
933;HPStone(Small);7;1;1;0;0;0;990;4000;0;0;0;0;0;0;0;0;0;0;0;1;50000;5;
934;HPStone(Medium);7;1;1;0;0;0;991;9000;0;0;0;0;0;0;0;0;0;0;0;1;50000;5;
935;HPStone(Large);7;1;1;0;0;0;993;20000;0;0;0;0;0;0;0;0;0;0;0;1;50000;5;
936;MPStone(Small);7;2;1;0;0;0;995;6000;0;0;0;0;0;0;0;0;0;0;0;1;50000;5;
937;MPStone(Medium);7;2;1;0;0;0;996;14000;0;0;0;0;0;0;0;0;0;0;0;1;50000;5;
938;MPStone(Large);7;2;1;0;0;0;997;32000;0;0;0;0;0;0;0;0;0;0;0;1;50000;5;
939;HPMPStone(Small);7;3;1;0;0;0;1028;10000;0;0;0;0;0;0;0;0;0;0;0;1;50000;5;
940;HPMPStone(Medium);7;3;1;0;0;0;1027;15000;0;0;0;0;0;0;0;0;0;0;0;1;50000;5;
941;HPMPStone(Large);7;3;1;0;0;0;1026;25000;0;0;0;0;0;0;0;0;0;0;0;1;50000;5;
942;GMDCGem;55;0;1;0;0;0;615;0;0;0;0;0;2;5;0;0;0;0;100;0;10000;5;
943;GMMCgem;55;0;1;0;0;0;620;0;0;0;0;0;2;5;0;0;100;0;10000;5;
944;GMSCGem;55;0;1;0;0;0;610;0;0;0;0;0;2;5;100;0;10000;5;
945;UpgradeOrb;56;0;1;0;0;0;661;100;0;0;0;0;0;0;0;0;0;100;10000;5;
```

Use the Descr field in Stditems to add information for the item on what it adds etc. I have more to post about these files but want to test first.

Enjoy.